

DM-65 (CORSI PER STUDENTI)

MR. DIGITAL

a) STEAM, Robotica e Coding, programmazione a blocchi, con Thymio (20h)

Questo corso offre l'opportunità agli studenti di esplorare le capacità e le potenzialità di Thymio. Thymio è un robot educativo programmabile tramite diverse tipologie di codice da quelli semplificati a blocchi a Python. Questo percorso consentirà agli studenti di acquisire le conoscenze base di robotica e di pensiero computazionale per permettergli di sfruttare i robot per creare anche piccole installazioni artistiche ed attività di storytelling.

b) Minecraft Edu Esplorando e Creando (20h)

Minecraft rappresenta una piattaforma di gioco che va oltre il semplice divertimento, offrendo la possibilità di apprendere attraverso l'esplorazione e la creatività. Questo corso è progettato per gli studenti, al fine di sviluppare le loro abilità di problem-solving, collaborazione e conoscenze di base di programmazione.

c) Il potere del podcast nello sviluppo dello storytelling (20h)

Il corso di podcasting è un'opportunità unica, per gli studenti, di esplorare il potenziale del mondo dell'audio narrativo. Questo percorso modulare e facile da seguire consentirà loro di acquisire rapidamente competenze fondamentali nella produzione e registrazione di podcast, oltre a comprendere come gestire e promuovere contenuti audio online. Attraverso questo corso, potranno alimentare la loro creatività, curiosità e passione per le storie e la tecnologia, acquisire le competenze per creare contenuti audio di alta qualità e costruire una presenza online di successo

d) Programmazione a blocchi con Scratch 3.0 (Minimo 15 partecipanti per edizione – 10/20h)

Scratch è un software open source che permette di imparare le basi della programmazione in maniera semplice e veloce. Da semplici storytelling si possono costruire veri e propri videogame. Il corso permette di sviluppare una forte creatività e un pensiero logico- computazionale. Questo software utilizza un sistema di programmazione a blocchi che rappresenta ormai uno dei sistemi più diffusi per l'insegnamento del coding.

FRANCHI

a) Corso di AI per Studenti dei Licei. (15h)

Studentesse e Studenti acquisiranno competenze trasversali in materia di Intelligenza Artificiale a partire dai cenni storici e sino alla sperimentazione pratica delle principali e selezionate piattaforme di AI quali Chat Gpt, Copilot, Gemini, come strumenti pratici ed efficaci per aumentare e migliorare le proprie competenze, anche nel loro prossimo futuro formativo e professionale. Alunne ed Alunni apprenderanno come le piattaforme di AI siano attualmente usate in differenti ambiti professionali e parteciperanno a costanti esercitazioni pratiche in una ottica interdisciplinare.

b) Corso di Coding e Robotica per il potenziamento della matematica (15h)

L'obiettivo del corso è quello di introdurre la robotica educativa, quale approccio didattico, realizzando attività che siano basate sull'analisi dei problemi matematici. Il corso permetterà di veicolare a studentesse e studenti competenze di programmazione robotica e della struttura logica con le quali sono realizzati i linguaggi di programmazione. Attraverso esempi e kit di robotica educativa verranno veicolate le capacità di azione/ progettazione di una attività complessa e saranno stimolate le competenze relazionali e di lavoro in team . Sarà parte integrante del percorso la conoscenza e la capacità di utilizzo di robot didattici, anche in momenti di educazione peer to peer.

Contemporaneamente, verranno analizzati linguaggi di programmazione diversi adatti a finalità diverse e verrà messa in pratica la scrittura di un programma; Attraverso questa attività verranno potenziate le capacità di controllo dell'errore e saranno sperimentare le possibili correzioni.

c) Modulo di Coding e pensiero computazionale (15h)

Il coding negli istituti liceali e proponendo il pensiero computazione nelle discipline umanistiche e scientifiche. Studentesse e Studenti apprenderanno l'importanza dei concetti di base della

programmazione in ogni ambito formativo e professionale.

Dalla programmazione a blocchi fino agli script con i più comuni linguaggi, facendo sperimentare direttamente e continuamente ai partecipanti nelle attività laboratoriali l'efficacia e l'adattabilità del pensiero computazionale alla risoluzione di problemi in qualsiasi campo della conoscenza.

ASSOCIAZIONE ATELEIR (CURIUSS)

a) Produzione di spettacoli e talk a carattere scientifico e artistico