



ISTITUTO COMPRENSIVO "DANTE ALIGHIERI" - AULLA

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Aulla, 9 gennaio 2025

Circolare n. 197

Al personale docente
Alla DSGA
Al sito

Oggetto: Laboratorio di formazione sul campo PNRR D.M. 66/23 - Docenti

Si comunica che l'Istituto, all'interno del PNRR D.M. 66/2023 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" (D.M. 66/2023) (*DDI: Digitale al Dante alighieri*), ha organizzato n. 1 laboratorio di formazione sul campo rivolto al personale docente e ATA.

Le attività avranno come formatore il prof. Andrea Meucci e come tutor la docente Elisabetta Guarneri. Ai partecipanti non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

Tutti gli incontri si svolgeranno in presenza presso la scuola secondaria di 1° grado.

Titolo del laboratorio: Introduzione al coding 1

Tematiche: Promuovere la cittadinanza digitale e l'uso consapevole delle tecnologie. Fornire competenze di base per l'utilizzo delle tecnologie digitali. Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali in modo sicuro ed efficace.

Livello: A1 novizio

Obiettivi del corso:

- Introdurre i concetti base del coding ai principianti.
- Sviluppare competenze di problem-solving attraverso attività pratiche.
- Promuovere la creatività e il pensiero logico attraverso il coding unplugged e attività di storytelling.
- Familiarizzare con strumenti di coding visuale (Code.org; Scratch e altri).

Programma del corso:

Primi passi nel coding per principianti

- a. Introduzione al coding: cos'è e perché è importante.

- b. Concetti base: algoritmi, sequenze, cicli e condizioni.
 - c. Esempi pratici di coding nella vita quotidiana.
2. Coding unplugged
 - a. Attività senza l'uso del computer per comprendere i concetti di base del coding.
 - b. Giochi e attività interattive per sviluppare il pensiero computazionale.
 - c. Esercizi di gruppo per favorire la collaborazione e il lavoro di squadra.
3. Attività di storytelling
 - a. Utilizzo del coding per creare storie interattive.
 - b. Sviluppo di narrazioni digitali attraverso strumenti di coding visuale.
 - c. Esempi di progetti di storytelling realizzati con applicativi vari.
4. Scratch Junior e programmi simili
 - a. Introduzione a Code.org e a Scratch: interfaccia e funzionalità principali.
 - b. Creazione di semplici progetti di coding con Scratch.
 - c. Esplorazione di altri programmi di coding visuale adatti ai principianti.

Durata: 10 ore

Calendario previsto:

- lunedì 27 gennaio 2025, dalle ore 16,15 alle ore 19,15
- mercoledì 29 gennaio 2025, dalle ore 16,20 alle ore 18,20
- lunedì 10 febbraio 2025, dalle ore 16,15 alle ore 19,15
- mercoledì 12 febbraio 2025, dalle ore 16,20 alle ore 18,20

Tutto il personale docente interessato a partecipare deve iscriversi come corsista sulla piattaforma Scuola Futura entro il 24 gennaio 2025 al percorso ID 322765

Si ricorda che per ottenere l'attestato di completamento del corso è necessario frequentare almeno il 70% delle ore previste.

Con l'occasione, si porgono cordiali saluti.

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Silvia Bennati