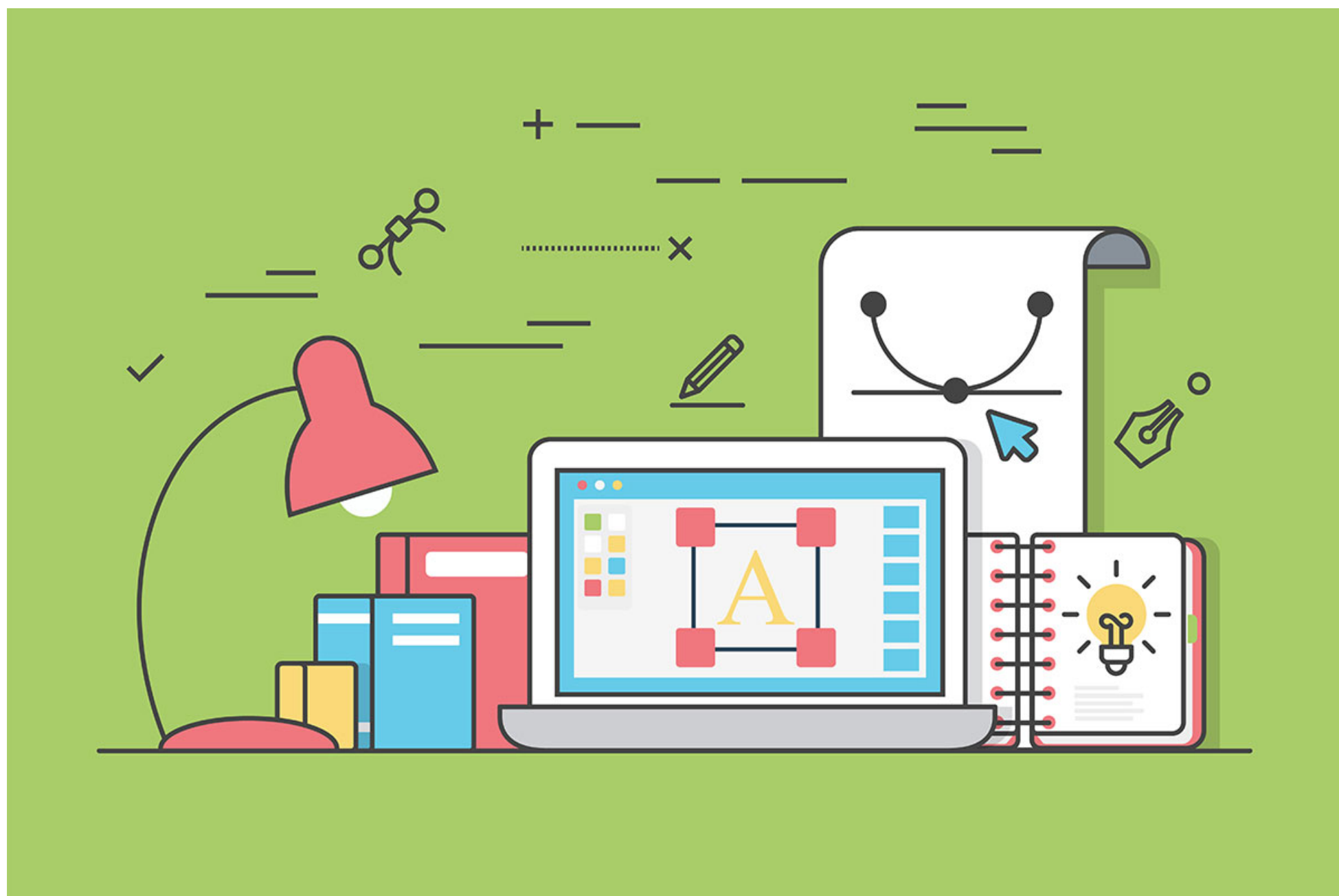


Coding e pensiero computazionale dai blocchi ai robot... per leggere la realtà

Percorso Formativo (Polo STEAM - Reggio Calabria)



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'area riservata. Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in questa scheda di dettaglio.

