



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**



SCHEDA DI PROGETTO

Form-Azione DIGITALE

- Laboratorio di Programmazione digitale e Robotica -

Responsabile di progetto: Dirigente Scolastico Prof.ssa Fulvia Ruggiero

Esperto: Prof.ssa Cristina Caruso (docente interno A060)

Tutor: Prof. Michele Triventi (docente interno A060)

Destinatari: Docenti della Scuola Primaria e dell'Infanzia in servizio nell'anno scolastico 2024-2025 presso l'I.C. Foscolo-Gabelli

Finalità: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Tipologia di Attività: 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 per il personale scolastico" – Decreto MIM n. 66 del 12 aprile 2023 – Next Generation EU. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

Il processo del percorso:

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 all'utilizzo di software interattivi a supporto della didattica ordinaria;
- sviluppare competenze delle discipline STEAM grazie alla creazione di tools educativi da utilizzare come materiale di supporto e 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 dell'utilizzo di software digitali e multimediali a supporto della didattica tradizionale;
- far conoscere le metodologie che sono alla base dell'utilizzo delle TIC all'interno delle ordinarie attività didattiche curriculari in seno alle diverse discipline e nell'ottica della trasversalità interdisciplinare;
- utilizzare i tools digitali per creare strategie di risoluzione di problemi;
- offrire strumenti di analisi delle proprie competenze professionali;
- aumentare le competenze professionali digitali già possedute e crearne di 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 di software digitali e multimediali per la creazione di un agire didattico innovativo per tutti gli alunni della Scuola Primaria e dell'Infanzia, in particolar modo gli alunni con Bisogni Educativi Speciali;
- conoscenza dei box digitali e interattivi 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 Primaria e dell'Infanzia in riferimento allo sviluppo delle *digital life skills*.

Temi affrontati nei laboratori sul campo:

1) PRIMO INCONTRO (3 ore):

- Valutazione delle competenze iniziali: test Google Moduli;



- Pensiero computazionale e Coding;
- Programmazione a blocchi, primi passi con Scratch;
- Laboratorio.

2) SECONDO INCONTRO (3 ore):

- Scratch: utilizzo dei blocchi delle diverse categorie (“movimento”, “aspetto”, “situazioni”, ...), creazione di semplici videogiochi (Schiaccia la Zanzara, labirinto);
- Laboratorio.

3) TERZO INCONTRO (3 ore):

- Scratch: il piano cartesiano - disegno di figure geometriche;
- Scratch: creazione di un gioco a quiz;
- Laboratorio.

4) QUARTO INCONTRO (3 ore):

- BEE-Bot, iRobot Root;
- Sam Labs;
- Laboratorio.

5) QUINTO INCONTRO (3 ore):

- Editing e composizioni di solidi con TinkerCAD, 123D Design e SketchUp;
- Esercitazioni di base: portachiavi personalizzato;
- Laboratorio.

Le lezioni si terranno il martedì dalle ore 14:30 alle ore 17:30.

L'esperto

Prof.ssa Cristina Caruso



Il tutor

Prof. Michele Triventi

