

**Spett.le IV Istituto Comprensivo
"Ilaria Alpi" di Nocera Inferiore (SA)
Alla c.a. della Dirigente Scolastico
Prof. LOMBARDO Annarosaria
Email: SAIC8BV00Q@ISTRUZIONE.IT
Pec: SAIC8BV00Q@PEC.ISTRUZIONE.IT**

Oggetto: Calendario Laboratorio **Tecnologia nella scuola primaria – Edizione 1**
- (DM 66/2023)

Calendario del corso:

- 10 -12 -17- 20- 26 settembre dalle ore 15:00 alle ore 18:00 in presenza.

Informazioni del corso:

Tipologia: formazione sincrona

Totale ore: 15 ore in presenza

Rivolto a: tutti i docenti dell'Istituto

Data inizio iscrizioni: giorno della pubblicazione su **Scuola Futura**

Data fine iscrizioni: domenica 1° settembre 2024 (Le iscrizioni vanno confermate sulla piattaforma scuola futura dal DS)

Formatore: Prof.ssa Silvia De Vita, Docente di Tecnologia, C.F. DVTSLV69R55Z133O

Area DigCompEdu

2. Risorse digitali

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

5. Valorizzazione delle potenzialità dei docenti

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali dei docenti

Livello di ingresso: A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Livello di uscita:

Descrizione

Il corso mira a creare un ambiente di apprendimento dinamico e pratico, dove i docenti possano acquisire e perfezionare le competenze necessarie per condurre laboratori di tecnologia efficaci e stimolanti per gli studenti del primo ciclo.

La tecnologia è un termine ampio che comprende una varietà di concetti e significati, ma in generale, può essere definita come l'applicazione pratica delle conoscenze scientifiche e ingegneristiche per sviluppare strumenti, processi e sistemi che migliorano la vita umana. La disciplina della tecnologia studia quindi l'insieme delle tecniche, dei metodi e degli strumenti utilizzati per progettare, costruire, gestire e migliorare oggetti e sistemi tecnici.

Nella scuola primaria ha l'obiettivo di introdurre i bambini al mondo tecnologico e dell'innovazione in modo creativo e pratico: fornisce le basi per competenze tecnologiche avanzate che saranno necessarie nella vita futura degli studenti, migliora competenze come il problem solving, il lavoro di squadra e il pensiero critico;

aiuta i discenti a comprendere come funziona il mondo intorno a loro e come la tecnologia influisce sulla loro vita quotidiana.

Obiettivi del corso:

- Conoscenza dei Materiali e degli Strumenti Familiarizzare gli studenti con vari materiali (legno, plastica, metallo, ecc.) e strumenti (forbici, colla, righelli, ecc.) e insegnare l'uso sicuro e appropriato degli strumenti.
- Sviluppo del Pensiero Logico e Critico: Incoraggiare i bambini a risolvere problemi attraverso il pensiero logico, sensibilizzare gli alunni alla sostenibilità e all'educazione ambientale e realizzare piccoli progetti che permettono ai bambini di applicare ciò che hanno imparato e promuovere il lavoro di gruppo e la collaborazione.
- Metodologie di Insegnamento che saranno sviluppate
 - Approccio Hands-on: Coinvolgere gli studenti in attività pratiche dove possono sperimentare direttamente con materiali e strumenti.
 - Laboratori Creativi: Organizzare laboratori dove i bambini possono creare e innovare e utilizzare materiali riciclati per costruire nuovi oggetti.
 - Tecnologia Digitale: Introdurre l'uso di digitale per attività educative.
 - Interdisciplinarietà: Integrare la tecnologia con altre discipline, come la matematica (costruire strutture geometriche) o l'arte (creare progetti artistici con materiali tecnologici).
- Utilizzare storie e contesti storici per spiegare l'evoluzione della tecnologia.

L'insegnamento della tecnologia nella scuola primaria è fondamentale per stimolare l'interesse verso le materie scientifiche e tecnologiche e per sviluppare una mentalità aperta all'innovazione e al cambiamento.

Esempi di Attività e approfondimenti

- Costruzione di Modelli:
 - Progetti di costruzione con LEGO o altri kit di costruzione per insegnare i principi base della meccanica e dell'ingegneria.
- Programmazione di Base:
 - Utilizzo del digitale per insegnare i fondamenti della programmazione e del coding. Applicazione della programmazione a blocchi su robot educativi, come Bee-Bot o Blue-Bot.
 - Dal linguaggio binario alla visualizzazione di immagini (decriptazione di codici)
 - Il pensiero computazionale e l'arte di Mondrian
 - lo storytelling attraverso il pensiero computazionale (Scratch e robotica educativa)
- Esperimenti di Scienze Applicate:
 - Attività come la costruzione di circuiti elettrici semplici per comprendere il funzionamento dell'elettricità.
 - Estrazione dei colori dal mondo naturale e loro utilizzo
 - Le energie rinnovabili in un quartiere. Riciclo e la green energy

Associazione Sophis – Viale Brodolini n. 2 – 84091 Battipaglia (SA) C.F. 91040740655- P.I. 04595440654

Telefax 0828.333337- www.sophisacademy.it – info@sophisacademy.it

Associazione Riconosciuta iscritta al Registro Prefettizio delle Persone Giuridiche n. 509

- Mobilità sostenibile: il recupero di oggetti per la realizzazione di città a confronto (modelli esistenti e modelli di mobilità sostenibili)
- Escape Room e gamification per Celebrare giornate particolari (waterday, π day, etc...)
- La tessitura geometrica e la sezione aurea in natura, arte e architettura
- Caccia al tesoro tra coding, indovinelli, escape rooms e viaggi virtuali...

In caso di difficoltà contattare il numero di assistenza +39 3318058272

porgiamo distinti saluti.

Associazione Sophis
Direttore Formazione

