

DM 66/2023

Ministero dell'Istruzione e del Merito

- DISTRETTO SCOLASTICO N.57 -
ISTITUTO COMPRENSIVO "G. Romano"
Scuola Infanzia - Primaria - Secondaria di 1° Grado
AUTONOMIA SA3K4 - C.F. 91027500650

Via V. Veneto, 42 - 84025 - E B O L I (SA)
centralino: 0828 332006 - 0828 365523

E-MAIL: saic852004@istruzione.it - PEC: saic852004@pec.istruzione.it

sito: <http://icgiacintoromanoeboli.edu.it/>

ISTITUTO COMPRENSIVO - "G. ROMANO"-EBOLI
Prot. 0003809 del 04/04/2025
IV (Uscita)

All'albo
Al personale interessato
Al sito web

Oggetto: **ISCRIZIONI Laboratorio 1: STEM 1 per i docenti della scuola dell'infanzia DM 66/2023**

Struttura del corso: 23 h in presenza

Descrizione del corso: Fornire ai docenti strumenti pratici per integrare le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), nell'insegnamento ai bambini di 3-6 anni.

OBIETTIVI DEL CORSO:

- ☐ Introdurre i concetti di base delle STEM in modo accessibile e divertente per i bambini della scuola dell'infanzia.
- ☐ Fornire ai docenti strumenti pratici per creare attività che stimolino il pensiero computazionale, l'orientamento spaziale, la risoluzione di problemi e l'esplorazione scientifica.
- ☐ Promuovere l'integrazione delle STEM nelle attività quotidiane della scuola dell'infanzia, senza l'uso di strumenti tecnologici avanzati.
- ☐ Insegnare a progettare attività ludiche che favoriscano l'apprendimento attivo e il coinvolgimento dei bambini.

Programma del corso:

PARTE 1: INTRODUZIONE ALLE STEM E PENSIERO COMPUTAZIONALE. CODING SEMPLICE E PENSIERO LOGICO

Obiettivo:

- Introdurre i concetti di base delle STEM e del pensiero computazionale.
- Comprendere come i bambini della scuola dell'infanzia possano imparare attraverso il gioco e l'esplorazione.
- Introdurre il pensiero logico e il coding in modo semplice e divertente, senza l'uso di tecnologie avanzate.

Modulo 1: Coding con il Corpo (Attività unplugged)

Obiettivo: concetti di sequenze e orientamento spaziale attraverso il movimento fisico.

Materiale: griglia a pavimento, cody feet, spazi liberi.

Attività:

- Il concetto di coding: istruzioni per il corpo.
- Sequenze di movimento.
- Giochi di movimento.

Modulo 2: Coding con Immagini (Attività Con Materiali Cartacei)

Obiettivo: Insegnare il concetto di sequenze e pattern.

Materiale: Cartoncini con immagini di animali, forme o oggetti. Carte direzionali.

Attività:

- Creazione del pattern: immagini di animali o forme geometriche accattivanti per i bambini
- Sequenze di immagini da identificarle e replicare.

Modulo 3: Coding con Bee-Bot o Robot Educativi

Obiettivo: Introduzione al coding con l'uso di un robot educativo per insegnare il concetto di sequenze di comandi.

Materiale: Bee-Bot e/o un robot educativo simile, tappeto con griglie disegnate.

Attività:

- Presentazione della Bee-Bot.
- Programmazione della Bee-Bot.
- Percorsi su griglia.

Modulo 4: Coding con la Storia

Obiettivo: Sviluppare il pensiero logico e la creatività attraverso la narrazione e l'uso di comandi.

Materiale: Carta, pennarelli, figurine o immagini.

Attività:

- Dalla storia alla programmazione di un percorso attraverso il quale i personaggi si muovono creando sequenze di azioni.

Modulo 5: Coding con App Educative semplici e attività su piattaforme dedicate

Obiettivo: Conoscere ed utilizzare semplici app educative e piattaforme dedicate.

Materiale: Proiettore a pavimento, tablet o computer

Attività:

- Uso di Scratch jr, Code.org, Zaply Code e di tante altre risorse online

□ PARTE 2: TINKERING E CIRCUITI

Obiettivi

- Integrare l'apprendimento delle scienze, della tecnologia, dell'ingegneria e delle matematiche (STEM) in maniera creativa, giocosa e inventiva.
- Introdurre i concetti base dell'elettricità e del circuito
- Imparare a costruire semplici circuiti morbidi e con carta conduttiva

Modulo 1: Circuiti morbidi

Obiettivo: Conoscere i principi base dell'elettricità e del circuito, sviluppare la manualità e la fantasia, stimolare il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

Materiali: pasta conduttiva e isolante, led, batterie.

Attività:

- Creazione di oggetti luminosi

Modulo 2: Circuiti con carta conduttiva o filo conduttivo

Obiettivo: Conoscere i principi base dell'elettricità e del circuito, sviluppare la manualità e la fantasia, stimolare il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

Materiali: cartoncino, carta conduttiva o filo di rame, led, batterie.

Attività:

- Creazione di biglietti luminosi

□ PARTE 3: Predisposizione di un'attività STEM e condivisione delle esperienze

Obiettivo: Riflettere sull'apprendimento ottenuto durante il corso e su come applicarlo nella pratica educativa quotidiana.

Attività:

- Predisposizione di un'attività STEM per la propria classe: I docenti progettano una lezione STEM completa per i bambini della loro classe, utilizzando le idee e gli strumenti appresi durante il corso.
- Condivisione delle attività: Ogni docente condivide un'attività che ha progettato e che potrebbe realizzare in classe, confrontandosi con gli altri partecipanti su idee, adattamenti e soluzioni.

Conclusione del corso:

Al termine del corso, ogni docente avrà acquisito una maggiore consapevolezza su come integrare le STEM nel contesto della scuola dell'infanzia. Avrà anche la possibilità di progettare e realizzare attività ludiche che stimolino curiosità, creatività e problem-solving nei bambini, preparandoli a un apprendimento scientifico, tecnologico, matematico e ingegneristico anche nelle fasi più precoci della loro vita.

Calendario

Giovedì 10 aprile 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 28 aprile 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 12 maggio 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 19 maggio 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 26 maggio 16:05 – 18:05 2 ore

Mercoledì 11 giugno 16:05 – 18:05 2 ore

Giovedì 12 giugno 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 16 giugno 16:05 – 18:05 2 ore

Martedì 17 giugno 16:05 – 18:05 2 ore

Lunedì 15 settembre 16:05 – 18:05 2 ore

Mercoledì 17 settembre 16:05 – 18:05 2 ore

Giovedì 18 settembre 16:08-18:05 2 ore

ID CORSO per iscriversi su Futura: 375655 dal giorno 05/04/2025 al 08/04/2025

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Mariateresa Di Guglielmo

Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa