

Making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali) e Tinkering (insegnare a “pensare con le mani”)

CONTENUTI

Strumenti progettuali

Strumenti progettuali utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori su temi quali il making, il tinkering, la realtà virtuale e internet delle cose nella didattica.

Tool per facilitare la rielaborazione, la sintesi e la visualizzazione (Miro e Padlet).

Esplorazione e iterazione

A partire da esempi applicativi, focalizzati in particolare su making, tinkering e IoT, si approfondiscono e discutono le strategie e le opportunità didattiche per predisporre sfide e challenge da proporre agli studenti

Esempi e applicazioni, anche nell'ambito della realtà virtuale e aumentata

CARATTERISTICHE



insegnanti di ogni ordine, grado e disciplina; docenti coinvolti in attività di formazione per il proprio istituto o per altri istituti; docenti con conoscenza delle tecnologie collegate agli ambiti tecnologici del corso (making, tinkering, VR, internet delle cose), segreterie scolastiche e del personale ATA



10-20 ore



Il corso potrà essere svolto online in modalità sincrona; la possibilità di svolgere corsi in modalità ibrida o in presenza, verrà confermata previa verifica della disponibilità di formatori sul territorio.



20



124387FS