



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. 0881 814875 Foscology – Tel. 0881 814873 Gabelli – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26
sito web: www.icfoscologabelli.edu.it - e mail: fgic86100g@istruzione.it pec: fgic86100g@pec.istruzione.it

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

SCHEDA DI PROGETTO

LABORATORIO DI ROBOTICA LEGO SPIKE: PROGRAMMAZIONE DI LEZIONI DIGITALI

Responsabile di progetto: Dirigente Scolastico Prof.ssa Fulvia Ruggiero

Esperto: Prof. Alfonso Filippone (docente interno A060/ADMM, PhD in Digital Transformation and Education)

Destinatari: Docenti della Scuola Secondaria di Primo Grado in servizio nell'anno scolastico 2023-2024 presso l'I.C. Foscolo-Gabelli o presso altri istituti della Provincia di Foggia.

Finalità: Formazione tecnico-pratica del personale docente

Attività di formazione del personale docente: laboratorio formativo sul campo in presenza nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, missione 4: istruzione e ricerca – componente 1 – potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle università – investimento 2.1: didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

Il processo della formazione:

La formazione è articolata in un processo che si articola secondo le seguenti fasi:

- rilevazione e analisi dei bisogni formativi in relazione alle necessità e agli obiettivi oggetto del percorso formativo;
- programmazione dell'attività formativa con l'individuazione degli obiettivi e dei contenuti;
- realizzazione concreta delle attività formative e laboratoriali;
- valutazione dell'efficacia ed efficienza dei percorsi laboratoriali soprattutto attraverso la ricaduta nell'attività tecnico-pratica.

La programmazione dell'attività formativa ha le seguenti finalità:



- potenziare la professionalità dei docenti in riferimento alle competenze di programmazione digitale e alle digital soft skills del DigiComp 2.2;
- fornire ai docenti strumenti necessari a programmare le ordinarie attività didattiche in modo innovativo e stimolante grazie alla programmazione digitale a blocchi e alla robotica LEGO;
- sviluppare competenze delle discipline STEAM grazie alla robotica LEGO come strumento per il potenziamento delle *life skills* nell'ottica della costruzione di *ben-essere* a scuola;
- potenziare l'acquisizione di competenze digitali da spendere per la creazione di percorsi didattici inclusivi rivolti in particolar modo ad alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Obiettivi:

- far acquisire a tutti i docenti le conoscenze teoriche e pratiche che sono alla base di una programmazione digitale a blocchi;
- far conoscere le metodologie che sono alla base dell'utilizzo della robotica educativa LEGO all'interno delle ordinarie attività didattiche curriculari in seno alle diverse discipline e nell'ottica della trasversalità interdisciplinare;
- utilizzare la programmazione digitale per creare strategie di risoluzione di problemi;
- offrire strumenti di analisi delle proprie competenze professionali;
- aumentare le competenze professionali digitali già possedute e creane delle nuove.

Analisi dei bisogni formativi

Sulla base delle esigenze emerse da colloqui e specifiche riunioni con il personale docente emerge la necessità di formazione del personale stesso sulle seguenti tematiche:

- utilizzo nell'ordinaria pratica didattica dei Kit Lego Educational Spike Prime per gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado, in particolar modo gli alunni con Bisogni Educativi Speciali;
- conoscenza della programmazione digitale a blocchi per la creazione di lezioni innovative che utilizzino la robotica LEGO come strumento per migliorare la motivazione all'apprendimento da parte degli alunni;
- progettazione di attività specifiche e percorsi mirati alla promozione dei talenti nella Scuola Secondaria di Primo Grado in riferimento alla programmazione digitale.

Temi affrontati nei laboratori formativi sul campo:

1) PRIMO INCONTRO

- Squadra Invenzioni
- Lezioni Complementari

2) SECONDO INCONTRO

- La mia piccola start-up
- Trucchetti

3) TERZO INCONTRO

- Pronti per la sfida
- Tracker di allenamento

4) QUARTO INCONTRO

- Programmazione Creativa di Prototipi Autentici (prima parte)
- FIRST LEGO League Masterpiece (prima parte)

5) QUINTO INCONTRO

- Programmazione Creativa di Prototipi Autentici (seconda parte)
- FIRST LEGO League Masterpiece (seconda parte)

I corsi si terranno nella fascia oraria antimeridiana e postmeridiana, compatibilmente con il gruppo dei corsisti.

L'esperto

Prof. Alfonso Filippone

