



## 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](mailto:ceic819004@istruzione.it) - PEC: [ceic819004@pec.istruzione.it](mailto:ceic819004@pec.istruzione.it) -Sito web: [www.icasfrancolise.edu.it](http://www.icasfrancolise.edu.it)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "G. PASCOLI"-FRANCOLISE  
Prot. 0001677 del 03/05/2024  
VII-5 (Uscita)

**Ai Docenti della scuola dell'infanzia**  
**Al DSGA**  
**All'albo della scuola**  
**Al sito web: [icasfrancolise.edu.it](http://icasfrancolise.edu.it)**

### AVVISO N. 64

**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 **dell'Infanzia** 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" M4C1I2.1-2022-941

**CODICE DEL CORSO: 256439**

CATEGORIA: TRANSIZIONE DIGITALE

**TITOLO DEL CORSO: Introduzione del pensiero computazionale e della didattica digitale alla scuola dell'infanzia.**

**Le iscrizioni al corso chiuderanno il giorno 13 maggio 2024.**

#### **DESCRIZIONE DEL PERCORSO**

Il corso mira a sollecitare un approccio digitale nella didattica rivolta ai bimbi della scuola dell'Infanzia. Durante gli incontri saranno utilizzate le tecnologie digitali in dotazione alla scuola dell'Infanzia dell'I.C.S 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.

Il Tavolo Wacebo touch screen segna una svolta significativa nel mondo dell'educazione: non solo trasforma l'aspetto fisico delle aule, ma anche il modo in cui l'insegnamento e l'apprendimento si svolgono, favorendo un apprendimento più interattivo e coinvolgente. Questi arredi permettono ai bimbi di manipolare direttamente i contenuti digitali, favorendo un apprendimento esperienziale attivo e rendendo l'esperienza di apprendimento più dinamica e coinvolgente.

Il tavolo touch screen facilita l'apprendimento collaborativo, permette ai piccoli studenti di lavorare insieme. Questa modalità di apprendimento non solo migliora le competenze sociali e comunicative, ma incoraggia anche lo sviluppo del pensiero critico e della risoluzione creativa dei problemi. La capacità di condividere idee e lavorare insieme su un unico dispositivo apre nuove possibilità per l'apprendimento di gruppo.

Per **pensiero computazionale** si intende la capacità di **risolvere un problema**, scomponendolo in parti più piccole e riformulandolo in sotto problemi, permettendo la risoluzione efficace delle singole parti, e allo stesso tempo sviluppando una strategia di risoluzione verso i problemi. Un avvicinamento a questo approccio mentale già in età infantile permette di potenziare le capacità logiche e il *problem solving* creativo del bambino.

L'obiettivo è quello di creare un originale sistema di coding che coniugherà gli aspetti della narrazione, della collaborazione e della tangibilità, per facilitare l'introduzione al **pensiero computazionale** nei bambini della scuola dell'infanzia attraverso un approccio ludico.

## **CALENDARIO E PROGRAMMA DEL CORSO**

### **Primo incontro – Martedì 14 MAGGIO 2024 - ORE 16,00/20,00**

- 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 22 MAGGIO 2024 - ORE 16,00 /20,00**

- TAVOLO WACEBO TOUCH SCREEN: facilita l'apprendimento collaborativo permettendo ai piccoli di lavorare insieme. Questa modalità non solo migliora le competenze sociali e comunicative, ma

incoraggia anche lo sviluppo del pensiero critico e della risoluzione creativa dei problemi. La possibilità di condividere idee e lavorare insieme su un unico dispositivo apre nuove possibilità per l'apprendimento di gruppo.

**Terzo incontro – Mercoledì 29 MAGGIO 2024 - ORE 16:00 /20,00**

● **Introduzione al pensiero computazionale: approccio ludico** ai vari aspetti del coding con l'uso dei giochi e piattaforme dedicate per imparare a programmare e muovere i primi passi nel mondo del coding.

**In allegato la guida per l'iscrizione come corsista.**



Smartguide\_Participa  
re\_percorsi\_form\_Uter

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Giuseppina Zannini  
Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell'art.3 comma 2 D.Lvo n.39/1993