



Offerta formativa del PoloSTEAM Cuneo

Il Liceo Classico e Scientifico "Pellico-Peano" di Cuneo offre ai docenti di ogni ordine e grado di tutta Italia molteplici iniziative di formazione nell'ambito STEAM.



<https://liceocuneo.it/PoloSTEAM>



teamdigitale@liceocuneo.it

Le iscrizioni ai corsi devono essere fatte sulla piattaforma SCUOLA FUTURA utilizzando lo SPID.

PROCEDURA PER L'ISCRIZIONE a partire dal 25 marzo 2022:

- 1) Accedi con SPID al seguente link: <https://liceocuneo.it/scuolafutura>
- 2) Seleziona sulla barra dei menu "TUTTI I PERCORSI"
- 3) Inserisci il codice ID che trovi su questo catalogo
- 4) Clicca su "CANDIDATI"

Compila anche il seguente form: <https://forms.gle/PoloSTEAM-Cuneo->

Vi informiamo che altre iniziative formative saranno proposte a inizio estate e nel prossimo anno scolastico: continuate a consultare il nostro sito.



Pensiero

computazionale: logica-coding-robotica



FORMATORI: ID: 76032

Luca Basteris

M. Cristina Daperno

Elisa Dardanelli

Che cos'è il pensiero computazionale e come portarlo in classe, declinandolo in varie accezioni? Esploreremo elementi di logica matematica, per passare al coding ed alle applicazioni robotiche. Vedremo attività di logica binaria e contraddizioni proponibili in classe, applicazioni di coding unplugged e di coding plugged, con strumenti semplici ed attività spendibili in classe. Passeremo, poi, ad applicazioni nel campo della robotica con schede programmabili open-source.

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Mer 30/03/22 h. 17.00-19.00
Gio 07/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 13/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 27/04/22 h. 17.00-19.00
Mar 03/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 12/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 18/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 25/05/22 h. 17.00-19.00

 25h (16 h sincrone + 9 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Cod1>

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Ven 22/04/22 h. 17.00-19.00
Ven 29/04/22 h. 17.00-19.00
Ven 06/05/22 h. 17.00-19.00



10h (6 h sincrone + 4 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/SteamInf>

Le STEAM nella Scuola dell'infanzia

ID: 76069

FORMATORE:
Elena Liliana Vitti

Durante il corso verranno proposti diversi esempi di attività da svolgere in classe che, attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, permettono di sviluppare nei discenti sia competenze trasversali (soft skills), sia competenze curricolari negli ambiti STEAM (Scienze, Tecnologia, Arte e creatività, Ingegneria e Matematica). Particolare attenzione verrà data agli strumenti mediatori, dai più tradizionali utilizzati per il tinkering e il coding unplugged, ai più innovativi come robot. Negli incontri verranno presentate le metodologie didattiche accompagnate da esempi pratici di attività da svolgere in classe progettate per la Scuola dell'infanzia.

Videogiochi, realtà aumentata e Metaverso: una risposta didattica



Si-StemApp

FORMATORI: ID: 76070

Luca Basteris

Anna Maria Lorusso

Carlo Valentini

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

I videogiochi, la realtà aumentata e per ultimo il concetto stesso di Metaverso, stanno modificando i processi di apprendimento attuali e futuri. Proviamo ad approfondire questi "mondi" e le loro declinazioni, analizzando le potenzialità e le criticità, con un occhio attento alle possibili ricadute tanto nella didattica in classe, quanto nell'accompagnamento dei nostri studenti lungo un percorso di cambiamento, parallelo a quello che avviene tra le pareti della scuola.

Mar 05/04/22 h. 15.00-17.00
iMar 12/04/22 h. 15.00-17.00
Mer 27/04/22 h. 17.00-19.00
Mar 03/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 04/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 09/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 18/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 01/06/22 h. 17.00-19.00

ID: 76037

**FORMATORE:
Andrea Goya**

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Gio 28/04/22 h. 16.30-19.00
Gio 05/05/22 h. 16.30-19.00
Gio 12/05/22 h. 16.30-19.00
Mar 17/05/22 h. 16.30-19.00

Nel corso si presenteranno App per fare attività collegate alle STEAM: dalla fisica all'informatica, dalla geometria alla musica, dalla matematica all'elaborazione video. In questo modo gli studenti potranno anche scoprire il proprio cellulare come strumento di lavoro applicativo alle varie materie scientifiche legate al piano di studi della scuola secondaria di primo grado.



25h (16 h sincrone + 9 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Metav>



15h (10 h sincrone + 5 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/App2>

Pensiero computazionale: logica-coding-robotica

FORMATORI: ID: 76033

Luca Basteris

M. Cristina Daperno

Elisa Dardanelli

Che cos'è il pensiero computazionale e come portarlo in classe, declinandolo in varie accezioni? Esploreremo elementi di logica matematica, per passare al coding ed alle applicazioni robotiche. Vedremo attività di logica binaria e contraddizioni proponibili in classe, applicazioni di coding unplugged e di coding plugged, con strumenti semplici ed attività spendibili in classe. Passeremo, poi, ad applicazioni nel campo della robotica con schede programmabili open-source.

