

TECNOLOGIE INNOVATIVE APPLICATE ALLA DIDATTICA: DAL CODING ALLA REALTA' AUMENTATA

Il percorso formativo si rivolge ai docenti con l'intento di illustrare le potenzialità di alcuni strumenti quali Coding (plugged ed unplugged), realtà virtuale, aumentata, robotica e utilizzo di apps nella didattica. Il corso, dalla connotazione prevalentemente pratica propone contenuti per ogni ordine scolastico, dall'infanzia alla secondaria. Si partirà dal coding unplugged più adatto ai piccoli e attraverso un viaggio che coinvolgerà varie discipline ed attività si arriverà gradualmente all'utilizzo di strumenti più complessi come la piattaforma Cospaces edu fino al metaverso con Spatial. A questo si affiancherà l'acquisizione dei concetti base della robotica e delle principali apps educative.

PROGRAMMA

Orario 16.30-18.30 Docente: VALENTINA PADOVINI

DATA	ARGOMENTO
<i>Giovedì 30 novembre 2023</i>	Coding unplugged con Cody Roby Bee Bot: <ul style="list-style-type: none">- Funzionalità del robot Bee Bot- utilizzo in attività didattiche Learning Apps
<i>Giovedì 7 dicembre 2023</i>	Code.org Principali app per primaria ed infanzia da utilizzare con il Merge Cube
<i>Giovedì 14 dicembre 2023</i>	ScratchJr: <ul style="list-style-type: none">- funzionamento del software e potenzialità nella didattica- le quattro stagioni
<i>Giovedì 21 dicembre 2023</i>	ScratchJr: <ul style="list-style-type: none">- storytelling- programmazione di un videogioco
<i>Giovedì 11 gennaio 2024</i>	Scratch 3.0: <ul style="list-style-type: none">- introduzione all'utilizzo della piattaforma- creazione di quiz
<i>Giovedì 18 gennaio 2024</i>	Scratch 3.0: <ul style="list-style-type: none">- storytelling- rappresentazione di figure geometriche piane
<i>Giovedì 25 gennaio 2024</i>	Scratch 3.0: <ul style="list-style-type: none">- programmazione di un traduttore- segui linea
<i>Giovedì 1 febbraio 2024</i>	Scratch 3.0: <ul style="list-style-type: none">- programmazione di un videogioco
<i>Giovedì 8 febbraio 2024</i>	Cospaces.edu: introduzione alla realtà virtuale <ul style="list-style-type: none">- creazione di una scena
<i>Giovedì 15 febbraio 2024</i>	Cospaces.edu: <ul style="list-style-type: none">- programmazione di un quiz- storytelling
<i>Giovedì 22 febbraio 2024</i>	Cospaces. Edu: utilizzo di immagini 360
<i>Giovedì 29 febbraio 2024</i>	Cospaces.edu: <ul style="list-style-type: none">- introduzione alla realtà aumentata con il Merge Cube- programmare un contenuto da vedere in realtà aumentata
<i>Giovedì 7 marzo 2024</i>	Coding attraverso simulatori online: microbit
<i>Giovedì 14 marzo 2024</i>	Coding attraverso simulatori online: irobot
<i>Giovedì 21 marzo 2024</i>	Genially: immagini e infografiche interattive
<i>Giovedì 11 aprile 2024</i>	Genially: creazione di giochi didattici interattivi
<i>Giovedì 18 aprile 2024</i>	Creare presentazioni con Canva
<i>Giovedì 2 maggio 2024</i>	Creare presentazioni con Canva
<i>Giovedì 9 maggio 2024</i>	Spatial: <ul style="list-style-type: none">- metaverso- creazione di una stanza
<i>Giovedì 16 maggio 2024</i>	Creazione di un museo virtuale con Spatial
<i>Giovedì 23 maggio 2024</i>	Utilizzo della piattaforma BricksLab
<i>Giovedì 30 maggio 2024</i>	Utilizzo della piattaforma BricksLab