



MOOC

Corsi di formazione in modalità
asincrona

Catalogo delle offerte formative
su LEONARDO VISIONARIO

Iscrizioni su
SCUOLA FUTURA

I corsi Mooc (12 ore) sono
totalmente in **asincrono** e il/la
docente ha 2 mesi di tempo per
seguire e concludere il percorso

Il docente designer: creare attività e percorsi efficaci per i CPIA

Nel contesto dell'educazione degli adulti, il docente è chiamato, fra l'altro, a costruire attività e percorsi didattici originali per i propri studenti, non potendo - il più delle volte - fare affidamento su materiali didattici strutturati e appropriati; alle numerose competenze richieste, bisogna, dunque, aggiungere anche quella del docente designer. Il corso approfondisce i principali aspetti del Learning Design (progettazione di attività, di lezioni, di percorsi) sia nei contesti in presenza che per la FAD. Al termine del percorso i partecipanti saranno in grado di selezionare, manipolare, creare, riutilizzare contenuti (analogici e digitali) per migliorare la propria azione didattica sia in termini di efficacia che di efficienza. Il corso prevede approfondimenti teorici e applicazioni concrete e offre una panoramica delle migliori pratiche e delle risorse digitali disponibili per arricchire la progettazione didattica.

Argomenti del corso: principi di progettazione didattica: dalla progettazione lineare alla progettazione reticolare; il microlearning, i fattori che influenzano la progettazione di percorsi didattici (in presenza, a distanza, misti) - media digitali, OER e Creative Commons: reperire, modificare, riutilizzare materiali didattici analogici e digitali - strategie e tecniche per costruire attività di comprensione dei testi scritti, orali, audio/video; disamina delle più diffuse tipologie di attività ed esercitazioni - strumenti digitali per la creazione di attività didattiche - la lezione "liquida": organizzare la lezione in classi multilivello e caratterizzate da presenza saltuaria - strumenti digitali per l'organizzazione delle lezioni; - costruire percorsi laboratoriali e collaborativi - strumenti digitali per il Learning Design. Il corso è totalmente fruibile in modalità asincrona e il docente ha due mesi di tempo per poter seguire e concludere il percorso

codice: 142115

Robomaking: imparare robotica e making per prepararsi al lavoro

Il corso permetterà ai docenti di orientarsi nell'ormai molto variegato mondo della robotica educativa. Si partirà con le competenze di programmazione di base per proseguire nella scelta del kit più adatto ai propri studenti. Verranno proposte molte attività dalle più semplici a quelle via via più complesse che comportano anche la costruzione di parti non presenti nel kit; verranno poi fornite competenze di base di modellazione e stampa 3D. Tutte le attività avranno collegamenti con altre discipline di area STEAM e saranno pronte all'uso da parte dei docenti.

Il corso sarà organizzato in 6 sezioni: 1. Il pensiero computazionale e la robotica educativa; dalla teoria alla pratica. 2. Competenze di base e avanzate di Coding. Verranno fornite le competenze indispensabili per la programmazione dei robot e dei kit IOT che verranno costruiti nei moduli seguenti. 3. La robotica educativa da zero: dalla scelta del kit più adatto ai propri studenti alla costruzione e programmazione di un rover cingolato dotato di sensori per muoversi autonomamente. Verrà illustrato anche il funzionamento di un robot in grado di versare dell'acqua in un bicchiere. 4. Questo modulo verrà dedicato a un kit che permetterà di approfondire l'uso dell'intelligenza artificiale per la guida autonoma. 5. e 6. Entriamo nel mondo dell'IOT: gli ultimi due moduli saranno dedicati alla costruzione di una stazione meteorologica. Il progetto richiederà competenze di elettronica, programmazione, modellazione e stampa 3D. Il corso è totalmente fruibile in modalità asincrona e il docente ha due mesi di tempo per poter seguire e concludere il percorso

codice: 142117