

## Laboratorio in presenza ID 372685

Titolo Percorso/ Modulo	App e tecnologie avanzate applicate alla didattica della matematica
Durata	18 ore
Descrizione Percorso/modulo Formativo	<p>Il percorso formativo è pensato per accompagnare i docenti della scuola primaria nell'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica della matematica. Nel percorso gli insegnanti avranno l'opportunità di esplorare strumenti innovativi e metodologie interattive per rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente ed efficace.</p> <p>Il corso presenterà alcune app e piattaforme digitali che favoriscono il calcolo mentale e il ragionamento numerico, passando poi alla geometria dinamica e alla realtà aumentata, che permettono di esplorare forme e figure in modo più concreto e visivo.</p> <p>Un altro aspetto centrale sarà l'impiego della robotica educativa e del coding, strumenti preziosi per sviluppare il pensiero computazionale e avvicinare i bambini alla risoluzione di problemi logici e matematici in modo ludico. Si approfondirà poi l'uso di strumenti digitali per il problem solving, aiutando i bambini a raccogliere e analizzare dati attraverso fogli di calcolo e piattaforme interattive.</p> <p>Durante il corso si creeranno percorsi didattici digitali, in cui i docenti potranno mettere in pratica quanto appreso, progettando lezioni innovative da sperimentare in classe. Il tutto con un approccio laboratoriale e collaborativo, in modo da favorire lo scambio di idee e la costruzione di buone pratiche.</p> <p>Questo percorso vuole offrire strumenti concreti e immediatamente applicabili, per trasformare la matematica in un'esperienza dinamica, inclusiva e stimolante per tutti gli alunni.</p>
Macro argomento	Transizione digitale
Tipologia di scuola	<input type="checkbox"/> Scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> Scuola primaria <input type="checkbox"/> Scuola secondaria I grado <input type="checkbox"/> Scuola secondaria II grado <input type="checkbox"/> CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)

Destinatari	<input type="checkbox"/> Personale amministrativo <input type="checkbox"/> Dirigenti scolastici <input type="checkbox"/> Direttore dei servizi generali e amministrativi <input checked="" type="checkbox"/> Docenti <input type="checkbox"/> Assistenti tecnici <input type="checkbox"/> Collaboratori scolastici <input type="checkbox"/> Personale Educativo
Area DigCompEdu (indicare 3 aree)	<input type="checkbox"/> 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale <input checked="" type="checkbox"/> 2. Risorse digitali <input checked="" type="checkbox"/> 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento <input type="checkbox"/> 4. Valutazione dell'apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti <input checked="" type="checkbox"/> 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Indicare il livello di ingresso (DigCompEdu - )	<input checked="" type="checkbox"/> A1(Novizio) <input type="checkbox"/> A2(Esploratore) <input type="checkbox"/> B1(Sperimentatore) <input type="checkbox"/> B2(Esperto) <input type="checkbox"/> C1(Leader) <input type="checkbox"/> C2(Pioniere)
Programma percorso/modulo	<p><b>Modulo 1 - Introduzione: Matematica e Tecnologie Digitali</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le neuroscienze e l'apprendimento della matematica.</li> <li>2. Panoramica sulle risorse digitali per la matematica nella scuola primaria.</li> <li>3. Presentazione delle principali app e strumenti.</li> </ol> <p><b>Modulo 2 - App per il Calcolo e il Ragionamento Numerico</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gamification e apprendimento ludico.</li> <li>2. Sviluppo del pensiero numerico con giochi interattivi.</li> </ol> <p><b>Modulo 3 - Geometria Dinamica e Realtà Aumentata</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione alla geometria dinamica: manipolazione di figure.</li> <li>2. Uso della realtà aumentata per visualizzare forme 3D.</li> <li>3. Laboratorio pratico: costruzione di figure con dei software.</li> </ol> <p><b>Modulo 4 - Robotica Educativa e Coding per la Matematica</b></p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coding unplugged e coding visuale per il pensiero computazionale.</li> <li>2. Uso di robot per attività matematiche (es. coordinate, sequenze logiche).</li> <li>3. Sviluppo di semplici programmi per risolvere problemi matematici</li> </ol> <p><b>Modulo 5 - Problem Solving con le Tecnologie</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione alla statistica per bambini: lettura e creazione di grafici</li> <li>2. Uso delle tecnologie per la risoluzione di problemi reali</li> <li>3. Raccolta e analisi di dati con fogli di calcolo</li> </ol>
Formatore	Marco Culini
Tutor	Emanuela Longone