ALLEGATO 2

**Assegnazione moduli formativi ai candidati formatori del Ministero dell’Istruzione e del Merito e/o esperti formatori esterni alla Pubblica Amministrazione e/o Enti e Agenzie di Formazione con accreditamento da parte del Ministero dell’Istruzione da impiegare in attività formative a valere sul progetto P.N.R.R. Missione4 – Componente 1 – Investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” POLI FORMATIVI – Codice avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-921 CUP B44D22001640006 – CIG 9800265A83**

**SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO**

**POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA**

**Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome): Lisa Bellanti**

**presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:**

**Titolo corso: Robotica Educativa e Coding e nel I Ciclo**

**Area Tematica: Pensiero Computazionale I Ciclo**

**Modalità di erogazione: A distanza**

**Livello (base, intermedio, avanzato): Intermedio**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  Robotica Educativa e Coding permettono di sviluppare alcune competenze tipiche delle attività laboratoriali: la creatività, la ricerca di soluzioni, la capacità di superare dei fallimenti. La contestualizzazione delle conoscenze attraverso la pratica favorisce l’attivazione di processi di inferenza. Obiettivo del corso è imparare a organizzare un’adeguata progettazione didattica di Robotica Educativa e Coding, per supportare un apprendimento che favorisca la trasversalità e l’interdisciplinarietà, così che vengano stimolati la rielaborazione delle conoscenze acquisite e il loro ri-utilizzo in situazioni nuove. |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali): 15 ore** |
| **Destinatari:**  **⃣ Dirigenti Scolastici**  **⃣ Funzioni Strumentali**  **⃣ Animatori Digitali**  **⃣ Team Innovazione**  **⃣ Docenti tutti**  **⃣ Docenti infanzia**  **⃣ Docenti primaria**  **⃣ Docenti I ciclo**  **⃣ Docenti II ciclo**  **⃣ Docenti CPIA**  **⃣ Direttori S.G.A.**  **⃣ Personale ATA tutto**  **⃣ Assistenti Amministrativi**  **⃣ Assistenti Tecnici**  **⃣ Collaboratori Scolastici**  **⃣ Altro \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| **Contenuti (nel dettaglio):**   * Modulo 1: Fondamenti di Informatica e di logica della programmazione, programmazione informatica nella didattica, pensiero computazionale; panoramica delle App per il coding. * Modulo 2: Elementi di programmazione informatica; Il Coding; Risorse per la didattica. * Modulo 3: Coding con Scratch: La programmazione a blocchi, panoramica delle risorse fruibili per la didattica, presentazione dell’ambiente di lavoro, Scena, Stage, Sprite, Categorie di istruzioni e Script * Modulo 4: Storytelling con Scratch, Integrazione con supporti esterni; Costruire attività disciplinari in classe. * Modulo 5: Coding con Scratch; Costruire attività disciplinari in classe. Pensiero computazionale, robotica educativa e metodo STEAM; Esempi di applicazioni disciplinari * Modulo 6; Robotica educativa per la scuola del primo ciclo; Robot didattici |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**   * Approfondire l’uso di strumenti utili per azioni didattiche innovative, offrendo percorsi di riflessione da proporre in classe attraverso informatica, robotica e coding * Imparare a organizzare la progettazione didattica di attività di Coding e Robotica Educativa, per supportare l’apprendimento favorendo la trasversalità e l’interdisciplinarietà e stimolando la rielaborazione della conoscenza acquisita e il suo utilizzo in contesti diversi. |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**  Le competenze che i corsisti svilupperanno durante il corso, sono referenziabili ai seguenti punti del Framework DigComp Edu:   * **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale** (Collaborare nell'ambito professionale, attivare pratiche riflessive facilitate dalle tecnologie, utilizzare le tecnologie digitali per la propria crescita professionale) * **Area 2: Risorse digitali** (Selezionare reperire risorse digitali, creare e modificare risorse digitali, gestire e condividere le risorse digitali) * **Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento** (Utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali per guidare e supportare gli studenti e favorire, l'apprendimento collaborativo e l'apprendimento autoregolato) * **Area 4: Valutazione dell'apprendimento** (Elaborare strategie di valutazione traendo vantaggio dall'uso delle tecnologie digitali) * **Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti** (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'accessibilità e l'inclusione, la differenziazione e personalizzazione dell'apprendimento, promuovere la partecipazione attiva degli studenti) * **Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti** (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'alfabetizzazione alle informazioni degli studenti lo sviluppo delle capacità di comunicazione e collaborazione, la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti ed un uso responsabile del digitale) |
| **Date e orari per lo svolgimento del corso (si richiede una proposta di date con una data aggiuntiva a formatore per riuscire a quadrare i calendari)**   * **1° Incontro - 16 Aprile dalle 17:00 alle 19:30** * **2° Incontro - 22 aprile dalle 17:00 alle 19:30** * **3° Incontro - 29 Aprile dalle 17:00 alle 19:30** * **4° Incontro - 6 Maggio dalle 17:00 alle 19:30** * **5° Incontro - 13 Maggio dalle 17:00 alle 19:30** * **6° Incontro - 20 Maggio dalle 17:00 alle 19:30** |
| **Altro** |