

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE FRANCESCO MOROSINI
INFANZIA -PRIMARIA – SCUOLA SEC.RIA 1° GRADO -

Direzione e Segreteria: S. CROCE 1882 – 30135 VENEZIA

Tel. 041 – 5241118 fax. 041 - 716600

C.M. VEIC841002 - C.F. 94071410271

veic841002@istruzione.it - veic841002@pec.istruzione.it

Titolo del percorso formativo: Animatori Digitali innovativi: AI, Tinkering, Making e Stampa 3D

TARGET: Animatori Digitali, Figure di Sistema

Abstract

Questo corso di formazione è progettato per animatori digitali che desiderano integrare tecnologie innovative nei loro ambienti educativi. Il corso, della durata di 7,5 ore, è suddiviso in tre lezioni online di 2,5 ore ciascuna, tenute da un docente certificato DigComp di livello 8, altamente specializzato. Le sessioni interattive online saranno complementate da attività asincrone che completano il monte ore di formazione. Il corso si focalizza sull'uso didattico dell'intelligenza artificiale, sulla modellazione 3D e sull'introduzione a concetti di tinkering e making, fornendo competenze pratiche e teoriche per l'implementazione di tecnologie digitali in contesti educativi.

Obiettivi

Obiettivi del Corso

- Fornire una comprensione approfondita delle potenzialità dell'intelligenza artificiale in ambito educativo.
- Sviluppare competenze pratiche nella modellazione 3D e nell'utilizzo di piattaforme di progettazione digitale.
- Introdurre i principi di tinkering e making, enfatizzando la loro applicabilità nel migliorare l'apprendimento attivo e creativo.
- Equipaggiare i partecipanti con le competenze necessarie per progettare e implementare progetti educativi innovativi che integrano le nuove tecnologie.

Programma (contenuti e moduli) e metodologie

Modulo 1: Introduzione all'Uso Didattico dell'Intelligenza Artificiale

Contenuti:

- Introduzione ai concetti di base dell'intelligenza artificiale.
- Discussione sulle applicazioni dell'IA nel contesto educativo.
- Analisi di esempi e casi di studio dove l'IA ha migliorato l'insegnamento e l'apprendimento.

Attività Asincrona: Esplorazione indipendente di casi di studio di IA applicata all'educazione e preparazione di una presentazione.

Modulo 2: Tinkering e Making con Modellazione 3D

Contenuti:

- Principi di tinkering e making come strumenti pedagogici per l'educazione.
- Introduzione alla modellazione 3D utilizzando piattaforme accessibili.
- Workshop pratico di progettazione 3D, con focus su come integrare questi progetti nel curriculum scolastico.

Attività Asincrona: Progettazione di un oggetto 3D utilizzando TinkerCAD che gli studenti potrebbero costruire o stampare in classe.

Modulo 3: Progetti Innovativi in Educazione

Contenuti:

- Guida alla progettazione e implementazione di progetti educativi che utilizzano le tecnologie discusse.
- Strategie per l'integrazione efficace delle nuove tecnologie in diversi contesti di apprendimento.
- Discussione su come misurare l'impatto dell'integrazione tecnologica sull'apprendimento degli studenti.

Attività Asincrona: Sviluppo di un progetto educativo che incorpori l'intelligenza artificiale e la modellazione 3D, con un piano dettagliato per l'implementazione.

Date e orari:

DATE E ORARI
29 Maggio 2024: dalle 17.00 – 19.30
31 Maggio 2024: dalle 17.00 – 19.30
4 Giugno 2024: dalle 17.00 – 19.30

Formatori (nome e cognome)

Aldo Finocchiaro

Riferimenti al DigComp 2.2 e DigComp Edu

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti