



Istituto Comprensivo di Inverigo

Scuola dell'infanzia – primaria – secondaria di 1 grado Cod. meccanografico COIC824004 – Cod. fiscale n° 81003850138
Via Monte Barro, 2 - 22044 INVERIGO (Como) Tel.: 031/60.73.21 e-mail: coic824004@istruzione.it sito: www.icinverigo.edu.it

A TUTTI I DOCENTI

SITO WEB

OGGETTO : ISCRIZIONE AL CORSO DI FORMAZIONE LABORATORIALE SULLA PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA

Si comunica a tutti i docenti che sulla Piattaforma Scuola Futura sono aperte le iscrizioni al corso di formazione tenuto dagli esperti dell'Associazione Creda Onlus, nell'ambito del progetto finanziato con i fondi PNRR "Transizione digitale. Dm 66"

CODICE DEL CORSO : 263906

TITOLO DEL CORSO : CODING 2

Le iscrizioni al corso apriranno dal giorno 11 giugno e chiuderanno il giorno 15 giugno 2024.

DESCRIZIONE DEL PERCORSO

Il coding, il pensiero computazionale e l'informatica offrono strumenti e conoscenze necessarie per comprendere, utilizzare e contribuire al progresso tecnologico. L'inclusione di attività di programmazione nel percorso educativo concorrono all'acquisizione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, in un mondo in cui la tecnologia è in costante evoluzione. Inoltre le attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged) consentono alle bambine e ai bambini di affrontare risolvere problemi di varia natura, seguendo metodi e strumenti specifici e pianificando una strategia. Il coding mette in moto la loro capacità di analisi, astrazione e sequenzialità. L'obiettivo del corso è fornire ai docenti risorse e metodologie per implementare attività di coding. Il programma del corso include prove pratiche che permettono ai docenti di sperimentare in prima persona alcune attività, affiancate dall'introduzione di fondamenti teorici e riflessioni educative.

Gli argomenti trattati includono:

- Prove di coding unplugged. STEM, STEAM e STREAM...cosa sono? Introduzione e coding unplugged.
- Prove con Bee bot. Primo approccio con la robotica e l'uso del coding su schermo.
- Prove di Lego spike. L'approccio educativo Lego e come utilizzare i kit in classe.
- Altri esempi di attività con i kit Lego education e spunti per andare oltre con il coding (es. Scratch) e altre attività STEAM.

CALENDARIO DEL CORSO

Durata 13 ore suddivise in 3 incontri di 3 ore + 1 incontro di 4 ore.

Periodo: : da lunedì 17 a giovedì 20 giugno 2024 (lun-mer 9.30-12.30; gio 9.30-13.30)

In allegato la guida per l'iscrizione come corsista.

Per ulteriori informazioni rivolgersi all'Animatore Digitale .

La Dirigente Scolastica

Sabrina Amato