



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_Partecipa
re_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*