



**Istituto Comprensivo
"Battisti-Giovanni XXIII"**

V.le A. Diaz, 30 - 70033 Corato (BA)
CF: 93423260723 - Tel/Fax 080/872.14.32

e-mail: BAIC87800L@istruzione.it

BAIC87800L@pec.istruzione.it

<http://www.icbattistigiovanni23corato.edu.it>



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



SELEZIONE CORSI DI FORMAZIONE ANIMATORE DIGITALE

1) TITOLO: STAMPA 3D: DIGITALE, TECNOLOGIA E CREATIVITA' (livello base)

TIPOLOGIA: Presenza

DATA INIZIO: 23/10/23

DATA CONCLUSIONE: 13/11/2023

DURATA IN ORE: 10

NUMERO POSTI: 23

LUOGO DI SVOLGIMENTO: I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII CORATO (BA)

DESCRIZIONE: Il corso mira a fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare la stampa 3D nell'ambiente educativo, esplorando le potenzialità creative e innovative di questa tecnologia. I docenti impareranno i fondamenti della stampa 3D, comprese le tecniche di progettazione e modellazione. Attraverso sessioni pratiche, i partecipanti acquisiranno familiarità con i software di progettazione, impareranno a preparare i file per la stampa e a utilizzare le stampanti 3D. Inoltre, i docenti esploreranno le diverse applicazioni della stampa 3D in vari ambiti educativi, stimolando la propria creatività e quella degli studenti.

TIPOLOGIA SCUOLA: **Infanzia Primaria e Secondaria di Primo Grado**

MACROAREA: STEM E MULTILINGUISMO

DESTINATARI: Docenti

AREA DIGI COMP:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLO INGRESSO: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Programma

Il percorso prevede attività di formazione in presenza presso L' I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII DI CORATO (BA) nelle seguenti date:

- 23/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

- 30/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;
- 06/11/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;
- 13/11/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00

Durante il corso, verrà introdotta la stampante 3D; verranno osservate le caratteristiche e le peculiarità.

Verrà analizzata la struttura della stampante, il principio di funzionamento, le sue componenti elettriche e meccaniche. Verranno presentati i software necessari alla preparazione dei file da trasferire alla stampante. Saranno trattate le procedure di reperimento in rete di file già pronti per la stampa, semplificando in tal modo i primi approcci alla stampa 3D.

2) TITOLO: DIGITAL STORYTELLING E GAMIFICATION: SPUNTI PER POTENZIARE LE COMPETENZE DIGITALI (livello base)

TIPOLOGIA: Presenza

DATA INIZIO: 13/10/23

DATA CONCLUSIONE: 03/11/2023

DURATA IN ORE: 10

NUMERO POSTI: 33

LUOGO DI SVOLGIMENTO: I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII CORATO (BA)

DESCRIZIONE: Il corso si concentrerà sull'integrazione delle tecnologie digitali nel processo di insegnamento e apprendimento, utilizzando il Digital storytelling e la Gamification come strumenti chiave. I docenti acquisiranno competenze pratiche per creare storie coinvolgenti utilizzando strumenti digitali, come video, immagini e suoni. Si esplorerà, anche, come applicare principi di Gamification per rendere le lezioni più interattive, motivate e coinvolgenti. Attraverso esempi concreti, i docenti saranno in grado di sperimentare e adattare queste metodologie al proprio contesto didattico, potenziando così le competenze digitali degli studenti.

TIPOLOGIA SCUOLA: Infanzia Primaria e Secondaria di Primo Grado

MACROAREA: Transizione Digitale

DESTINATARI: Docenti

AREA DIGI COMP:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

Il percorso prevede attività di formazione in presenza presso L' I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII DI CORATO (BA) nelle seguenti date:

- 13/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;
- 20/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;
- 26/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;
- 3/11/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00

I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e suite/piattaforme gratuite, disponibili online con l'attivazione del processo del Digital Storytelling e della Gamification (Content Curation), al fine di rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive e

motivanti per far in modo di condividere i materiali digitali prodotti, i cui contenuti potranno essere utilizzati in tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare. In tal modo i docenti dissemineranno buone pratiche in linea ad una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica attiva ed integrata con i New Media, che promuove il ruolo attivo e cooperativo di ciascun studente.

