

Percorso Formativo ([POLO STEAM - MARSALA \(TP\)](#))

Corso 3

• Titolo Percorso

Coding & Robotica

• Tipologia

In presenza/Residenziale/Online

• Data inizio

26/04/2022

• Data di conclusione

/2022

• Durata (in ore)

25

• Numero posti

50

• Descrizione

Il corso ha l'obiettivo di potenziare le competenze di insegnamento delle STEAM, rafforzando la capacità di utilizzo degli strumenti tecnologici attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative e l'interdisciplinarietà. Fornire ai docenti gli strumenti per potenziare le competenze sul coding e la robotica e riproporre le attività nelle proprie classi anche con l'utilizzo di classi virtuali durante la DDI. I corsisti attraverso la programmazione a blocchi potranno progettare storie, giochi e animazioni accattivanti e programmare dispositivi integrando tecnologie all'avanguardia tra cui

Intelligenza Artificiale (AI) e Internet of Things (IoT)

Il corso prevede una modalità di erogazione “mista” (in presenza/residenziale e on line), con utilizzo laboratoriale delle tecnologie per le STEAM durante gli incontri in presenza.

• **Regioni destinatarie della formazione**

INTERO TERRITORIO NAZIONALE

• **Tipologia scuola**

Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado

• **Macro argomento**

Didattica digitale/ STEAM

• **Destinatari**

Docenti

• **Area DigCompEdu**

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

• **Livello di ingresso**

B1 Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

• **Programma**

L'insegnamento integrato STEAM.

Imparare a scrivere programmi attraverso la programmazione a blocchi in modalità avanzata.

Eventi dovuti all'utente, Sensori, Operatori, Variabili, Operazioni di I/O.

Estensioni - Musica: suona strumenti e percussioni, Disegna, Movimento

Webcam, Fai parlare i tuoi progetti, Traduci un testo in molte altre lingue, Sintesi Vocale, Fogli Google, Grafici etc.

Dispositivi - Imparare a guidare un robot con precisione, Lavorare con i diversi sensori integrati nel robot, principi dell'Intelligenza Artificiale.

Il corso prevede una restituzione finale con progettazione e realizzazione di creazioni digitali, simulazioni di lezioni laboratoriali da svolgere in classe, anche legate alla propria disciplina di insegnamento, basate sull'utilizzo delle metodologie didattiche innovative attraverso i contenuti digitali appresi, svolte in piccoli gruppi e presentazione di quanto realizzato.

1° incontro - 26 aprile (in presenza/residenziale)

ore 14,30/19,30-5 ore;

2° incontro - 27 aprile (in presenza/residenziale)

ore 8,30/13,30; 5 ore;

3° incontro - 27 aprile (in presenza/residenziale)

ore 14,30/19,30 5 ore;

4° incontro - 28 aprile (in presenza/residenziale)

ore 8,30/13,30 5 ore;

5° incontro - 26 maggio (on line)

ore 14,30/19,30 5 ore;

• Relatori

ERSILIA PAGANO

• Data inizio iscrizioni

.....03/2022

• Data fine iscrizioni

...../03/2022

.Tag

Steam, pensiero computazionale, coding, programmazione, robotica educativa, metodologie innovative, intelligenza artificiale, IoT