 25h (16 h sincrone + 9 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Cod2>



Il lato divertente delle STEAM

ID: 76068

FORMATORE:
Elena Liliana Vitti

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Mer 30/03/22 h. 17.00-19.00
Mar 05/04/22 h. 17.00-19.00
Mar 12/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 20/04/22 h. 17.00-19.00
Mar 03/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 11/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 16/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 19/05/22 h. 17.00-19.00

Mer 20/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 27/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 04/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 18/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 25/05/22 h. 17.00-19.00

Durante il corso verranno proposti diversi esempi di attività da svolgere in classe che, attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, permettono di sviluppare nei discenti sia competenze trasversali (soft skills), sia competenze curriculari negli ambiti STEAM. Particolare attenzione verrà data agli strumenti mediatori, dai più tradizionali utilizzati per il tinkering e il coding unplugged, ai più innovativi come robot, schede elettroniche, vernice conduttiva, ecc. Negli incontri verranno presentate le metodologie didattiche accompagnate da esempi pratici di attività da svolgere in classe.



16h (10 h sincrone + 6 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/SteamDiv>

Dati e big data: leggerli, interpretarli, rappresentarli, governarli

ID: 76143

FORMATORE:
M. Cristina Daperno

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Siamo circondati da dati di ogni tipo e dalle loro rappresentazioni, ma siamo in grado di interpretarli, leggerli e sfruttarli in modo opportuno? Come semina scie di dati dietro di noi? I big data oggi e nel prossimo futuro saranno più preziosi del petrolio: cerchiamo di essere pronti ad utilizzarli correttamente. Quali dati che ci presentano sono attendibili e "veri" e quali sono mistificazioni?

Gio 05/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 12/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 19/05/22 h. 17.00-19.00
Mar 24/05/22 h. 17.00-19.00



- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Mer 27/04/22 h. 16.30-19.00
Mar 03/05/22 h. 16.30-19.00
Lun 09/05/22 h. 16.30-19.00
Lun 16/05/22 h. 16.30-19.00

Si-StemApp

FORMATORE:
Andrea Goya

ID: 76035

Nel corso si presenteranno App per fare attività collegate alle STEAM: dalla fisica all'informatica, dalla geometria alla musica, dalla matematica all'elaborazione video. In questo modo gli studenti potranno anche scoprire il proprio cellulare come strumento di lavoro applicativo alle varie materie scientifiche legate allo specifico piano di studi scelto nella scuola superiore.

 12h (8 h sincrone + 4 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/BigData>



15h (10 h sincrone + 5 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/App1>

Pensiero

computazionale: logica-coding-robotica



FORMATORI: ID: 76034

Luca Basteris

M. Cristina Daperno

Elisa Dardanelli

Che cos'è il pensiero computazionale e come portarlo in classe, declinandolo in varie accezioni? Esploreremo elementi di logica matematica, per passare al coding ed alle applicazioni robotiche. Vedremo attività di logica binaria e contraddizioni proponibili in classe, applicazioni di coding unplugged e di coding plugged, con strumenti semplici ed attività spendibili in classe. Passeremo, poi, ad applicazioni nel campo della robotica con schede programmabili open-source.

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Gio 21/04/22 h. 17.00-19.00
Mer 04/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 05/04/22 h. 17.00-19.00
Mar 10/05/22 h. 17.00-19.00
Gio 12/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 23/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 25/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 30/05/22 h. 17.00-19.00

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Ven 22/04/22 h. 17.00-19.00
Lun 09/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 16/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 23/05/22 h. 17.00-19.00
Lun 30/05/22 h. 17.00-19.00

ID: 76069

FORMATORE:
Daria Romiti

Dopo un'introduzione alla didattica STEAM, durante il corso verranno proposti diversi esempi pratici di attività da svolgere in classe che, attraverso l'utilizzo della programmazione visuale, permetteranno di sviluppare nei discenti sia competenze trasversali (soft skills) che curriculari nell'ambito del pensiero computazionale. Particolare attenzione verrà data agli strumenti mediatori, utilizzando per la programmazione a blocchi online Scratch 3.0, con una panoramica del suo utilizzo abbinato a robot, schede elettroniche, ecc...

 25h (16 h sincrone + 9 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Cod3>



16h (10 h sincrone + 6 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/ZeroCod>

STEAM: tra ARTE DEL CODING e CREATIVITA' DELL'ALGORITMO



ID: 76029

FORMATORI:
Luca Basteris
Enrico Boffa

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Cosa intendiamo per creatività?

Possono un'intelligenza artificiale o un algoritmo essere creativi? Come

possiamo essere creativi con il coding? E' possibile trovare intrecci

tra uncinetto e matematica, tra programmazione e arte, tra la

Divina Commedia e videogiochi? Provederemo a rispondere a queste

domande e a realizzare delle attività didattiche rivolte a stimolare la

creatività dei nostri studenti anche utilizzando il digitale e il coding.

