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: Coding e Robotica Educativa nel Primo Ciclo**

**Area Tematica: Pensiero Computazionale I Ciclo**

**Modalità di erogazione: Didattica sul Campo**

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

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  Coding e Robotica sono strumenti educativi che fondano le loro basi sull'esperienza e sviluppano alcune prerogative tipiche delle attività laboratoriali. Quando lo studente costruisce o modella il proprio artefatto mette in moto la sua creatività e attua processi che lo spingono a cercare soluzioni migliorative o alternative, affrontando anche i fallimenti. La contestualizzazione delle conoscenze attraverso la pratica favorisce l’attivazione di processi di inferenza.  Obiettivo del corso è capire come organizzare un’adeguata progettazione didattica di Coding e Robotica Educativa, per supportare l’apprendimento favorendo la trasversalità e l’interdisciplinarietà e stimolando la rielaborazione della conoscenza acquisita ed il suo utilizzo in contesti diversi. |
| **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):**   * Fondamenti di Informatica e di logica della programmazione, programmazione informatica nella didattica, pensiero computazionale; panoramica delle App per il coding. * Elementi di programmazione informatica; Il Coding; Risorse per la didattica. * 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 * Storytelling con Scratch, Integrazione con supporti esterni; Costruire attività disciplinari in classe. * Coding con Scratch; Costruire attività disciplinari in classe. Pensiero computazionale, robotica educativa e metodo STEAM; Esempi di applicazioni disciplinari * 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)**  **Giovedì 11 Aprile dalle 14.30 alle 18.00**  **Venerdì 12 Aprile dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 13.30 alle 18.00**  **Sabato 13 Aprile 2024 dalle 9.00 alle 12.00** |
| **Altro** |