



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "G. PASCOLI"-FRANCOLISE
Prot. 0000678 del 26/02/2024
VII-5 (Uscita)



ICAS FRANCOLISE

SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA 1°

Via Roma, 3 – 81050 S. Andrea del Pizzone - Tel. 0823/884410 - COD.MECC. CEIC819004
E-mail: ceic819004@istruzione.it - PEC: ceic819004@pec.istruzione.it -Sito web: www.icasfrancolise.edu.it

Ai Docenti della secondaria 1° grado
AI DSGA
All'albo della scuola
Al sito web: icasfrancolise.edu.it

CIRCOLARE N° 36

Oggetto: Iscrizione al corso di formazione sulla Piattaforma Futura - Progetto finanziato con i fondi PNRR "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali" –

Si comunica ai docenti della scuola **secondaria di primo grado** che sulla Piattaforma Scuola Futura sono aperte le iscrizioni al corso di formazione tenuto dall'Animatore digitale prof. Alfredo PRATILLO, nell'ambito del progetto finanziato con i fondi PNRR "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1"

CODICE DEL CORSO: 236845

CATEGORIA: TRANSIZIONE DIGITALE

TITOLO DEL CORSO: Impariamo ad usare le tecnologie digitali in dotazione al laboratorio scientifico della sc. sec. di Francolise

Le iscrizioni al corso chiuderanno il giorno 04 marzo 2024.

DESCRIZIONE DEL PERCORSO

Il corso mira a trasferire varie competenze ai docenti per il miglior utilizzo delle attrezzature tecnologiche presenti nel laboratorio scientifico del plesso della scuola secondaria di 1° grado di Francolise.

Sono previsti 3 incontri in presenza da 4 ore ciascuno, dedicati alla sperimentazione pratica delle attrezzature tecnologiche per un utilizzo finalizzato all'ampliamento delle competenze degli alunni. Totale ore del corso 12h.

La stampante 3D è uno strumento veramente potente, perché dà la possibilità di costruire tanti manufatti su un banco di scuola. Gli oggetti realizzati verranno archiviati in formato digitale e potranno essere così replicati, modificati e condivisi con altre classi e persino con altre scuole.

I docenti potranno allestire un “campionario” di sussidi didattici personalizzati per le loro classi a supporto dell’insegnamento di materie STEAM. Gli studenti potranno apprendere i principi della modellazione e della stampa 3D e potranno comprenderne il funzionamento e le applicazioni, diventando utenti consapevoli, ma anche creatori e progettisti (come si augura anche il PNSD). I settori in cui la stampa 3D viene oggi impiegata sono sempre più numerosi (design, industria, moda, biomedicale) e tale impiego, sicuramente genererà un importante cambiamento nei sistemi produttivi.

La stampa 3D è anche un potente strumento di inclusione didattica rappresentando, di fatto, l’alternativa che supera la contrapposizione tra prodotti educativi commerciali e il “fai da te” mediato da forbici, colla e cartoncini, pratica sempre esistita nelle scuole per aiutare gli studenti con bisogni speciali.

Le tecnologie di realtà aumentata e realtà virtuale applicate alla scuola, oltre ad offrire esperienze didattiche coinvolgenti e stimolanti, aiutano gli studenti a sviluppare le soft skill come il pensiero computazionale, il problem solving e sicuramente ad incrementare le proprie competenze digitali, diventate oggi fondamentali tanto quanto la matematica e l’italiano.

La robotica educativa è un metodo in cui si apprendono in modo pratico e divertente le materie STEM: si impara ad usare la logica, a risolvere problemi con difficoltà crescente, aumentando le capacità di formare quello che nel settore viene denominato “pensiero computazionale”.

Questa metodologia educativa, sta diventando uno degli strumenti più importanti e fondamentali della didattica nelle scuole di tutto il mondo e sta rivoluzionando profondamente l’insegnamento e l’apprendimento dei ragazzi. La robotica educativa, detta anche microrobotica, è un metodo di insegnamento che permette di imparare tramite la realizzazione di un robot educativo, attraverso la sua programmazione e il suo sviluppo, passando da tutte le fasi del processo. In questo modo gli alunni imparano mentre realizzano (learning by doing): meglio se lo si propone in un’età dove si è più flessibili ed elastici a livello mentale e dove le nozioni si imparano in modo più semplice e naturale.

CALENDARIO E PROGRAMMA DEL CORSO

Primo incontro – Mercoledì 06 MARZO 2024 - ORE 15:00 /19:00

- STAMPA 3D: presentazione della stampante e dei principali componenti; utilizzo base con stampa di solidi in dotazione; manipolazione di solidi per creare forme personalizzate;

Secondo incontro – Mercoledì 13 MARZO 2024 - ORE 15:00 /19:00

- VISORE 3D: utilizzo del visore 3D META

Terzo incontro – Mercoledì 20 Marzo 2024 - ORE 15:00 /19:00

- ROBOTICA: presentazione dei vari kit di robotica in dotazione al laboratorio; utilizzo della robotica nella didattica per l’ampliamento delle competenze degli alunni;

In allegato la guida per l’iscrizione come corsista.



Smartguide_Partecipare_percorsi_form_Uter

*Il Dirigente Scolastico
prof.ssa Giuseppina Zammini*

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 D.L. vo n.39/1993*