Mer 20/04/22 h. 14.30-16.30

Mar 26/04/22 h. 14.30-16.30

Mar 03/05/22 h. 14.30-16.30

Gio 12/05/22 h. 14.30-16.30

Laboratorio di Robotica Educativa per la scuola infanzia e primo ciclo

ID: 76066

FORMATORI:

Barbara Baldi

Enrico Gallotto

Simonetta Siega

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Il Laboratorio di Robotica Educativa propone ai docenti un percorso di esplorazione di alcuni oggetti

programmabili e robot capaci di motivare e guidare gli allievi "nella

costruzione delle conoscenze" in ottica inclusiva e cooperativa, creando delle

occasioni di apprendimento attraverso il gioco, la creatività, il problem solving

e il learning by doing. Il percorso formativo è caratterizzato da un

approccio laboratoriale che coinvolgerà attivamente i partecipanti, alternando

momenti frontali e di studio individuale alle attività pratiche.

Mar 03/05/22 h. 16.30-19.30

Mar 10/05/22 h. 16.30-19.30

Lun 16/05/22 h. 16.30-19.30

Lun 23/05/22 h. 16.30-19.30

 12h (8 h sincrone + 4 autoformazione)

 <https://liceocuneo.it/Creativ>

 18h (12 h sincrone + 6 autoformazione)

 <https://liceocuneo.it/LRE>


Pensieri tra le mani. Il Tinkering a scuola



FORMATORE: ID: 76072
Maria Rosa Rechichi

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Il Tinkering (“armeggiare”) è una metodologia utile ad esplorare il mondo, a sviluppare innovazione, creatività e motivazione, attraverso l’uso della manualità e di abilità digitali, inseriti in ottica curricolare trasversale e verticale. Il Tinkering offre strumenti metodologici e di ragionamento (Inquiry) che si muovono nel rigoroso campo del metodo scientifico. Il corso si propone di offrire agli insegnanti le conoscenze e le competenze fondate sugli approcci pedagogici posti alla base del Tinkering e sui contenuti del Learning Dimensions Framework.

 20h (14 h sincrone + 6 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Tink>

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Gio 05/05/22 h. 15.00-19.00
Gio 12/05/22 h. 15.00-19.00
Gio 26/05/22 h. 15.00-19.00
Mar 07/06/22 h. 17.00-19.00

Mer 13/04/22 h. 15.00-17.00
Gio 21/04/22 h. 17.00-19.00
Gio 28/04/22 h. 17.00-19.00
Gio 05/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 18/05/22 h. 17.00-19.00
Mer 25/05/22 h. 17.00-19.00

Dal’algoritmo all’Intelligenza Artificiale

ID: 76071

FORMATORI:
Luca Basteris
Andrea Piccione
Carlo Valentini

Perché portare l’intelligenza artificiale nelle nostre classi? Un algoritmo può considerarsi intelligente? A partire da queste domande vengono introdotte le tecniche proprie dell’Intelligenza Artificiale, presentando degli esempi che è possibile portare in classe per approfondirne le finalità e le applicazioni. Vengono definite le reti neurali, il funzionamento delle diverse architetture, i metodi di addestramento e gli strumenti adatti alla didattica, fino ad affrontare i problemi di Machine Learning.



18h (12 h sincrone + 6 autoformazione)



<https://liceocuneo.it/Algor>

Personalizziamo le STEAM

FORMATORI: ID: 76142

Anna Nervo

Maria Rosa Rechichi

Simonetta Siega

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria 1° Grado
- Secondaria 2° Grado

Il corso si propone di illustrare i principi di base dell'Universal Design for Learning, gli obiettivi dell'Agenda 2030 e il framework europeo DigiComp, in particolare quelli correlati all'integrazione della tecnologia nella prassi didattica quotidiana. Verranno proposti e sperimentati strumenti e risorse utili per realizzare attività inclusive e accessibili. L'obiettivo del corso è focalizzare lo sguardo sulle opportunità che il digitale offre in ottica inclusiva, spaziando dagli strumenti per favorire le abilità trasversali a quelli utili per le discipline STEAM e lo studio.

 22h (15 h sincrone + 7 autoformazione)

 <https://liceocuneo.it/Inclus>



<https://liceocuneo.it/PoloSTEAM>



teamdigitale@liceocuneo.it

Lun 02/05/22 h. 16.30-19.30
Lun 09/05/22 h. 16.30-19.30
Ven 13/05/22 h. 14.30-17.30
Gio 19/05/22 h. 16.30-19.30
Mer 25/05/22 h. 16.30-19.30

UNIONE EUROPEA MIUR FONDI STRUTTURALI EUROPEI pon 2014-2020 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

FUTURA PNR ISTRUZIONE LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI Ministero dell'Istruzione

SCUOLA FUTURA FORMAZIONE STEAM

STEAM