

A tutto il personale
dell'Istituto Comprensivo "Angius"

Circolare n.226

Oggetto: Programmazione corsi di formazione

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)

Si comunica che in merito al finanziamento in oggetto sono previsti i seguenti corsi di formazione la cui calendarizzazione è in corso di definizione, in base alla disponibilità dei formatori. Si sottolinea che l'Istituto deve raggiungere il target minimo di personale in formazione (15 a corso) e che tutte le attività dovranno concludersi entro giugno 2025.

	TITOLO DEL CORSO	TIPO DI FORMAZIONE	TOTALE ORE
1.	Corso di Formazione - Coding e robotica nella scuola dell'infanzia	PRESENZA	10 ORE
2.	Fare coding e robotica negli istituti comprensivi	PRESENZA	10 ORE
3.	STEAM FOR THE FUTURE- Introduzione	ONLINE	10 ORE
4.	A lezione con mBOT	PRESENZA	10 ORE
5.	A lezione con iRobot Root	PRESENZA	10 ORE
6.	A lezione con Codey Rocky	PRESENZA	10 ORE
7.	A lezione con mTiny (e blue bot)	PRESENZA	10 ORE
8.	STEAM per istituti comprensivi (compresa stampa 3D + Lego Educational)	PRESENZA	15 ORE
9.	TinkerCad un software cad	ONLINE	20 ORE
10.	Uso consapevole della rete: cyberbullismo fake news sexting	ONLINE	10 ORE
11.	Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education Spike™ Essential in classe.	ONLINE	20 ORE
12.	Metodi interdisciplinari sulla materie STEM	ONLINE	20 ORE
13.	Google Workspace Plus per didattica collaborativa e AI	ONLINE	20 ORE
14.	Corso per Google Certified Educator Level 1- Incluso ESAME	ONLINE	12 ORE
15.	Corso per Google Certified Educator Level 2- Incluso ESAME	ONLINE	10 ORE
16.	Gestione dispositivi Google a scuola	ONLINE	13 ORE

	DESCRIZIONE
1.	<p style="text-align: center;">Corso di Formazione - Coding e robotica nella scuola dell'infanzia</p> <p><i>10 ore di lezione, per imparare e far proprio l'approccio STEAM e approfondire come declinarlo per le varie esperienze d'apprendimento alla scuola dell'infanzia.</i></p> <p><i>In particolare impareremo come utilizzare i robot educativi come mediatori di apprendimento, per attività esperienziali consapevoli, basate sull'approccio problem based. Un percorso per l'espressione dell'intelligenza creativa e lo sviluppo di competenze digitali e STEAM.</i></p>
2.	<p style="text-align: center;">Fare coding e robotica negli istituti comprensivi</p> <p><i>Un corso per docenti che mira ad individuare strategie educative e contenuti rivolto ai docenti degli istituti comprensivi, che mira a offrir loro una finestra d'accesso completa sui modi possibili per utilizzare coding e robotica educativa con finalità didattiche.</i></p> <p><i>Obiettivo è quello di garantire lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale basilari nei più giovani e tutelarne altresì il benessere psicofisico in ambiente didattico.</i></p> <p><i>Permette di capire i concetti base di coding, robotica educativa, pensiero computazionale oltre che comprendere come funzionano specifiche tecnologie e soluzioni robotiche per la scuola primaria.</i></p> <p><i>Mira inoltre a far apprendere ai partecipanti strategie capaci di massimizzare l'efficacia di ogni lezione, anche con modalità inconsuete e creative.</i></p>
3.	<p style="text-align: center;">STEAM FOR THE FUTURE- Introduzione</p> <p><i>Il corso, teorico-metodologico, vuole offrire delle prime risposte alle molte domande che, giustamente, gli insegnanti si pongono di fronte alle richieste o proposte ministeriali relative a competenze STEM, coding, pensiero computazionale, robotica.</i></p> <p><i>Delle prime risposte sintetiche ma non banali, che ci aiuteranno a comprendere la necessità di portare il mondo della scuola ad affacciarsi al mondo contemporaneo, con le sue sfide complesse passeremo all'atto pratico, alla didattica che a queste competenze si intreccia.</i></p> <p><i>Il corso è propedeutico ai moduli più operativi, declinati sull'uso di prodotti specifici: consigliamo di combinarlo con corsi verticali su tecnologie particolari come "A lezione con la stampante 3d", "A lezione con mBot", "A lezione con LEGO Education" e simili.</i></p>
4.	<p style="text-align: center;">A lezione con mBOT</p> <p><i>Progettare lezioni coinvolgenti utilizzando mBot2 come mediatore didattico ed utilizzarlo per potenziare sia competenze disciplinari che trasversali in un'ottica di approccio STEM/STEAM. Comprendere gli ingredienti fondamentali del pensiero computazionale e del coding. Offrire competenze attuali che consentano di comprendere il funzionamento di molte tecnologie della nostra quotidianità e sviluppare il pensiero critico in merito al loro utilizzo.</i></p> <p><i>Un corso di robotica perfetto per chi ha amato mBot e che non può non passare al suo upgrade mBot2. mBot2 non è più controllato dalla scheda basata su Arduino, ma dal Cyber Pi, un vero e proprio piccolo computer dotato di pulsanti programmabili, joystick di controllo, schermo a colori, striscia di LED, sensore di luminosità ambientale, microfono e cassa audio e possibilità di collegamento con sensori esterni oltre che con servomotori (tutti venduti separatamente). È necessario disporre di mBot2 prima di svolgere il corso e di avere il set a portata di mano per lo svolgimento dello stesso.</i></p>
5.	A lezione con iRobot Root