ID percorso	92079
Titolo Percorso	Coding e pensiero computazionale dai blocchi ai robot... per leggere la realtà
Tipologia	Blended
Data inizio	05/09/2022
Data di conclusione	30/09/2022
Durata (in ore)	25
Numero posti	30

Corso residenziale in presenza e in modalità blended.

Il corso è orientato a fornire le competenze operative per approcciarsi al coding e alla programmazione a blocchi, proponendo un inquadramento metodologico-didattico e fornendo esempi concreti di attività di avvicinamento alle tematiche, lavorando su animazione, storytelling e geometria, fino ad arrivare alla robotica educativa.

Regioni destinatarie della formazione	INTERO TERRITORIO NAZIONALE
Tipologia scuola	Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, Personale educativo, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
Macro argomento	Didattica digitale
Destinatari	Dirigenti scolastici, Docenti, Personale educativo
Area DigCompEdu	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Livello di ingresso	A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
Programma	Argomenti trattati: - introduzione al coding (2h); - il coding: attività su piattaforme online (4h); - primi concetti di programmazione (2h); - programmazione a blocchi (6h); - robotica educativa (6h). Attività di formazione asincrona: progettazione in ambiente di sviluppo e projectwork (5h).
Relatori	ANTONIO SCARAMUZZINO
Data inizio iscrizioni	26/08/2022
Data fine iscrizioni	05/09/2022



Fondazione
Eni Enrico Mattei
Energia e Ambiente



Le azioni formative sono finanziate dall'Unione Europea nell'ambito dell'iniziativa "NextGenerationEU".

I contenuti espressi nei percorsi formativi e l'individuazione dei formatori avvengono sotto la esclusiva responsabilità degli enti organizzatori della formazione e dei soggetti attuatori individuati tramite avvisi pubblici. Gli aspetti in essi contenuti non riflettono necessariamente l'opinione dell'Unione Europea o della Commissione europea o del Ministero dell'Istruzione, che non possono essere ritenuti responsabili di tali contenuti e scelte.

Realtà estesa, metaverso ed escape room nella didattica aumentata

Percorso Formativo (Polo STEAM - Reggio Calabria)



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'**area riservata**. Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in questa scheda di dettaglio.

ID percorso	92078
Titolo Percorso	Realtà estesa, metaverso ed escape room nella didattica aumentata
Tipologia	Blended
Data inizio	05/09/2022
Data di conclusione	30/09/2022
Durata (in ore)	25
Numero posti	30

Corso residenziale in presenza e in modalità blended.

Le TIC hanno rivoluzionato sia il modo di operare, sia i processi sociali, relazionali e comunicativi.

È in questo panorama che la scuola deve progettare adeguati interventi di "didattica aumentata", mediante l'utilizzo adeguato del comparto multimediale in modalità blended.

La realtà virtuale e mista diventa occasione per un'esperienza di didattica aumentata collaborativa e immersiva, anche a distanza, come metodologia innovativa che amplifichi il processo di insegnamento-apprendimento. Attraverso l'esplorazione di mondi virtuali su piattaforma open source si propone un laboratorio interattivo con l'obiettivo di realizzare, in modo semplice e intuitivo, scenari autonomamente costruiti per essere di supporto sia ad attività in classe, sia per la produzione cooperativa fra gli studenti, che usano materiali predisposti o raccolti fra le librerie open source o di dominio pubblico disponibili in rete.

La piattaforma utilizzata permette infatti una nuova esperienza social virtuale, a cui si può accedere semplicemente tramite un browser web desktop o mobile, anche con l'ausilio di un visore VR.

