



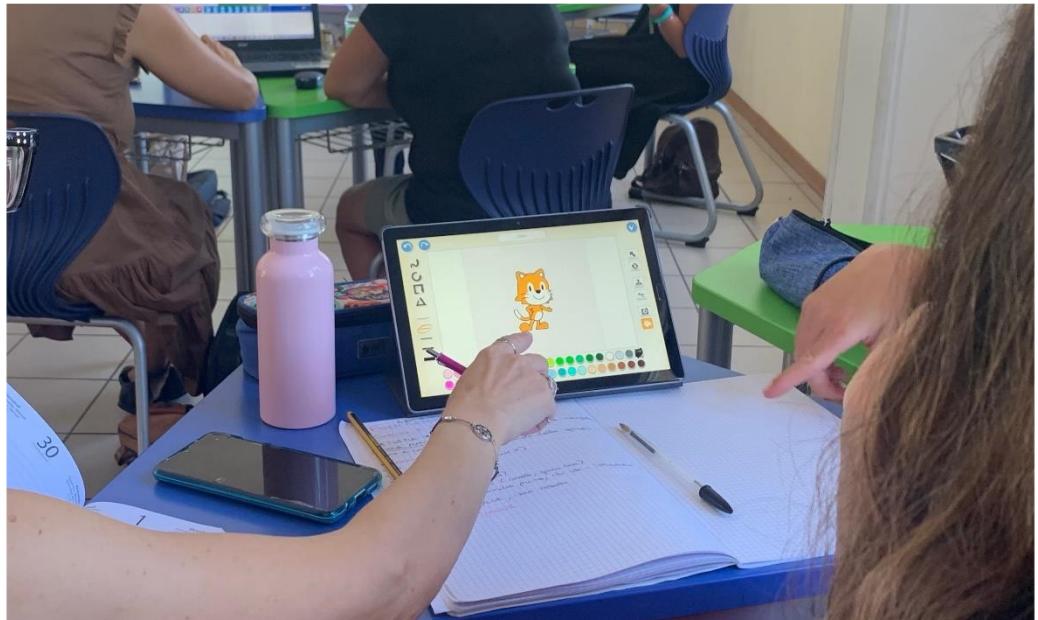
ISTITUTO COMPRENSIVO "F.LLI TRILLINI" OSIMO

Via Aldo Moro, 72 - 60027 OSIMO (An) Tel. 071 7231613
Cod. Mecc. ANIC84400V - C.F. 80012750420 - CODICE UNIVOCO: UFNF51
anic84400v@istruzione.it - anic84400v@pec.istruzione.it
Pagina web: www.ictrilliniosimo.edu.it



M.I.U.R.

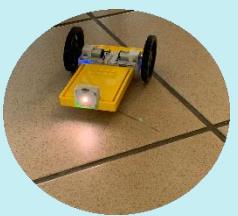
FORMAZIONE DOCENTI A.S. 2022-23



CODING



SAM LABS



REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA



Durante le prime settimane di settembre i docenti di tutti gli ordini di scuola del nostro istituto sono stati impegnati in un percorso formativo dedicato alle discipline STEAM (ScienceTechnology, Engineering Art e Mathematics).

Le discipline STEAM attraverso un approccio interdisciplinare favoriscono l'acquisizione di competenze fondamentali quali il pensiero critico, la comunicazione, la collaborazione e la creatività. I docenti hanno frequentato la formazione in presenza utilizzando nuovi strumenti tecnologici che sono stati acquistati dal nostro Istituto.

La formazione dei docenti si inserisce nel quadro del progetto Cantiere Nuova Didattica promosso dalla Fondazione Cariverona.

Gli insegnanti, durante le giornate di formazione, hanno potuto sperimentare nuove tecniche e metodologie che utilizzeranno nelle classi del nostro Istituto.



ISTITUTO COMPRENSIVO "F.LLI TRILLINI" OSIMO

Via Aldo Moro, 72 - 60027 OSIMO (An) Tel. 071 7231613
Cod. Mecc. ANIC84400V - C.F. 80012750420 - CODICE UNIVOCO: UFN51
anic84400v@istruzione.it - anic84400v@pec.istruzione.it
Pagina web: www.ictrilliniosimo.edu.it



M.I.U.R.

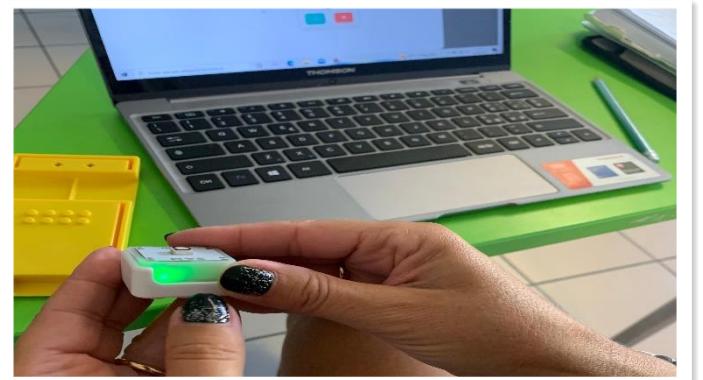
CODING

Lo studio della programmazione informatica e dello sviluppo di software favorisce il potenziamento del pensiero computazionale, contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche e allo spirito di collaborazione e iniziativa. Il coding trova impiego anche nell'adidattica della scrittura.



SAM LABS

L'utilizzo di questi kit di blocchetti programmabili permettono ai ragazzi di creare e costruire in modo facile e intuitivo. Si possono creare prototipi e condurre esperimenti sviluppando la creatività, il pensiero critico e le competenze progettuali.



REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA

L'uso dei visori crea un forte impatto visivo. Gli studenti saranno in grado di creare ambienti e tour virtuali utilizzando tutta la loro creatività realizzando progetti originali.