	<p><i>Proprio a partire dai robot che già abitano le nostre case possiamo imparare a capire il loro linguaggio e il loro funzionamento. Acquisire competenze di programmazione non significa dover divenire programmatori in un futuro, significa invece poter comprendere una buona parte del mondo che ci circonda. iRobot Root è il nuovissimo robot per le scuole ideato dalla start up che inventò la prima aspirapolvere autonoma Roomba, ed è un robot perfetto per apprendere il coding in modo progressivo. Permette infatti di essere programmato in 3 linguaggi diversi adatti ai tre gradi della scuola di base, è dotato di sensori avanzati, disegna e si muove anche in verticale!</i></p>
6.	<p style="text-align: center;">A lezione con Codey Rocky</p> <p><i>Come progettare lezioni e percorsi sia disciplinari che interdisciplinari coinvolgenti e attuali favorendo uno sguardo attento all'oggi e aperto alle possibili direzioni del futuro. Codey Rocky è un robot educativo concepito per bambini dai 6 anni in su che facilita l'approccio STEM e la didattica interdisciplinare. Inoltre la combinazione tra un robot facile da usare e un software di programmazione grafica intuitivo offre anche ai più piccoli l'opportunità di muovere i primi passi nel mondo del coding.</i></p>
7.	<p style="text-align: center;">A lezione con mTiny (e blue bot)</p> <p><i>Sviluppare abilità di problem solving, incoraggiando al tempo stesso l'iniziativa e la creatività attraverso il coinvolgimento cross-esprienziale e cross-disciplinare significa progettare percorsi educativi in ottica STEAM. Con mTiny si possono progettare attività collegate all'educazione civica, alla matematica, all'arte, alla musica e molto altro grazie ai tappeti tematici. mTiny è un robot educativo per la prima infanzia pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. La sua esclusiva reading pen facilita l'esperienza dei bambini con un linguaggio di programmazione tangibile: mTiny infatti si muove su mappe tematiche coinvolgenti grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici.</i></p>
8.	<p style="text-align: center;">STEAM per istituti comprensivi (compresa stampa 3D + Lego Educational)</p> <p><i>Un corso base per conoscere e approfondire le opportunità che l'adozione dell'approccio educativo STEAM negli istituti comprensivi può riservare. Combinando supporti innovativi e tecnologici a un approccio originale al modo di fare attività mira a dare ai partecipanti tecniche e idee per supportare l'apprendimento degli studenti favorendo in loro anche lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività.</i></p>
9.	<p style="text-align: center;">TinkerCad un software cad</p> <p><i>Nel corso verrà utilizzato TinkerCad un software cad ottimo sia per la modellazione tridimensionale che per la stampa 3D. Questo cad è molto semplice e intuitivo da utilizzare per cui permette un'introduzione base alla geometria solida costruttiva e si integra con i software più noti per stampare in 3D piccoli oggetti.</i></p>
10.	<p style="text-align: center;">Uso consapevole della rete: cyberbullismo fake news sexting</p> <p><i>Un percorso di formazione dedicato alla Cittadinanza digitale più attenta e vigile nei confronti dei più giovani. Il corso ha infatti l'obiettivo di formare gli insegnanti circa le opportunità e i rischi della rete, affinché questa sia utilizzata in modo consapevole e sicuro.</i></p>

