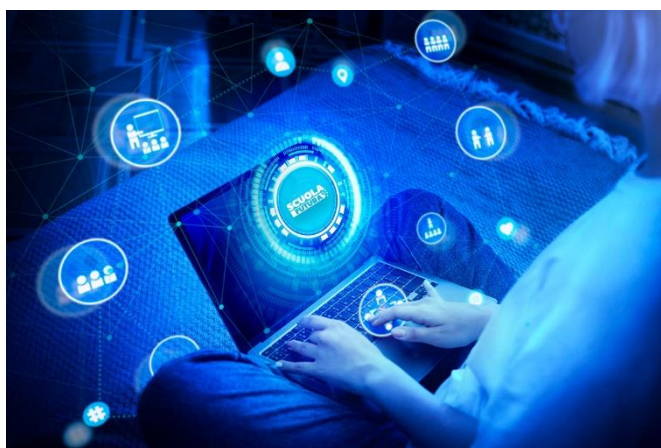


PNRR "Animatori digitali 2022-2024"

Progetti in essere del PNRR. Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR. Linea di investimento M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico
Codice avviso: M4C1I2.1-2022-941 Codice progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-5229
CUP: D34D22002260006

FORMAZIONE STEM

Obiettivo del corso promuovere una metodologia educativa "project based" che coinvolga diverse discipline, con maggior ricaduta su quelle scientifico-tecnologiche, incentrata su dispositivi innovativi, come strumenti per il coding e la programmazione. Tali metodologie sono fondamentali per l'efficacia dell'azione didattica e per l'acquisizione di competenze creative, digitali, di comunicazione e collaborazione, di



problem-solving e di pensiero critico, indispensabili per i cittadini di oggi. Data la natura pratica del corso e la necessità di lavorare in gruppi non numerosi, si attiveranno 2 percorsi formativi da 20 ore ciascuno, con un massimo di 20 docenti per gruppo.

Il percorso formativo prevede 10 incontri da 2 ore ciascuno:

- 1°** Introduzione sull'inserimento attività stem all'interno del percorso didattico (interdisciplinarietà), attività unplugged per capire il concetto di coding e introduzione al kit Lego Spike Prime.
- 2°** Attività con kit Lego Spike Prime: alla giusta distanza. Costruzione di un veicolo in grado di muoversi ed arrestarsi in base alle istruzioni fornite.
- 3°** Attività con kit Lego Spike Prime: eliminiamo i rifiuti. Costruzione e test di benne per la raccolta di rifiuti con riflessione sull'efficienza delle stesse.
- 4°** Introduzione ai bee-bot e blue-bot: utilizzo dei dispositivi per orientarsi nello spazio e loro utilizzo in ambito matematico.
- 5°** Introduzione a SamLabs: classroom e maker kit-V2
- 6°** Attività con SamLabs: il gelato che si scioglie. Utilizzo dei sensori di luminosità e riflessione sui materiali per proteggersi dai raggi solari.
- 7°** Attività con SamLabs: storia interattiva. Come rendere coinvolgente una storia attraverso l'utilizzo di suoni e luci.
- 8°** Attività con SamLabs: la chitarra. Costruzione di una chitarra e modulazione del suono.
- 9°** Attività con SamLabs: codice morse. Trasmissione di un segnale in codice.
- 10°** Realizzazione di un UdA che preveda anche attività di robotica a scelta tra i kit utilizzati nelle lezioni precedenti.