

Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma '06 30365205 7 06 30356161 Codice Fiscale 97197580588

rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

Titolo: PNRR- Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Linea di investimento 2.1. Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36848 Titolo del progetto: ApprendimentAttivo

CUP: H84D23003350006

Prot. Vedi Segnatura

Ai docenti Primaria e secondaria AI DSGA

Al sito web, Banner PNRR – responsabile prof.ssa Festa

CIRCOLARE N.284

Oggetto: Avvio Laboratorio di formazione sul campo - 1302-ATT-946-E-1 - Laboratori di formazione sul campo "Educoding: Pensare, Creare, Innovare" - Esperto: ins. Anna Teresa Fiori ai sensi del D.M. 66/2023 - PNRR – 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

Si informano tutti i docenti dell'ICS La Giustiniana che, a partire dal 04 SETTEMBRE 2024 sarà attivato il Laboratorio di formazione sul campo "Educoding: Pensare, Creare, Innovare" finalizzato alla formazione del personale scolastico per la transizione digitale, come da progetto presentato e approvato nell'ambito dei finanziamenti PNRR Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Linea di investimento 2.1. Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023) Codice Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36848 Titolo del progetto: ApprendimentAttivo.

Il progetto "EduCoding: pensare, creare, innovare" mira ad introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso attività intuitive e divertenti di coding. Gli insegnanti, insieme ai loro alunni, esploreranno il mondo della programmazione in modo pratico, stimolando la creatività e la capacità di risolvere problemi. DI seguito le competenze attese:

- Acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale da portare poi nella didattica;
- Capacità di applicare il pensiero computazionale agli ambiti disciplinari di interesse;
- Aumento della consapevolezza di quanto sia facile e utile portare il pensiero computazionale in classe.

Il laboratorio sarà svolto dell'animatore digitale, ins. Anna Teresa Fiori, in qualità di esperto, e dall'ins. Rita Bottari, in qualità di tutor. L'attività didattica è suddivisa in quattro moduli per un totale di 13 ore: 1: Introduzione al Coding e al Metodo;













Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma '06 30365205 7 06 30356161 Codice Fiscale 97197580588

<u>rmic85900b@istruzione.it</u> <u>rmic85900b@pec.istruzione.it</u>

Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

Titolo: PNRR- Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Linea di investimento 2.1. Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36848 Titolo del progetto: ApprendimentAttivo

CUP: H84D23003350006

2: Coding Unplugged con CODYROBY;

3: CodyFeet - Istruzioni Lungo il Percorso;

4: CodyColor - Coding a Colori.

Le lezioni si svolgeranno presso la sede di via Giuseppe Silla, 3, in didattica in presenza, secondo il seguente calendario:

DATA	ORARIO	SEDE
04/09/2024	9 - 12	Via Silla
05/09/2024	9 - 12	Via Silla
06/09/2024	9 - 12	Via Silla
09/09/2024	9 - 13	Via Silla

Il corso è completamente gratuito e su iscrizione volontaria per un massimo di 20 docenti. Il numero minimo di iscritti, tali da permettere il raggiungimento del target previsto nell'ambito del PNRR, è pari a 5 iscritti. In caso di non raggiungimento del nr il corso non sarà attivato.

Prerequisito di iscrizione: Livello base.

Le iscrizioni si effettuano attraverso la piattaforma Homepage - Scuola futura - PNRR (istruzione.it), raggiungibile a questo link www. scuolafutura.pubblica.istruzione.it, cui si accede con le proprie credenziali. Il periodo di iscrizione va dal 29.08.2024 al 03.09.2024. Il codice ID del corso da ricercare sulla piattaforma è il seguente: ID 274320.

Per ogni altra informazione è possibile rivolgersi al tutor del progetto, ins. Rita Bottari.

Si allega programma completo del Laboratorio.

