



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. 0881 814875 Foscolo – Tel. 0881 814873 Gabelli – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26
sito web: www.icfoscologabelli.edu.it - e mail: fgic86100g@istruzione.it pec: fgic86100g@pec.istruzione.it

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza

SCHEDA DI PROGETTO

LABORATORIO DI ROBOTICA LEGO SPIKE: PROGETTAZIONE E NARRAZIONE DIGITALE

Responsabile di progetto: Dirigente Scolastico Prof.ssa Fulvia Ruggiero

Esperto: Prof. Alfonso Filippone (docente interno A060/ADMM, PhD in Digital Transformation and Education)

Destinatari: Docenti della Scuola Primaria in servizio nell'anno scolastico 2023-2024 presso l'I.C. Foscolo-Gabelli o presso altri istituti della Provincia di Foggia.

Finalità: Formazione tecnico-pratica del personale docente

Attività di formazione del personale docente: laboratorio formativo sul campo in presenza nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, missione 4: istruzione e ricerca – componente 1 – potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle università – investimento 2.1: didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

Il processo della formazione:

La formazione è articolata in un processo che si articola secondo le seguenti fasi:

- rilevazione e analisi dei bisogni formativi in relazione alle necessità e agli obiettivi oggetto del percorso formativo;
- programmazione dell'attività formativa con l'individuazione degli obiettivi e dei contenuti;
- realizzazione concreta delle attività formative e laboratoriali;
- valutazione dell'efficacia ed efficienza dei percorsi laboratoriali soprattutto attraverso la ricaduta nell'attività tecnico-pratica.

La programmazione dell'attività formativa ha le seguenti finalità:



- potenziare la professionalità dei docenti in riferimento alle competenze di programmazione digitale e alle digital soft skills del DigiComp 2.2;
- fornire ai docenti strumenti necessari a programmare le ordinarie attività didattiche in modo innovativo e stimolante grazie alla programmazione digitale a blocchi e alla robotica LEGO;
- sviluppare competenze legate alla narrazione digitale (storytelling) grazie alla robotica LEGO come strumento per il potenziamento delle *life skills* nell'ottica della costruzione di *ben-essere* a scuola;
- potenziare l'acquisizione di competenze digitali da spendere per la creazione di percorsi didattici inclusivi rivolti in particolar modo ad alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Obiettivi:

- far acquisire a tutti i docenti le conoscenze teoriche e pratiche che sono alla base di una programmazione digitale a blocchi;
- ampliare le conoscenze nel campo della narrazione digitale (storytelling) anche come strumento per la narrazione autobiografica e la riflessione metacognitiva;
- far conoscere le metodologie che sono alla base dell'utilizzo della robotica educativa LEGO all'interno delle ordinarie attività didattiche curriculari in seno alle diverse discipline e nell'ottica della trasversalità interdisciplinare;
- offrire strumenti di analisi delle proprie competenze professionali;
- aumentare le competenze professionali digitali già possedute e creane delle nuove;

Analisi dei bisogni formativi

Sulla base delle esigenze emerse da colloqui e specifiche riunioni con il personale docente emerge la necessità di formazione del personale stesso sulle seguenti tematiche:

- utilizzo nell'ordinaria pratica didattica dei Kit Lego Educational Spike Essential e Prime per gli alunni della Scuola Primaria, in particolar modo gli alunni con Bisogni Educativi Speciali;
- conoscenza della programmazione digitale a blocchi per la creazione di lezioni innovative che utilizzino la robotica LEGO come strumento per migliorare la motivazione all'apprendimento da parte degli alunni;
- progettazione di attività specifiche e percorsi mirati alla promozione dei talenti nella Scuola Primaria in riferimento alla programmazione digitale.

Temi affrontati nei laboratori formativi sul campo:

1) PRIMO INCONTRO

- La scienza che non possiamo vedere
- Connessioni Scientifiche
- Gli animali e i loro ambienti

2) SECONDO INCONTRO

- La scienza nella natura e nella nostra vita quotidiana
- Scienza – Osservalo! Sentilo! Costruiscilo!
- Creazioni eccentriche
- Follie del Luna Park

- TERZO INCONTRO
- Viaggiatore Felice
- Incredibile Parco divertimenti
- Grandi Avventure
- FIRST LEGO League Explore
- QUARTO INCONTRO
- Cenni di programmazione con LEGO Spike PRIME
- Programmazione guidata e Programmazione Libera
- QUINTO INCONTRO
- Programmazione LEGO Spike Prime
- FIRST LEGO League Masterpiece

I corsi si terranno dalle ore 8:30 alle ore 11:30 o in alternativa dalle ore 15:00 alle ore 18:00 se compatibile con il gruppo dei corsisti.

L'esperto
Prof. Alfonso Filippone

