

**MIM**Ministero dell'Istruzione
e del Merito**2° ISTITUTO COMPRENSIVO "GIUSEPPE BIANCA"****Scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo grado ad indirizzo musicale**

Via Armando Casalini, 66 – Tel. 0931.318031 – 96012 AVOLA

e-mail: sric83300r@istruzione.it - sric83300r@pec.istruzione.it

Codice Fiscale: 92011940894



Circolare Interna n. 116

Avola, 16 Gennaio 2024

- All' Animatore Digitale
- Al Team Digitale
- Ai Docenti in Istituto

Oggetto: Calendario del Corso "Uso delle Tecnologie Digitali a supporto della didattica e relativi applicativi per attivare percorsi di formazione"

Nell'ambito dell'attività di digitalizzazione delle Istituzioni scolastiche, si comunica che è in fase di avvio il Corso indicato in oggetto. Il percorso è rivolto al Team digitale e all'animatore digitale al fine di potenziare le competenze nell'uso delle risorse digitali e delle dotazioni tecnologiche della scuola, ma potrà essere frequentato da altri docenti interni. La durata è di circa 18 ore da svolgersi in assetto laboratoriale in presenza.

I docenti si collegheranno da Scuola Futura al seguente ID: **ID PERCORSO: 224122**(Link: <https://www.icbianca.edu.it/futura-2/>)

Le iscrizioni saranno possibili da domani 17 Gennaio 2024.

Cordiali saluti.



f.to Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Lucia BarbieraFirma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.Lgs. n. 39/1993

Calendario ed argomenti corso

“USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI A SUPPORTO DELLA DIDATTICA E RELATIVI APPLICATIVI PER ATTIVARE PERCORSI DI FORMAZIONE”

- 1. Il Coding - Giovedì 25 gennaio 2024 dalle 15.00 alle 18.00**
Introduzione. Il Coding senza tecnologia: disegni, griglie su pavimento, giochi con carte. Il coding online: la proposta di code.org e di Programma il Futuro.
- 2. Il Coding e lo Storytelling - Martedì 30 gennaio 2024 dalle 15.00 alle 18.00**
Attività di coding con l'utilizzo di ScratchJr e Scratch, sia per i docenti della primaria che della secondaria Presentazione dell'ambiente di sviluppo di Scratch. Differenza tra i due ambienti di sviluppo.
- 3. Coding e la robotica - Giovedì 22 febbraio 2024 dalle 15.00 alle 18.00**
Il coding ovvero le tecniche di programmazione con i blocchi. Uso dei robot educativi: Beebot e Lego Spike.
- 4. La robotica educativa - Lunedì 4 marzo 2024 dalle 15.00 alle 18.00**
Uso avanzato di Lego Spike e come utilizzarlo per realizzare unità didattiche.
- 5. Il visore di realtà virtuale e la realtà aumentata - Giovedì 21 marzo 2024 dalle 15.00 alle 18.00**
Funzionamento del visore di realtà virtuale. Differenza tra realtà virtuale e realtà aumentata. Esperienze di uso di realtà aumentata.
- 6. Usare iPad nella didattica - Giovedì 11 aprile dalle 15.00 alle 18.00**
Safari e la modalità lettura, la fotocamera per trasformare immagini in testi manipolabili, Swift Playground e lo sviluppo semplice di App, Garage Band e la realizzazione di PodCast, le risorse messe a disposizione di Apple.
- 7. Storytelling, con la tecnica dello Stop Motion - Mercoledì 17 aprile 2024 dalle 15.00 alle 18.30**
Presentare la l'App Stop Motion e come utilizzarla. Trucchi per realizzare dei racconti con la tecnica dello Stop Motion attraverso disegni, costruzioni Lego o Plastilina. Prova sul campo di utilizzo dell'App con la realizzazione di piccole storie.
- 8. Montaggio video attraverso gli iPad - Martedì 23 aprile 2024 dalle 15.00 alle 18.30**
Dall'idea al video l'uso dello storyboard.
Introduzione all'App Clips realizzazione di semplici video, inserimento di elementi all'interno di video, tra cui la sottotitolazione.
L'App iMovie, cosa è possibile realizzare: il filmato magico, lo storyboard, il filmato.
La titolazione, le transizioni, gli sfondi, l'animazione di foto con la tecnica del Ken Burns.
Cambiare la velocità di un filmato. Gestione del audio. Il montaggio video: taglio di spezzoni video.