3) TITOLO: CODING E ROBOTICA EDUCATIVA: SPUNTI PER UNA DIDATTICA INNOVATIVA (livello Base)

TIPOLOGIA: Presenza

DATA INIZIO: 27/09/23

DATA CONCLUSIONE: 06/10/2023

DURATA IN ORE: 10

NUMERO POSTI: 18

LUOGO DI SVOLGIMENTO: I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII CORATO (BA)

DESCRIZIONE: Il corso mira a fornire ai docenti competenze e strumenti per integrare il coding e la robotica nelle attività didattiche, stimolando la creatività e l'apprendimento attivo degli studenti. Attraverso sessioni teoriche e pratiche, verranno esplorate le basi del coding, l'utilizzo di piattaforme di programmazione visuale, la progettazione di attività coinvolgenti e l'impiego dei robot educativi. Il corso favorirà l'acquisizione di competenze digitali e l'adattamento delle metodologie didattiche per una formazione all'avanguardia. La presente proposta propone di far conoscere la metodologia dell'approccio STEM attraverso la formazione sull'uso della robotica educativa nella pratica didattica.

Dopo aver acquisito le basi teoriche e metodologiche, i partecipanti avranno l'opportunità di mettersi in gioco muovendo i primi passi di programmazione e progettando in piccolo gruppo dei percorsi formativi interdisciplinari, con l'ausilio di un robot a scelta tra quelli presenti a scuola.

TIPOLOGIA SCUOLA: Primaria e Secondaria di Primo Grado

MACROAREA: Transizione Digitale

DESTINATARI: Docenti

AREA DIGI COMP:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLO INGRESSO: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

PROGRAMMA

Il percorso prevede attività di formazione in presenza presso L' I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII DI CORATO (BA) nelle seguenti date:

- 27/09/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

- 29/09/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

- 04/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

- 06/10/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00

Saranno introdotti i principi del pensiero computazionale, del coding e dei linguaggi di programmazione visuale. Si introdurrà la programmazione robotica e saranno presentate le

strumentazioni utili alla didattica attiva, per favorire un apprendimento aperto per sfide e problemi.

4) TITOLO: LA REALTA' VIRTUALE: VISORI 3D E APP SPECIFICHE (5 ore)

TIPOLOGIA: Presenza

DATA INIZIO: 8/11/23

DATA CONCLUSIONE: 9/11/2023

DURATA IN ORE: 5

NUMERO POSTI: 21

LUOGO DI SVOLGIMENTO: I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII CORATO (BA)

DESCRIZIONE: Questo corso si concentra sull'utilizzo della realtà virtuale come strumento educativo per arricchire l'apprendimento e coinvolgere gli studenti in modo innovativo. I docenti acquisiranno competenze pratiche sull'utilizzo dei visori 3D e delle app specifiche. Attraverso sessioni pratiche e dimostrazioni, verranno esplorate le diverse applicazioni della realtà virtuale in vari ambiti disciplinari, come la storia, la scienza o l'arte. I docenti saranno in grado di integrare la realtà virtuale nella loro didattica, stimolando l'interesse e l'entusiasmo degli studenti.

TIPOLOGIA SCUOLA: Primaria e Secondaria di Primo Grado

MACROAREA: TRANSIZIONE DIGITALE

DESTINATARI: Docenti

AREA DIGI COMP:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLO INGRESSO: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Programma

Il percorso prevede attività di formazione in presenza presso L' I.C. BATTISTI GIOVANNI XXIII DI CORATO (BA) nelle seguenti date:

- 08/11/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

- 09/11/2023 dalle ore 15:30 alle 18:00;

Il corso, estremamente pratico, ha l'obiettivo di introdurre i partecipanti alle tecnologie immersive, quali la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), e mostrare le loro applicazioni nel settore dell'educazione, attraverso l'utilizzo dei visori in dotazione dell'Istituto e di molteplici piattaforme e software, attraverso le quali il docente imparerà ad usare e realizzare "mondi virtuali", tour e ambienti 360°.

Laura Pusanno

Corato, 06/09/23