

Jesi, 27/02/2020

Circolare n° 447

Destinatari:

☒ Docenti	☐ Tutti	☐ Materie	☐ Corsi	☒ Classi 2LM, 2FM, 3MM, 4AP	Nominativi Vari
☒ ATA	☐ Tutti	☐ Assistenti Amm/vi	☐ Assistenti Tecnici	☐ Collab. Scolastici	
☒ Studenti	☐ Tutti	☐ Biennio	☐ Triennio	☒ Corsi / Classi 2LM, 2FM, 3MM, 4AP	
☐ Collaboratori DS	☒ DSGA	☐ RSU	☐ UT	☐ RAQ	☐ RAS

Oggetto: PON FSE “Digitale in Team” – Modulo C: MAKER SENSORI

Si comunica il calendario del Modulo C: MAKER SENSORI del progetto PON “Digitale in Team”.

Le lezioni saranno effettuate presso il laboratorio TIC dal prof. Ganzetti Alessandro e dal prof. Alfieri Vittorio in qualità di tutor del modulo.

Di seguito il calendario:

Data	Ora	Esperto / Tutor	
06 Marzo	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Principali strumenti per la navigazione in rete - Le reti. La rete della scuola. Internet - Principali strumenti per la navigazione in rete: - Utilizzo di browser. E-mail - Google Drive: Docs, Sheets, Slides - Applicativi di filesharing (Dropbox, We transfer)
10 Marzo	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Principali strumenti per la navigazione in rete - Piattaforme per la collaborazione on-line (Google apps for education). Creazione di siti web: Google Sites
17 Marzo	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Principali strumenti per la navigazione in rete - L'utilizzo sicuro del Web: - la ricerca on-line l'attendibilità dei siti - la protezione, la sicurezza delle informazioni e dei dati sensibili. - la protezione da un virus o malware - fare un backup (di un qualsiasi device) - la protezione da un tentativo di frode on-line - la protezione da hacker, phishing, furti d'identità. - Notepad - Linguaggio HTML: HTML, HEAD, BODY, IMG SRC, A HREF



24 Marzo	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo del pensiero computazionale e creatività digitale. Presentazioni con Prezi. App Powtoon. One Drive Draw.io. CMap. Piattaforme per la collaborazione on-line (Edmodo, Moodle). Mappe di Matematica. Geogebra. Padlet. Slides. Il fenomeno del cyberbullismo: opportunità e rischi dei social network (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat) - cosa bisogna fare quando si vuole denunciare un caso sospetto - come evitare di far parte di una rete di bulli o di esserne vittima. - Analisi di alcuni messaggi in rete e rispetto della 'netiquette', elaborazione di codice di regole per una comunicazione rispettosa nel Web.
31 Marzo	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo del pensiero computazionale e creatività digitale Sito code.org: approccio progressivo e diviso per livello di difficoltà, personalizzato dal docente in base ai bisogni degli studenti. Giochi, apprendimento “inconscio” di concetti di matematica logica ed informatica. Filmati e testi che guidano nello svolgimento di esercizi.
07 Aprile	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo del pensiero computazionale e creatività digitale Parte 1 Scratch: software didattico per programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità. In tal modo maturano le conoscenze e le abilità di base per incrementare il proprio livello di problem solving. - Problemi matematici e geometrici.
15 Aprile	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo del pensiero computazionale e creatività digitale Parte 2 Scratch: software didattico per programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro



			ritmi e capacità. In tal modo maturano le conoscenze e le abilità di base per incrementare il proprio livello di problem solving.
21 Aprile	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo di robotica educativa Parte 1 Software didattico per programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità. Utilizzo e programmazione di Lego MindStorms.
28 Aprile	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Utilizzo di software didattici interattivi per lo sviluppo di robotica educativa Parte 2 Software didattico per programmare attività specifiche scelte dagli studenti e studentesse che imparano concetti logico-matematici, imparano a pensare in modo più creativo, a ragionare e a lavorare collaborando e a produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità. Utilizzo e programmazione di Lego MindStorms.
05 Maggio	13.30 – 16.30	Ganzetti - Alfieri	Conclusione – Presentazione dei lavori Questi lavori saranno presentati in una giornata evento alla fine dell'attività laboratoriale alla presenza dei genitori, della comunità scolastica e del territorio.



Gli alunni partecipanti al modulo formativo sono:

	Classe	COGNOME	NOME
1	2LM	MIMOUN EL KHEIR	Issmail
2	2LM	Lopez	Andrea
3	2FM	Gutierrez	Nahuel
4	2FM	Ratuc	Ian
5	2FM	Sun	YIHAO
6	2FM	Nicolini	Giovanni
7	3MM	Asri	Omar
8	3MM	Bernardi	Lorenzo
9	3MM	Fabbri	Leonardo
10	3MM	Massani	Federico
11	3MM	Peverieri	Nico
12	3MM	Spuri Silvestrini	Matteo
13	3MM	Marini	Nicola
14	3MM	Spugni	Mirco
15	3MM	Carbonari	Federico
16	3MM	Battistelli	
17	4AP	Accoroni	Cristian
18	4AP	Costarelli	Alessia
19	4AP	Hamed	Shihab
20	4AP	Slama	Aymen
21	4AP	Orazi	Emanuele
22	4AP	Tomassetti	Lorenzo
23	4AP	Clementi	Alessandro

Referente PON
Prof.ssa. Stefania Mantini



Via Raffaello Sanzio 8
60035 Jesi (AN) Italy
Tel. +39 0731 204550
Fax +39 0731 205706

Cod. MIUR **ANIS023002**
Cod. Fiscale 92044880422
Cod. Univoco Uff. UF05E0

PEC anis023002@pec.istruzione.it
PEO anis023002@istruzione.it
www.iismarconipieralisi.edu.it

