

Didattica digitale

Corso di 16 ore rivolto agli insegnanti della scuola dell'infanzia sull'uso di schermi touch screen, coding e robotica.

Obiettivi del Corso:

1. Sviluppare le competenze digitali degli insegnanti della scuola dell'infanzia per utilizzare schermi touch, coding e robotica in maniera efficace e adatta ai bambini.
2. Promuovere un apprendimento ludico e interattivo utilizzando le tecnologie digitali come strumenti di supporto all'insegnamento.
3. Integrare il pensiero computazionale e la robotica nella didattica quotidiana, promuovendo la creatività, la logica e il problem-solving.



Programma del Corso:

Macro Area 1: Introduzione ai touch screen e loro uso nella didattica (4 ore)

1. Introduzione ai dispositivi touch screen (1 ora)
 - Comprendere come funzionano i touch screen.
 - Differenza tra i vari tipi di dispositivi (tablet, lavagne interattive, smartphone).
2. Utilizzo di applicazioni educative per la scuola dell'infanzia (2 ore)
 - Esplorazione di app educative per sviluppare abilità cognitive, motorie e linguistiche.
 - Esempi pratici di attività ludiche ed educative utilizzando tablet e lavagne interattive.
3. Gestione della tecnologia nella classe (1 ora)
 - Metodi per gestire le attività di gruppo con dispositivi condivisi.
 - Buone pratiche per garantire l'uso sicuro dei dispositivi da parte dei bambini.

Software suggerito:

- Tux Paint (programma di disegno open source).

GCompris (suite di software educativo per bambini).

Macro Area 2: Coding per la scuola dell'infanzia (6 ore)

1. Introduzione al pensiero computazionale (1 ora)
 - Cosa si intende per pensiero computazionale.
 - Importanza del coding come strumento per sviluppare logica, creatività e problem-solving nei bambini.
2. Strumenti di coding senza schermo (2 ore)
 - Introduzione a giochi di coding senza uso di dispositivi (attività basate su carta, giochi fisici, storytelling).
 - Esempi di attività didattiche che stimolano il pensiero computazionale senza tecnologia.
3. Coding su dispositivi touch (3 ore)
 - Introduzione ad app e strumenti semplici di coding visuale (ad esempio ScratchJr).
 - Creazione di semplici sequenze logiche e interattive su tablet, adatte ai bambini dell'infanzia.

Software suggerito:

- ScratchJr (coding visuale per bambini).

Lightbot (gioco di coding per l'apprendimento del pensiero computazionale).

Macro Area 3: Robotica educativa per la scuola dell'infanzia (6 ore)

1. Introduzione alla robotica educativa (1 ora)
 - Cos'è la robotica educativa e come può essere applicata nell'infanzia.
 - Tipi di robot adatti ai bambini (es. Bee-Bot, Cubetto).
2. Uso pratico di robot educativi (3 ore)
 - Attività pratiche con robot programmabili, adatti all'età prescolare.
 - Come impostare percorsi e attività per sviluppare competenze spaziali e logiche.
3. Integrazione della robotica nel curriculum educativo (2 ore)
 - Idee per progetti interdisciplinari (es. matematica, linguaggio, arte) che includono la robotica.
 - Esempi di attività creative e collaborative utilizzando i robot per stimolare curiosità e apprendimento.

Robot suggeriti:

- Bee-Bot (robot programmabile semplice per i bambini).
- Cubetto (robot in legno, programmazione tangibile senza schermo).

