

< TUTTI I PERCORSI - DIDATTICA DIGITALE

Tinkering didattico digitale: STEAM da materiali analogici a digitali

Percorso Formativo (Polo STEAM - Partinico)



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'area riservata. Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in questa scheda di dettaglio.

ID percorso	100041
Titolo Percorso	Tinkering didattico digitale: STEAM da materiali analogici a digitali
Tipologia	Blended
Data inizio	18/01/2023
Data di conclusione	08/03/2023
Durata (in ore)	30
Numero posti	20
Luogo di svolgimento	In presenza presso l'I.I.S "A. VOLTA" Palermo ed online
Descrizione	<p>La trasformazione degli ambienti educativi ha moltiplicato gli approcci innovativi all'educazione e, in particolare, alle STEM. Uno di questi è il tinkering indicato anche dal PNSD come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo. Il tinkering significa "armeggiare", "provare ad aggiustare", con lo scopo di insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali. In questo caso questo modello si applica ad un percorso indirizzato all'utilizzo dei display interattivi con le STEAM, cioè reinterpreta argomenti scientifici laboratoriali in chiave digitale operando direttamente su contenuti e oggetti virtuali percepiti come reali e, proprio per questo, l'attività viene vissuta in modo più motivante.</p> <p>Il corso si pone diversi obiettivi ed in particolare si segnalano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendere concetti avanzati richieste dal Digital Soft Skill: interagire, comunicare e cooperare in team; - saper agire in modo efficace e rapido per individuare soluzioni in autonomia per la produzione documentale integrata; - saper sperimentare ed esplorare in modo creativo. <p>Saper fare tinkering significa, cioè trasformare una fase iniziale di esplorazione in un'attività finalizzata, proprio come accade nel coding o nella robotica educativa.</p>
Regioni destinatarie della formazione	SICILIA
Tipologia scuola	Scuola secondaria II grado
Macro argomento	Didattica digitale
Destinatari	Docenti
Area DigCompEdu	<p>2. Risorse digitali</p> <p>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</p> <p>6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</p>
Livello di ingresso	A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base
Programma	<p>Calendario</p> <p>18/01/2023 15.30 -18:30</p> <p>Configuriamo i dei display interattivi per il tinkering digitale</p> <p>25/01/2023 15.30 -18:30</p> <p>Interagiamo con le app in ambiente STEAM</p> <p>01/02/2023 15.30 -18:30</p> <p>L'interazione con i dispositivi mobili</p> <p>08/02/2023 15.30 -18:30</p> <p>Salvare e archiviare contenuti in cloud per facilitare il lavoro</p> <p>15/02/2023 15.30 -18:30</p> <p>Lezioni con oggetti virtuali</p> <p>23/02/2023 15.30 -18:30</p> <p>Storytelling con l'escape room</p> <p>01/03/2023 15.30 -18:30</p> <p>Riviste/e-book divulgativi su tematiche STEAM</p> <p>08/03/2023 15.30 -18:30</p> <p>Ipertesti nella didattica</p> <p>6 ore per la realizzazione autonoma di un project work.</p>
Relatori	GANDOLFO TORREGROSSA
Data inizio iscrizioni	19/12/2022
Data fine iscrizioni	16/01/2023

Per iscriversi ai percorsi formativi è necessario accedere all'area riservata.