



Digital storytelling e Tinkering



Nella prima parte del percorso si utilizzerà il digital storytelling come strumento per il potenziamento dell'insegnamento e per aumentare l'interesse ed il coinvolgimento degli studenti nelle lezioni.

Nella seconda parte del corso si introduce l'utilizzo del tinkering e del coding di base a sostegno della didattica utilizzando approcci manuali e digitali.

Questi approcci permettono di arricchire il processo di apprendimento promuovendo la creatività, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

Docenti



Contenuti

- Panoramica su quello che è il digital storytelling e quali sono i vantaggi;
- Planning e ricerca di informazioni per uno storytelling efficace;
- Comprendere quali siano i mezzi digitali più adatti alle proprie esigenze;
- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, integrando informazioni all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare contenuti nuovi.
- Definizione di tinkering e contestualizzazione nell'ambito educativo;
- Analisi ed esempi del valore dell'approccio del tinkering in relazione all'insegnamento STEM e del problem solving;
- Ideazione e realizzazione di progetti di tinkering con materiali di recupero;
- Approccio al coding di base con l'utilizzo di SAM Labs a favore dell'insegnamento STEM e del problem solving;
- Ideazione e realizzazione di progetti di tinkering con supporto di strumenti SAM Labs per la programmazione a flussi;
- Progettazione di unità didattiche di apprendimento con tecniche di tinkering.

Indicazione durata del corso: 20 ORE



Ambiti tematici

Riferimento al DM 66/2023 "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale"

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0";
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia;
- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo di nuove tecnologie;
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali;
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica;
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM);

Area del DigCompEdu di riferimento:

- **Area 2.** Risorse digitali
- **Area 3.** Pratiche di Insegnamento
- **Area 5.** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6.** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti