



LICEO SCIENTIFICO STATALE "G. PEANO" - MONTEROTONDO

ERASMUS+ E CAFFÈ DIGITALE AL PEANO

PROGRAMMA

L'evento si inserisce all'interno degli "Erasmusdays", celebrazioni per il trentesimo anno di attività promosse dal programma Erasmus, e costituisce un'azione di disseminazione secondo quanto previsto dal programma di formazione all'estero Erasmus Plus KA1 "PNSD-USR" a cui ha partecipato l'Animatore Digitale dell'istituto. Nella sua forma laboratoriale l'evento è stato già proposto nel corso del precedente anno scolastico.

- **15.00-16.00** (Aula Magna): saluti del **Dirigente Scolastico, prof.ssa Roberta Monaco**; presentazione del programma di formazione Erasmus+, della piattaforma eTwinning e dell'esperienza di formazione all'estero dell'Animatore Digitale della scuola mediante partecipazione al Progetto Erasmus+ KA1 "USR – PNSD"; intervengono l'**Animatore Digitale, prof.ssa Alessandra Ceroni**, e l'**ambasciatrice eTwinning, prof.ssa Grazia Pietropaolo**.

- **15.00-19.00** (aule del piano terra e laboratori di informatica)

- **Laboratori digitali:** studenti della scuola presenteranno diverse attività didattiche realizzate mediante strumenti digitali; lo scopo è quello di dimostrare che il digitale, se bene utilizzato, rende più efficace, inclusivo e coinvolgente l'intervento didattico, potenzia le abilità logiche in un'ottica di un apprendimento per competenze e

risponde all'esigenza della società contemporanea di avere cittadini provvisti di alfabetizzazione informatica, spendibile in tutti i campi, da quello professionale a quello quotidiano.

- **Laboratori di coding:** i docenti delle scuole di ogni ordine e grado possono prenotarsi per fare partecipare le loro classi ad un laboratorio di coding tenuto dalle Coding Girls dell'Istituto scrivendo all'indirizzo alessandra.ceroni@liceoceanomonterotondo.it, specificando classe e numero di partecipanti; anche i visitatori potranno partecipare ai laboratori di coding negli orari in cui i laboratori non siano stati prenotati.
- **SOS digitale:** qualsiasi partecipante all'evento potrà rivolgersi ai nostri studenti dislocati in specifiche aule allo scopo di supportare chi vorrebbe apprendere l'uso di un'applicazione digitale o avere chiarimenti in merito al funzionamento di applicazioni digitali o dei device più diffusi (pc, smartphone, tablet).
- **Robotica:** dimostrazione di un esempio di Internet of Things coniugato al pensiero computazionale ad opera della squadra della scuola che si è classificata al primo posto alla gara "Robocup" svoltasi a maggio a Pescara, che farà vedere come progettare comandi per fare muovere un robot.

L'Animatore Digitale
Alessandra Ceroni