Regioni destinatarie della formazione	INTERO TERRITORIO NAZIONALE
Tipologia scuola	Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, Personale educativo, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
Macro argomento	Didattica digitale
Destinatari	Dirigenti scolastici, Docenti, Personale educativo
Area DigCompEdu	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Livello di ingresso	A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
Programma	<p>Programma del corso</p> <p>6h Lezione teorica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la didattica aumentata; - la formazione Blended; - tecnologia integrata e formazione blended: modello Tpack e SAMR; - apprendimento multisensoriale e multidimensionale per un maggiore coinvolgimento; - dall'e-learning all'I-learning; - blended learning e comunicazione efficace: il digitale come strumento potenziante; - il digitale come amplificatore; - realtà virtuale, aumentata e mista; - la didattica immersiva e il metaverso; - strumenti operativi per ambienti di apprendimento social virtuali open source. <p>10h Sperimentazione didattica documentata e ricerca azione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tecnologia integrata e formazione blended: modello Tpack; - Blended Learning: modello SAMR; - il digitale come amplificatore; - realtà virtuale, aumentata e mista; - la didattica immersiva; - strumenti operativi per ambienti di apprendimento social virtuali open source. <p>4h Approfondimento personale e/o collegiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - confronto circa le tematiche affrontate ed ulteriori proposte e spunti di



- attività di ricerca azione partecipata in modalità blended attraverso l'uso delle piattaforme didattiche.

Relatori **ALFREDO PUDANO**

Data inizio iscrizioni **26/08/2022**

Data fine iscrizioni **05/09/2022**

Per iscriversi ai percorsi formativi è necessario accedere all'area riservata.



