

# STRUMENTI TATTILI INTERATTIVI PER LA DIDATTICA E L'INCLUSIONE

(video e informazioni aggiornate su: <http://bit.ly/ppmcorso001>)

## DESCRIZIONE

Programmazione e coding collegati a **strumenti tattili interattivi** sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali sviluppando e applicando le **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Art, Math), ma anche l'italiano e le lingue.

Il corso si basa sull'uso di strumenti che consentono l'**interazione tra il mondo reale e quello virtuale**.

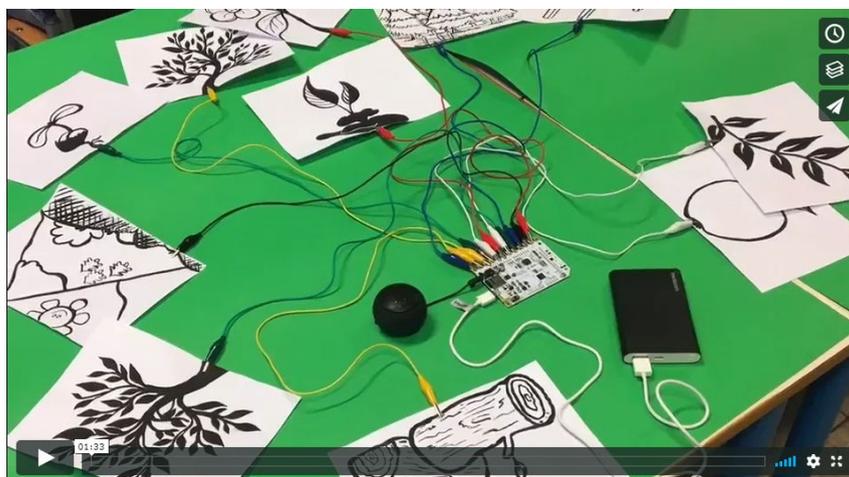
**Si impara costruendo** un progetto che possa essere utilizzato non solo da chi ne è l'artefice ma anche da altri. Si impara così a **rendere fruibile un design** utilizzando oggetti comuni che assumono nuovi ruoli e nuovi significati.

Le attività progettate si avvicinano a "**compiti autentici di realtà**" essendo finalizzate alla produzione di un prodotto "concreto" (ad es. un pannello interattivo) distribuibile e utilizzabile.

La didattica del corso ha come obiettivo l'**inclusione e l'interazione** di tutti gli alunni perché mira a far raggiungere a tutti il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione valorizzando le differenze presenti nel gruppo.

**Discipline coinvolte: tutte.**

E' disponibile un video introduttivo all'indirizzo <http://bit.ly/ppmcorso001>



## CONTENUTI

Grazie ai laboratori si entrerà nel mondo della conduttività, del suono, dell'elettricità ma non solo: molto spazio infatti sarà riservato alla creatività e all'uso della fantasia nella realizzazione di **progetti inediti**.

Sviluppo del pensiero computazionale attraverso l'utilizzo di:

- **Makey Makey**, una scheda capace di far dialogare il computer con qualsiasi materiale e oggetto conduttivo oltre a permettere di costruire “design” con i quali interagire utilizzando oggetti comuni che per questo assumono nuove funzioni e significati. E' quindi possibile ad esempio suonare il pianoforte usando la frutta o giocare ad un videogioco toccando il braccio del proprio compagno.
- **Touchboard**, una scheda che combina il “design” con l'elettronica in un approccio molto pratico attraverso l'uso di una speciale vernice conduttiva o qualsiasi altro materiale conduttivo. E' capace di cambiare il nostro ambiente trasformando superfici, oggetti o spazi in sensori: in questo modo qualsiasi superficie può essere trasformata in un sensore e scatenare un effetto quando viene toccata.
- **Scratch**, un linguaggio di programmazione visuale a blocchi ideato dal team del MIT anche per superare barriere come disabilità e DSA.
- **Audacity**, un software per l'editing audio utile alla creazione dei materiali didattici sonori.





Associazione di *Promozione Sociale*

**sede legale** – via Giannotta 123 – Catania  
**sede operativa** – via Carducci 37/b – Trecastagni (CT)  
sede operativa – via Giovanni 23 – Acireale (CT)  
sede operativa – via Francesca 22 – Siracusa (SR)  
sede operativa – via Val di Fassa 15 – Monterotondo (RM)  
sede operativa – via Lambro 14 – Milano  
C.F. 93198120870  
Tel. 3663832720 - [info@palestraperlamente.org](mailto:info@palestraperlamente.org)  
[www.palestraperlamente.org](http://www.palestraperlamente.org)

## MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Il corso, articolato in 5 incontri in presenza e 5 on line, è diretto da **Carlo Puglisi** (informatico) e **Giovanna Giannone Rendo** (docente di tecnologia) ed è realizzato con la collaborazione di **Palestra Per La Mente**.

La co-presenza di soggetti con formazione diversa è una delle caratteristiche che offrono valore aggiunto al corso, permettendo al metodo didattico di essere applicato in classe in molteplici percorsi disciplinari: arte, musica, storia, matematica, tecnologia, italiano, inglese e molti altri.

I contenuti oggetto del corso saranno sviluppati in **modo ludico e creativo** attraverso brevi lezioni frontali seguite da **attività di tipo laboratoriale** e lavori in gruppi.

## ISCRIZIONI

Il corso è **presente su S.O.F.I.A.** con il titolo **“Strumenti tattili interattivi per la didattica e l’inclusione”** e può essere acquistato con la **Carta del Docente** al costo di € 85,00.

Il codice identificativo per iscriversi tramite piattaforma S.O.F.I.A. è 16376.

**Dopo aver effettuato l’accesso in S.O.F.I.A. è possibile cercare il corso inserendo il codice “16376” nel campo di ricerca, oppure all’indirizzo <http://bit.ly/ppmsofia001> (funzionante solo ad accesso avvenuto).**

All’indirizzo <http://bit.ly/ppmcorso001> è disponibile un breve video su come utilizzare la piattaforma S.O.F.I.A. in fase di registrazione e di acquisto.

Il corso si terrà in orario pomeridiano presso l’I.C. **“Italo Calvino”** di Catania.

Per maggiori informazioni contattare i numeri 3476505739 (Carlo Puglisi), 3471711090 (Giovanna Giannone Rendo) o scrivere a [info@palestraperlamente.org](mailto:info@palestraperlamente.org).