

## PROGETTO DEEP STEAM

### POLO STEAM COSENZA - ITI A. MONACO

#### Settore1 - Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa

- anno1: 2 corsi A1/A2, 2 corsi B1/B2 , 1 corso C1/C2 (3 gg residenziali in Luglio per 15 Docenti)
- Anno 2: 2 corsi B1/B2 , 2 corsi C1/C2

#### Settore2 - Matematica e scienza dei dati con le tecnologie digitali

- anno1: 1 corso A1/A2, 1 corso B1/B2 , 1 corso C1/C2
- Anno 2: 2 corsi B1/B2 , 2 corsi C1/C2

#### Settore 3 - Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata

- anno1: 2 corsi A1/A2, 2 corsi B1/B2
- Anno 2: 2 corsi B1/B2 , 2 corsi C1/C2 (3 gg residenziali in Luglio per 15 Docenti)

#### Settore 4 - Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali

- anno1: 1 corso A1/A2, 1 corso B1/B2
- Anno 2: 1 corso B1/B2 , 1 corso C1/C2

#### Settore 5 - Arte e creatività digitale

- anno1: 1 corso A1/A2, 1 corso B1/B2 , 1 corso C1/C2
- Anno 2: 2 corsi B1/B2 , 1 corso C1/C2

#### Settore 6 - Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare

- anno1: 2 corsi B1/B2
- Anno 2: 2 corsi B1/B2

#### Settore 7 - Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM

- anno1: 1 corso A1/A2, 1 corso B1/B2
- Anno 2: 1 corso B1/B2 , 1 corso C1/C2

\* I (Infanzia), P (Primaria), S1 (Secondaria di primo grado), S2 (Secondaria di secondo grado)

\*\* P (Corso in presenza) M (corso modalità MOOC) W (corso on line) B (blended)

TABELLA CA2			
Area Tematica	Ordine scuola*	Livello	Modalità
1. Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	I, P	B1/B2	P
	P, S1	B1/B2	MB
	S1, S2	C1/C2	P
	S1, S2	C1/C2	WB
2. Matematica e scienza dei dati con le tecnologie digitali	I,P	B1/B2	MB
	P, S1	B1, B2	WB
	S1, S2	C1/C2	WB
	S1, S2	C1/C2	WB
3. Insegnare le scienze con la didattica digitale e la	P, S1	B1/B2	MB
	P, S1	B1/B2	MB

realtà aumentata	S1, S2	C1/C2	PB
	S1, S2 <i>residen- ziale</i>	C1/C2	P
4. Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali	P, S1	B1/B2	WB
	S1, S2	C1/C2	MB
5. Arte e creatività digitale	I, P	B1/B2	WB
	P, S1	B1/B2	WB
	S1, S2	C1/C2	WB
6. Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare	I, P	B1/B2	WB
	S1, S2	B1/B2	WB
7. Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM	P, S1	B1/B2	WB
	TUTTE	C1/C2	WB