

Informazioni generali laboratori di formazione sul campo e percorsi di formazione

Laboratorio di formazione sul campo (solo in presenza)

Durata: 18 ore

Titolo edizione * **Mani in Pasta con la Tecnologia: STEAM, Coding e Robotica nella scuola dell'infanzia**

ID 372684

Descrizione del Corso

L'educazione STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) rappresenta un approccio innovativo e interdisciplinare che stimola la curiosità, la creatività e il pensiero critico nei bambini. Questo corso di formazione è progettato per aiutare i docenti della scuola dell'infanzia a comprendere e applicare metodologie didattiche innovative, integrando STEAM, tinkering, coding e robotica educativa nel proprio contesto scolastico. Attraverso un percorso pratico e laboratoriale, i partecipanti esploreranno strumenti, strategie e attività mirate a favorire un apprendimento attivo e coinvolgente per i bambini dai 3 ai 6 anni. L'obiettivo è fornire ai docenti competenze utili per stimolare lo sviluppo cognitivo, motorio e socio-emotivo dei bambini, ponendo le basi per la risoluzione dei problemi e la collaborazione.

Obiettivi del Corso

- Comprendere i principi dell'educazione STEAM e la loro applicazione nella scuola dell'infanzia.
- Integrare il tinkering come strumento per l'esplorazione e la scoperta attraverso la sperimentazione.
- Utilizzare il coding unplugged per sviluppare il pensiero computazionale senza l'uso di dispositivi digitali.
- Esplorare la robotica educativa attraverso strumenti e giochi adatti all'età prescolare.
- Progettare attività didattiche creative e interattive basate su STEAM, coding e robotica.
- Favorire l'apprendimento cooperativo e l'inclusione attraverso approcci didattici innovativi.
- Creare un ambiente di apprendimento stimolante e dinamico che risponda alle esigenze dei bambini in età prescolare.

Approccio didattico:

Apprendimento esperienziale (*learning by doing*)

Didattica attiva e laboratoriale

Sperimentazione con strumenti concreti e digitali

Condivisione e progettazione collaborativa

Area DigCompEdu (Max 3) *

Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Risorse digitali X

Pratiche di insegnamento e apprendimento. X

Valutazione dell'apprendimento

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti X

Livello di ingresso * seleziona livello

X A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

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

B1. Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

B2. Esperto/Intermedio/Conosce e utilizza in modo organico e proattivo

C1. Leader/Avanzato/Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse

C2. Pioniere/Avanzato/Rielabora e promuove

Programma *

1 INCONTRO- Il Docente Innovatore – La Cassetta degli Attrezzi della Didattica Creativa

Obiettivo dell'incontro: Favorire la consapevolezza del ruolo del docente innovatore nella scuola dell'infanzia e fornire strumenti pratici e metodologici da utilizzare nella quotidianità didattica, attraverso un'attività laboratoriale di costruzione simbolica e operativa della "cassetta degli attrezzi".

1a- Il Docente Innovatore: Chi è e quali competenze mette in campo

1b-La Cassetta degli Attrezzi del Docente Innovatore: Strumenti, Metodologie, Atteggiamenti

1c- Attività pratica: Costruzione della propria Cassetta degli Attrezzi

2 INCONTRO- Introduzione a STEAM e Tinkering nella Scuola dell'Infanzia

2a -Cos'è l'approccio STEAM e perché è importante nella didattica 0-6 anni

2b -Il tinkering: apprendimento attraverso la scoperta e la sperimentazione

2c -Esempi pratici di attività STEAM con materiali semplici e di recupero

2d -Laboratorio pratico: creazione di un'attività di tinkering con materiali di uso comune

3 INCONTRO- Coding unplugged – Il Pensiero Computazionale senza Tecnologia

3a- Cos'è il pensiero computazionale e perché è utile nei primi anni di vita

3b-Attività di coding unplugged: giochi e percorsi per sviluppare logica e problem solving

3c-Storytelling e coding: raccontare storie con schemi logici

3d- Laboratorio pratico: progettazione di un'attività di coding unplugged

4 INCONTRO- Robotica Educativa per la Scuola dell'Infanzia

4a-Introduzione alla robotica educativa: strumenti e risorse adatte ai più piccoli

4b-Robot per l'infanzia: Bee-Bot, Blue-Bot, Cubetto e altre risorse per l'infanzia

4c-Come integrare la robotica nella routine quotidiana

4d- Laboratorio pratico: sperimentazione con robot educativi e creazione di attività

5 INCONTRO- STEAM e Narrazione – Creare Esperienze Multisensoriali

5a-L'importanza della narrazione nell'apprendimento STEAM

5b-Costruire storie interattive con tinkering, coding e robotica

5c-Laboratorio pratico: progettazione e realizzazione di una storia interattiva con coding e robotica

6 INCONTRO- Progettazione Didattica e Condivisione di Esperienze

6a- Ipotesi di Curricolo Steam scuola infanzia

6b -Come strutturare un percorso STEAM nella scuola dell'infanzia

6c- La cassetta degli attrezzi del docente innovativo, inserimento nuovi elementi a chiusura del corso

6d- Condivisione dei progetti realizzati dai partecipanti

6e- Conclusione del corso

Formatore *

ANNA D'ALESSIO

Tutor

ELEONORA CECI