Il Referente per il PNRR DM 65

Prof.ssa Elisa D'Andrea

Il Tutor del corso

Ins. Rita Bottari

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Dr.ssa Marilena Abbatepaolo)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.LGS. n. 39/1993













Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma '06 30365205 7 06 30356161 Codice Fiscale 97197580588

<u>rmic85900b@istruzione.it</u> <u>rmic85900b@pec.istruzione.it</u> Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

Titolo: PNRR- Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Linea di investimento 2.1. Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36848 Titolo del progetto: ApprendimentAttivo

CUP: H84D23003350006

EduCoding: Pensare, Creare, Innovare

PNRR – 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 - LABORATORIO (13 ore in presenza – obiettivo 5 docenti a corso)

Docente: Anna Teresa Fiori

Tutor: Rita Bottari

Descrizione del Progetto:

Il progetto "EduCoding: pensare, creare, innovare" mira ad introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso attività intuitive e divertenti di coding. Gli insegnanti, insieme ai loro alunni, esploreranno il mondo della programmazione in modo pratico, stimolando la creatività e la capacità di risolvere problemi.

Obiettivi del Progetto:

- Introdurre i concetti base della programmazione in modo ludico e intuitivo.
- Sviluppare il pensiero computazionale tra gli studenti.
- Fornire strumenti e metodi per integrare il coding nel curriculum scolastico.
- Creare una comunità di apprendimento collaborativo tra insegnanti e alunni.

Metodologia:

Il corso si compone di lezioni in diretta streaming e attività pratiche che gli insegnanti possono seguire e proporre direttamente in classe. Non è richiesta una conoscenza preliminare dell'informatica, poiché le attività proposte sono intuitive e accessibili.

Struttura del Corso:

Il corso è suddiviso in quattro moduli:

Modulo 1: Introduzione al Coding e al Metodo

- Durata: 3 ore
- Contenuti:
 - o Presentazione del corso e del metodo
 - o Strumenti del coding
 - o Introduzione al linguaggio delle cose
 - L'ora del coding e il labirinto

Modulo 2: Coding Unplugged con CODYROBY

- Durata: 3 ore Contenuti:
 - o Attività di coding senza l'uso del computer













Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma '06 30365205 7 06 30356161 Codice Fiscale 97197580588

rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

Titolo: PNRR- Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Linea di investimento 2.1. Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36848 Titolo del progetto: ApprendimentAttivo

CUP: H84D23003350006

Utilizzo del metodo CODYROBY

Modulo 3: CodyFeet - Istruzioni Lungo il Percorso

Durata: 3 ore Contenuti:

- o Attività di coding che prevedono l'uso di istruzioni lungo un percorso
- o Sviluppo del pensiero sequenziale e logico

Modulo 4: CodyColor - Coding a Colori

- Durata: 4 ore Contenuti:
 - o Attività di coding basate sull'uso dei colori
 - o Introduzione alla programmazione visuale a blocchi

Risorse Necessarie:

- Computer con accesso a internet per le attività online.
- Materiali per le attività unplugged (es. carte, mattoncini colorati).
- Accesso alle piattaforme Code.org e Scratch.

Valutazione e Certificazione:

- Partecipazione attiva: Gli insegnanti parteciperanno attivamente alle lezioni e alle attività pratiche.
- **Prove in itinere**: Verranno proposte attività e esercizi da completare durante il corso.
- Certificazione: Al termine del corso, verranno certificate le competenze acquisite dagli insegnanti su ScuolaFutura.
- Risultati Attesi:
- Gli insegnanti acquisiranno gli elementi base del pensiero computazionale da portare poi nella
- Capacità di applicare il pensiero computazionale agli ambiti disciplinari di interesse.
- Aumento della consapevolezza di quanto sia facile e utile portare il pensiero computazionale in classe.

Conclusione

Questo progetto vuole dimostrare che il coding può essere un'attività divertente e coinvolgente, capace di stimolare la creatività e il pensiero logico fin dai primi anni di scuola.