	<p><i>La Digital Transformation è infatti una grande opportunità ma richiede, anche e soprattutto per i più giovani, consapevolezza nell'utilizzo dei mezzi e nella gestione di relazioni che si intrecciano attraverso essi.</i></p> <p><i>Il ruolo del docente diventa cruciale nell'espone e preparare gli studenti ad affrontare questo mondo senza timori ma con consapevolezza, spirito critico e attenzione, valutandone con raziocinio dei rischi ed opportunità.</i></p>
11.	<p align="center">Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education Spike™ Essential in classe.</p> <p align="center">Metodi interdisciplinari sulle materie STEM</p> <p><i>Il corso è suddiviso in diversi moduli:</i></p> <p>MODULO 1 <i>Fondamenti dell'Approccio Interdisciplinare Questo modulo introduce i concetti fondamentali dell'approccio interdisciplinare nelle STEM, offrendo un quadro generale delle metodologie e delle loro applicazioni.</i></p> <p>MODULO 2 <i>Tinkering e Creatività nelle STEM</i> <i>Scopri come il Tinkering può diventare uno strumento efficace per stimolare la creatività e affrontare le sfide di problem-solving nelle discipline STEM.</i></p> <p>MODULO 3 <i>Strategie IBSE nelle Lezioni STEM</i> <i>Apprendi come implementare le strategie di Inquiry-Based Science Education (IBSE) per coinvolgere attivamente gli studenti, promuovendo l'indagine e l'apprendimento autodiretto.</i></p> <p>MODULO 4 <i>Principi Teal nell'Insegnamento STEM</i> <i>Questo modulo si concentra sull'applicazione dei principi Team, Empowerment, Alignment e Learning (TEAL) all'insegnamento delle discipline STEM, incoraggiando la collaborazione, l'autonomia e l'allineamento tra docenti e studenti.</i></p>
13.	<p align="center">Google Workspace Plus per didattica collaborativa e AI</p> <p><i>Il corso Google Workspace Plus per didattica collaborativa e AI offre ai docenti un'opportunità unica di esplorare le potenzialità della piattaforma Google Workspace Plus e di immergersi nella tecnologia AI di Gemini. Questa piattaforma multimodale di intelligenza artificiale di Google trasforma l'apprendimento degli studenti, rendendolo coinvolgente, digitale e altamente collaborativo. Durante le 20 ore di formazione sincrona da remoto, i partecipanti acquisiranno competenze avanzate per integrare in modo efficace queste potenti risorse nella loro pratica didattica.</i></p>
14.	<p align="center">Corso per Google Certified Educator Level 1 - Incluso ESAME</p> <p><i>Il corso permette ai partecipanti di acquisire le competenze utili al superamento dell'esame per Google Certified Educator Level 1. In collaborazione con MR Digital, permette ai partecipanti di sostenere direttamente l'esame di certificazione.</i></p>
15.	<p align="center">Corso per Google Certified Educator Level 2 - Incluso ESAME</p> <p><i>Il corso permette ai partecipanti di acquisire le competenze utili al superamento dell'esame per Google Certified Educator Level 2. In collaborazione con MR Digital, permette ai partecipanti di sostenere direttamente l'esame di certificazione.</i></p>
16.	<p align="center">Gestione dispositivi Google a scuola</p>

Durante il corso, i partecipanti acquisiranno competenze avanzate nella gestione della console di amministrazione Google, al fine di ottimizzare l'utilizzo dei dispositivi dedicati agli studenti e ai docenti. Attraverso sessioni sincrone online, il corso offre una panoramica completa delle funzionalità chiave per garantire un ambiente educativo digitale efficiente e sicuro.

Cordiali saluti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Grosso Paola Maria

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 D.lgs. n.39/1993