



**Istituto Comprensivo - "Carinola - Falciano del Massico"**

Corso Umberto I°, 45 - Carinola (CE)

Tel: 0823/939063 - fax: 0823/939542

cod. mecc. ceic88700p -

sito: [www.iccarinolafalciano.edu.it](http://www.iccarinolafalciano.edu.it) - e-mail: [ceic887oop@istruzione.it](mailto:ceic887oop@istruzione.it)



*A tutti i Docenti*

*AI DSGA*

*All'albo della scuola*

*Al sito web: [iccarinolafalciano.edu.it](http://iccarinolafalciano.edu.it)*

## **CIRCOLARE N° 65**

**Oggetto: Iscrizione al 3° corso di formazione dell'Animatore Digitale**

**Progetto finanziato con i fondi PNRR - Codice progetto: M4-C1-I2.1-2022-941-P-4723**

**"Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali".**

Si comunica che sulla Piattaforma Scuola Futura sono aperte le iscrizioni al corso di formazione tenuto dall'Animatore digitale prof. Salvatore RUSSO, nell'ambito del progetto finanziato con i fondi PNRR "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1" -Codice progetto: M4-C1-I2.1-2022-941-P-4723

**CODICE DEL CORSO: 252105**

**CATEGORIA: TRANSIZIONE DIGITALE**

**TITOLO DEL CORSO: Didattica digitale alla Scuola dell'Infanzia**

**Le iscrizioni al corso chiuderanno il giorno 14 aprile 2024.**

**Sono previsti 4 incontri in presenza da 3,5 ore ciascuno, presso la scuola dell'Infanzia di Carinola - Polo, dedicati alla sperimentazione pratica delle attrezzature tecnologiche per un utilizzo finalizzato alla stimolazione delle competenze STEM fin dalla scuola dell'Infanzia.**

**Totale durata del corso: 14 ore.**

### **DESCRIZIONE DEL PERCORSO**

Il corso mira a sollecitare un approccio digitale nella didattica rivolta ai bimbi della scuola dell'Infanzia. Durante gli incontri saranno utilizzate le tecnologie digitali in dotazione alla scuola dell'Infanzia di Carinola (Polo scolastico).

L'**aula multimediale** con l'ausilio del software Kidverse è un sistema educativo integrato basato sulla metodologia della didattica esperienziale ideato per la fascia da 3 a 6 anni. Saranno proposte attività coinvolgenti e divertenti in un'aula immersiva dotata di un sistema touch che trasforma lo spazio scolastico in un ambiente di apprendimento virtuale in cui i bimbi interagiscono con gli elementi dello scenario.

Il **Tavolo Wacebo touch screen** segna una svolta significativa nel mondo dell'educazione: non solo trasforma l'aspetto fisico delle aule, ma anche il modo in cui l'insegnamento e l'apprendimento si svolgono, favorendo un apprendimento più interattivo e coinvolgente.

Questi arredi permettono ai bimbi di manipolare direttamente i contenuti digitali, favorendo un apprendimento esperienziale attivo e rendendo l'esperienza di apprendimento più dinamica e coinvolgente.

Il tavolo touch screen facilita l'apprendimento collaborativo, permette ai piccoli studenti di lavorare insieme. Questa modalità di apprendimento non solo migliora le competenze sociali e comunicative, ma incoraggia anche lo sviluppo del pensiero critico e della risoluzione creativa dei problemi. La capacità di condividere idee e lavorare insieme su un unico dispositivo apre nuove possibilità per l'apprendimento di gruppo.

La **stampante 3D** è uno strumento veramente potente, perché da la possibilità di costruire tanti manufatti su un banco di scuola. Gli oggetti realizzati verranno archiviati in formato digitale e potranno essere così replicati, modificati e condivisi con altre classi e persino con altre scuole.

**I docenti** potranno allestire un “campionario” di sussidi didattici personalizzati per le loro classi a supporto dell'insegnamento di materie STEAM.

**Gli studenti** potranno apprendere i principi della modellazione e della stampa 3D e potranno comprenderne il funzionamento e le applicazioni, diventando utenti consapevoli ma anche creatori (come si augura anche il PNSD). I settori in cui la stampa 3D viene oggi impiegata sono sempre più numerosi (design, industria, moda, biomedicale) e tale impiego, sicuramente genererà un importante cambiamento nei sistemi produttivi. La stampa 3D è anche un potente strumento di **inclusione didattica** rappresentando, di fatto, l'alternativa che supera la contrapposizione tra prodotti educativi commerciali e il “fai da te” mediato da forbici, colla e cartoncini, pratica sempre esistita nelle scuole per aiutare gli studenti con bisogni speciali.

L'uso di software di programmazione a blocchi favorisce l'apprendimento in modo pratico e divertente delle materie STEM: si impara ad usare la logica, a risolvere problemi con difficoltà crescente, aumentando le capacità di formare quello che nel settore viene denominato “pensiero computazionale”.

Questa metodologia educativa sta diventando uno degli strumenti più importanti e fondamentali della didattica nelle scuole di tutto il mondo e sta rivoluzionando profondamente l'insegnamento e l'apprendimento dei ragazzi che in questo modo imparano mentre giocano (learning by gaming); meglio se proposto in un'età dove le nozioni si acquisiscono in modo semplice e naturale.

## **CALENDARIO E PROGRAMMA DEL CORSO**

### **Primo incontro – venerdì 19 APRILE 2024 - ORE 16:15 /19:45**

- **AULA IMMERSIVA:** il software Kidverse propone attività coinvolgenti e divertenti in un'aula dotata di un sistema touch che trasforma lo spazio scolastico in un ambiente di apprendimento virtuale in cui i bimbi interagiscono con gli elementi dello scenario.

### **Secondo incontro – lunedì 22 APRILE 2024 - ORE 16:15 /19:45**

- **TAVOLO WACEBO TOUCH SCREEN:** facilita l'apprendimento collaborativo permettendo ai piccoli di lavorare insieme. Questa modalità non solo migliora le competenze sociali e comunicative, ma incoraggia anche lo sviluppo del pensiero critico e della risoluzione creativa dei problemi. La possibilità di condividere idee e lavorare insieme su un unico dispositivo apre nuove possibilità per l'apprendimento di gruppo.

### **Terzo incontro –martedì 7 MAGGIO 2024 - ORE 16:15 /19:45**

- **STAMPA 3D:** presentazione della stampante e dei principali componenti; utilizzo base con stampa di solidi preformati; manipolazione di solidi per creare forme personalizzate; formazione di solidi originali creati con software come Geogebra e Tinkercad;

### **Quarto incontro – giovedì 9 MAGGIO 2024 - ORE 16:15 /19:45**

- **ACQUISIZIONE E RAPPRESENTAZIONE DATI ATTRAVERSO SENSORI:** presentazione del Sensedisc, un sistema semplice ed intuitivo per la raccolta e la semplice rappresentazione dei dati, per l'ampliamento delle competenze degli alunni. Il dispositivo garantisce facilità d'uso per l'apprendimento di fenomeni naturali e delle relative misurazioni.

Si possono rilevare e rappresentare i seguenti dati: Temperatura, Movimento, Luce, Livello sonoro, Frequenza cardiaca.

I sensori permettono di raccogliere facilmente i dati e di analizzarli in tempo reale.

**In allegato la guida per l'iscrizione come corsista.**

Il Dirigente Scolastico  
*prof.ssa Giuseppina Zannini*

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