

# ISTITUTO COMPRENSIVO CAPRINO VERONESE

## SCHEDA PROGETTO

### Titolo/Denominazione del progetto

"DIDATTICA INNOVATIVA: SCOPRIAMO LE RISORSE CHE ABBIAMO A SCUOLA"

### Tipologia di progetto

Formazione personale docente

### Destinatari

Tutti i Docenti Infanzia – Primaria

### Finalità

Formazione e aggiornamento del personale docente sul coding e l'utilizzo di robot educativi

### Obiettivi misurabili che si intendono perseguire

Il *Coding*, come strategia per avviare gli alunni al pensiero computazionale, consente di prevenire i rischi legati ad una potenziale passività dinnanzi ai computer e, più in generale, ai dispositivi elettronici. Inoltre, permette di sviluppare il pensiero logico- matematico e può rappresentare uno strumento di inclusione, in quanto fornisce un importante contributo per l'acquisizione di competenze matematiche e dell'ordinamento spaziale. Mediante l'esperienza sul campo nell'utilizzo della robotica educativa, gli studenti possono sviluppare capacità di logica, *problem solving*, creatività, ma possono essere anche un potente mezzo per favorire l'acquisizione di competenze sociali e relazionali. Lo scopo della formazione è, quindi, di fornire ai docenti i linguaggi e gli strumenti adatti per poter applicare strategie innovative, come il *Coding* e la robotica educativa, in classe.

#### Obiettivi

- promuovere l'innovazione digitale;
- fornire conoscenze sull'uso di piattaforme per la didattica innovativa;
- realizzare percorsi didattici con l'uso di strumenti digitali (con particolare riferimento a strumenti già presenti nei plessi).

### Durata

<b>Periodo previsto</b>	Aprile - maggio
<b>Orario</b>	Tre incontri della durata di 2 ore ciascuno (Lunedì dalle 16:30 alle 18:30)

### Numero partecipanti

Max. 15 partecipanti

### Programma

<b>1° incontro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Il <i>Coding</i> e il pensiero computazionale</li><li>- Software per scrivere codici</li></ul>
<b>2° incontro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Piattaforme interoperabili: cosa sono e come utilizzarle</li><li>- La robotica educativa: vantaggi nell'utilizzo</li></ul>
<b>3° incontro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- mTiny: programmazione ed utilizzo</li><li>- mTiny: lo storytelling e altri utilizzi</li></ul>

### Risorse umane

Risorse umane interne alla scuola

Firma docente