



Istituto Comprensivo "A.GRAMSCI"
Via Ada Negri, 44 - 26837 Mulazzano
Tel: 02 989137 - Fax: 02 98879187 sito web: www.icmulazzano.gov.it
e-mail uffici: ic.mulazzano@gmail.com - loic80200p@istruzione.it

Prot. n. 1178

Mulazzano, 08/05/2017

Piano della Formazione dei Docenti 2016/2019 – art. 1 Comma 124 Legge 107/2015. DM 797 del 19/10/2016 -Ambito Territoriale 17 – Corso di formazione "Digital Media Tech"

Oggetto: Avvio delle iscrizioni al Corso formazione "Digital Media Tech"/Scheda illustrativa

Con la presente si dà avvio alla procedura di iscrizione dei docenti interessati dell'Ambito territoriale 17 Lombardia al Corso di formazione "Digital Media Tech", di cui all'Avviso Pubblico dell'11/04/2017 dell'IC Mulazzano, Prot. n. 953/2017

Si ammettono in subordine, fino ad esaurimento delle disponibilità, anche iscrizioni dei docenti dell'AT 18 Lombardia.

Saranno ammessi alla frequenza un massimo di 30 docenti (divisi in 3 gruppi/moduli).

Criteri di preferenza saranno:

1. Appartenenza ambito AT 17;
2. Appartenenza classi di concorso/docenza in materie matematico-scientifiche;
3. Giovane età.

Per l'iscrizione al corso tutti i docenti interessati dovranno compilare il modulo allegato al seguente link: <https://goo.gl/forms/HwKcbkSk4gmU0xMO2> entro il 26 maggio 2017.

SCHEDA DEL CORSO

Area: Didattica per competenze ed innovazione metodologica

Destinatari del corso: Docenti scuola primaria e secondaria primo grado.

Durata del corso: 25 ore, così ripartite:

- 16 ore di Formazione/azione in presenza (n. 4 incontri da 4 ore cad.);
- 6 ore di sperimentazione in classe;
- 2 ore di approfondimento/progettazione in team;
- 1 ora documentazione/restituzione.

Sede: Il corso si terrà presso l'IC A. Gramsci di Mulazzano, in Via Ada Negri n.44.

Calendario: i corsi si svolgeranno da ottobre 2017 a maggio 2018, seguendo un calendario che verrà tempestivamente comunicato ai docenti interessati dopo la raccolta delle iscrizioni.

Abstract: Nell'ambito del Progetto, il coding assolve alle esigenze di avviare i discenti allo sviluppo delle seguenti capacità:

- Comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;

- Risolvere facili problemi in un semplice ambito di contenuto matematico;
- Descrivere il procedimento seguito e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria;
- Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri;
- Sviluppare atteggiamenti cooperativi e collaborativi.

Il coding costituisce indirettamente una strategia di soluzione del test INVALSI, agevolando l'apprendimento di modalità di lettura del testo, decodifica dello stesso e approccio matematico-scientifico ai problemi. Inoltre, costituisce uno strumento di potenziamento delle capacità di astrazione e di comprensione dei problemi, rendendoli, in prima istanza, concreti e vicini ai meccanismi risolutivi quotidiani. Tale effetto è maggiormente evidente con la robotica. Un altro effetto cui abbiamo già accennato è l'empowerment cognitivo. Con empowerment cognitivo intendiamo tutte quelle attività che comportano lo sviluppo di abilità superiori quali il problem solving (di nostro specifico interesse) . Più in generale, invece, l'empowerment cognitivo può riguardare anche lo sviluppo di capacità di attenzione e concentrazione, che nel caso del coding rappresentano un effetto indiretto.

Obiettivi:

- Conoscere: Perché il coding. Cosa vuol dire empowerment cognitivo (2h): Legami tra Coding/empowerment cognitivo/approccio al problem solving. Tipi di programmazione e abilità collegate. Differenti tipi di piattaforme di coding.
- Acquisire: Coding visuale e approccio al problem solving (2h): Il coding visuale (concetto di blocchi e di path). Codifica visiva di un problema (flow diagram) Scratch (2h): Il coding visivo con Scratch .
- Rafforzare/applicazione: Esercizi pratici Robotics (4h): come progettare un robot (per questo modulo è necessario essere in possesso del kit LegoMindstorm che è reso disponibile dall'IC di Mulazzano). Tipi di sensori.
- Progettare (6 h.): Progettare il movimento- Progettare le azioni- Introduzione alla programmazione visuale con LegoMindstorm I blocchi principali- Programmazione di movimento ed azioni (esercizi)- La Community legoMindstorm.

Formatrice: Folgieri Raffaella, Prof.ssa c/o Università degli Studi di Milano.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof.ssa Roberta Di Paolantonio)