



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

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

Ai Docenti della scuola dell'infanzia
AI DSGA
All'albo della scuola
Al sito web: 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_Partecipare_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