

Oggetto: Proposte di Formazione per il progetto **Animatore digitale: formazione del personale interno**

Il sottoscritto Mazzei Salvatore, animatore digitale di codesto istituto e individuato come docente formatore interno per il progetto di cui in oggetto,

PROPONE

allas.v. due percorsi di formazione, alternativi o da fruire in successione temporale, in merito alla formazione interna del personale dal titolo provvisorio

**"Studenti al centro: metodologie e tecnologie didattiche innovative per una scuola maggiormente inclusiva"**

**1^ Proposta** su Metodologie didattiche innovative e creatività digitale, pensiero computazionale -Coding ,Tinkering, Gamification

**DigCompedu:** area 2, 3, 5

**Livello:** A2. Esploratore/Base, conosce e ne fa un uso di base

**Formatore:** Salvatore Mazzei

**TEMPI** - Il percorso prevede 7 incontri, da 3 ore ciascuno ed 1 da 4 ore da tenersi online o in presenza, a cadenza settimanale

**PERSONALE:** collaboratore scolastico e Docente tutor

**MATERIALI** - E' richiesta un'aula computer con una postazione PC ogni due corsisti, una connessione Internet stabile anche con contatti plurimi, una LIM o uno schermo multimediale efficiente con pacchetto Office installato.

**Programma di massima:**

- 1) Breve spiegazione sul significato di Coding e sue implicazioni nella didattica – Strumenti e risorse didattiche - Il Coding unplugged ed il Codingplugged – Esempi di coding unplugged: CodyRoby, CodyFeet, Pixel Art. La Programmazione online – La piattaforma online code.org: creazione di un account personale da insegnante; creazione di una classe virtuale dei corsisti
- 2) La programmazione a blocchi su code.org: programmiamo da soli o in coppia con varie tipologie de' **"L'ora del codice"**: 1) Labirinto classico; 2) L'artista; 3) Minecraft; 4) Frozen; 5) Laboratorio Disney crea una storia; 6) Laboratorio Classic crea una storia; 7) Esplora l'intelligenza artificiale.
- 3) I corsi completi su code.org: Panoramica sui corsi e le possibilità educative; percorsi strutturati dall'ultimo anno dell'Infanzia ai 13 anni compiuti – Attività di programmazione dei corsisti (controllo e debugging): creazione di Tangram e storytelling - Etivity con i corsisti
- 4) Scratch Junior e Introduzione alla piattaforma di SCRATCH- Utilizzo senza login - creazione account - installazione di Scratch offline

- 5) Principali comandi e istruzioni - Opzioni Sprite - inserimento nuovo sprite e clonazione – Costruzione di poligoni semplici: quadrati, triangoli, esagoni - Serie di esagoni – Griglia di esagoni — Etivity con i corsisti
- 6) Effetto camminata, in lontananza in avvicinamento – Come creare storie in SCRATCH: Impostazione di uno storyboard; creazione e chiusura di una scena; inserimento di dialoghi a fumetti; inserimento di scene in successione; inserimento di una copertina – Elementi accessori: inserimento di suoni, voci, sottofondi musicali, sfondi - Etivity dei corsisti
- 7) La gamification ed il Tinkering: Definizione, inquadramento teorico e pedagogico, valore didattico, setting d'aula, valutazione e riflessione metacognitiva – Creazione con i corsisti di un'attività didattica, per grado scolastico, in base alla metodologia della gamification con SCRATCH;
- 8) Rendering e feedback pedagogico educativo

**2^ Proposta** su Metodologie didattiche innovative e creatività digitale - il digital storytelling e le sue applicazioni didattiche

**DigCompedu:** area 2, 3, 5

**Livello:** A2. Esploratore/Base, conosce e ne fa un uso di base

**Formatore:** Salvatore Mazzei

**TEMPI** - Il percorso prevede 7 incontri, da 3 ore ciascuno ed 1 da 4 ore da tenersi online o in presenza, a cadenza settimanale

**PERSONALE:** collaboratore scolastico e Docente tutor

**MATERIALI** - E' richiesta un'aula computer con una postazione PC ogni due corsisti, una connessione Internet stabile anche con contatti plurimi, una LIM o uno schermo multimediale efficiente con pacchetto Office installato.

**Programma di massima:**

- 1) Lo storytelling didattico: Definizione, inquadramento teorico e pedagogico, valore didattico, setting d'aula, valutazione e riflessione metacognitiva; esempi di buone pratiche
- 2) Trasformare presentazioni Powerpoint o Google presentation in Storie;
- 3) Realizzare fumetti e storie educative disegnate con Canva e altre app;
- 4) Come creare video educativi che narrano storie (1)
- 5) Come creare video educativi che narrano storie (2)
- 6) Registrare Podcast educativi (1)
- 7) Registrare Podcast educativi (2)
- 8) Rendering e feedback pedagogico educativo

Cotronei 25/01/2024



**Salvatore Mazzei - CF MZZSVT64E23D123G**

**Via Amedeo, Vico I n. 25**

**88836 - Cotronei (KR)**