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

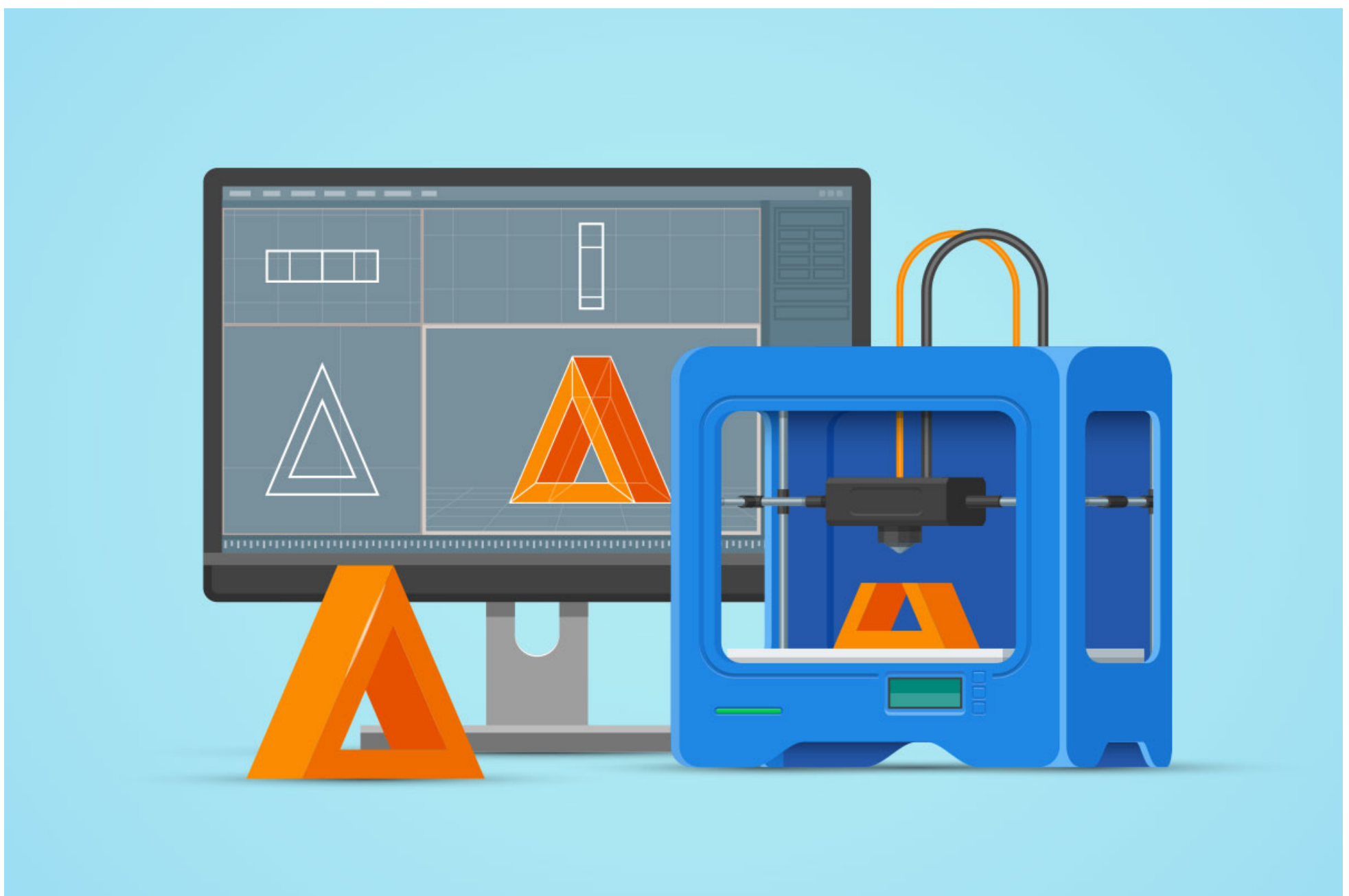


Le azioni formative sono finanziate dall'Unione Europea nell'ambito dell'iniziativa "NextGenerationEU".

I contenuti espressi nei percorsi formativi e l'individuazione dei formatori avvengono sotto la esclusiva responsabilità degli enti organizzatori della formazione e dei soggetti attuatori individuati tramite avvisi pubblici. Gli aspetti in essi contenuti non riflettono necessariamente l'opinione dell'Unione Europea o della Commissione europea o del Ministero dell'Istruzione, che non possono essere ritenuti responsabili di tali contenuti e scelte.

Creatività, arte e tinkering: dall'arte alle STEAM

Percorso Formativo (Polo STEAM - Reggio Calabria)



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'area riservata. Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in questa scheda di dettaglio.

ID percorso	92080
Titolo Percorso	Creatività, arte e tinkering: dall'arte alle STEAM
Tipologia	Blended
Data inizio	05/09/2022
Data di conclusione	30/09/2022
Durata (in ore)	25
Numero posti	30
Luogo di svolgimento	Circolo Velico Policoro (MT)
Descrizione	

per conservare e valorizzare il nostro patrimonio collettivo.

Regioni destinatarie della formazione	INTERO TERRITORIO NAZIONALE
Tipologia scuola	Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, Personale educativo, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
Macro argomento	Didattica digitale
Destinatari	Dirigenti scolastici, Docenti, Personale educativo
Area DigCompEdu	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
Livello di ingresso	A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
Programma	<p>Programma del corso.</p> <p>20h di formazione sincrona:</p> <ul style="list-style-type: none"> - evoluzione dello STEM in STEAM (1h); - personaggi e personalità che si sono occupati di favorire l'arte nelle dinamiche formative (1h); - l'arte oggi, come viene conosciuta, tutelata e valorizzata (1h); - l'arte fra i banchi di scuola (1h); - nuove metodologie applicative nel campo dei Beni culturali (2h); - i social media e l'arte figurativa e immateriale (2h); - applicazioni software specifiche nell'acquisizione digitale dei dati, in ambito bidimensionale e 3D, loro gestione e valorizzazione (12h). <p>5h di formazione asincrona:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettazione di una UDA con linguaggio e strumenti dello STEAM (2h); - realizzazione dell'UDA progettata nella prima fase in formato digitale e multimediale (3h).
Relatori	LORENZO MARTINO
Data inizio iscrizioni	26/08/2022
Data fine iscrizioni	05/09/2022

Per iscriversi ai percorsi formativi è necessario accedere all'area riservata.

Le azioni formative sono finanziate dall'Unione Europea nell'ambito dell'iniziativa "NextGenerationEU".

I contenuti espressi nei percorsi formativi e l'individuazione dei formatori avvengono sotto la esclusiva responsabilità degli enti organizzatori della formazione e dei soggetti attuatori individuati tramite avvisi pubblici. Gli aspetti in essi contenuti non riflettono necessariamente l'opinione dell'Unione Europea o della Commissione europea o del Ministero dell'Istruzione, che non possono essere ritenuti responsabili di tali contenuti e scelte.