



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE n. 2 "CAVOUR"

Via Nervia, 28 – 18039 Ventimiglia (Im) - Tel. 0184/295223 – 290346 - Fax 0184/252782

Cod. Fisc. 90083350083 – Cod. Mecc. IMIC81600P

imic81600p@istruzione.it – imic81600p@pec.istruzione.it – www.ic2cavourventimiglia.edu.it

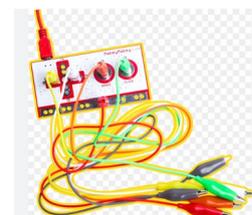


Ministero dell'Istruzione



Anno scolastico 2023 2024

CORSO DI FORMAZIONE - "Fare per imparare" STEM
ID Corso 238773



Corso di formazione in attuazione dell'art 2 del DM 222 11/08/22:
finanziamenti per azioni di coinvolgimento degli animatori digitali, modelli
innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale nelle
scuole, percorsi di formazione alla transizione digitale.

Formatore: Antonella Marchesi - Animatore Digitale e Mentor di Scuola Digitale Liguria
Modalità: in presenza
Durata del corso: ore 4 (due incontri da 2 ore)
Ore per le fasi organizzative e progettuali: ore 2
Periodo: dal 27-03-2024 al 15-06-2024

Target: max 25 docenti

"Fare per imparare" STEM: La didattica del fare con gli strumenti tattili interattivi

Descrizione

Il corso di formazione **"Fare per imparare" STEAM** è un breve percorso di sviluppo della didattica del fare che introduce l'utilizzo di strumenti tattili per promuovere modalità di apprendimento basate sull'interazione fra gli allievi, l'inclusione e la cooperazione.

Programmazione e coding collegati a strumenti tattili interattivi sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare contemporaneamente su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Rilevano il collegamento tra i diversi saperi sviluppando e applicando le STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math) discipline adottate con il DM 184/2023.

Si parte da un'idea o un problema; si impara costruendo un progetto o manufatto che possa funzionare e che possa essere utilizzato e condiviso.

L'utilizzo di materiali di recupero permette di stimolare la creatività e la manualità in un'ottica ludica. Attraverso il "Tinkering" è anche possibile un approccio diretto e immediato alle materie Steam (scienze, tecnologia, ingegneria, arte e matematica), passando prima dalla pratica, e poi infine, alla teoria.

Il corso ha la durata di 4 ore e si compone di due incontri in presenza della durata di 2 ore. Durante il primo incontro è prevista una breve presentazione delle basi metodologiche ed educative dell'apprendimento cooperativo e del costruttivismo nonché diverse strategie didattiche basate sul compito (learning by doing), installazione del software, collegamento della scheda al dispositivo, condivisione di idee di progetto. Nel secondo incontro progettazione e realizzazione di uno o più progetti con la scheda Makey Makey e , infine, condivisione dei lavori finali anche sull'Osservatorio di Scuola Digitale Liguria.

Finalità

Rendere motivante e significativo l'apprendimento sia di strategie generali relative al problem posing e al problem solving, sia di concetti più strettamente legati alla programmazione.

Obiettivi

- apprendimento per scoperta
- utilizzo del problem solving
- riconoscimento del ruolo positivo dell'errore
- individuare strategie per sviluppare la logica
- sviluppare e applicare le STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic)
- apprendere le basi dei linguaggi di programmazione
- utilizzare strumenti digitali in grado di favorire l'apprendimento e l'inclusione scolastica
- produrre e condividere contenuti digitali accessibili

Iscrizioni

L'iscrizione dovrà essere perfezionata attraverso la Piattaforma Futura. ID Corso 238773

27/03/2024

Antonella Marchesi