

PROCEDURA PER L'ESCRIZIONE AI CORSI IN PRESENZA DI CODING, MAKING E INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA ORGANIZZATI DALL'I.C. NICOLA SOLE.

1) Collegarsi al sito: <https://pnrr.istruzione.it/>



Regole di accesso dal 01/10/2021

Username: [Username dimenticato?](#)

Inserisci il tuo username

Password: [Password dimenticata?](#)

Inserisci la password

ENTRA

OPPURE

Entra con SPID [Approfondisci SPID](#)

Entra con CIE [Approfondisci CIE](#)

Entra con CNS [Approfondisci CNS](#)

Login with eIDAS [Learn more about eIDAS](#)

The image shows the login page of the Scuola Futura website. It features a 'Regole di accesso dal 01/10/2021' header, a 'Username' field with a 'Username dimenticato?' link, a 'Password' field with a 'Password dimenticata?' link, and a large blue 'ENTRA' button. Below this, there are four options for authentication: 'Entra con SPID', 'Entra con CIE', 'Entra con CNS', and 'Login with eIDAS', each with a corresponding 'Approfondisci' link. A red arrow points to the 'Entra con SPID' button.

3) Dopo essere entrati, si aprirà questa schermata, dove bisognerà cliccare su **TUTTI I PERCORSI**:

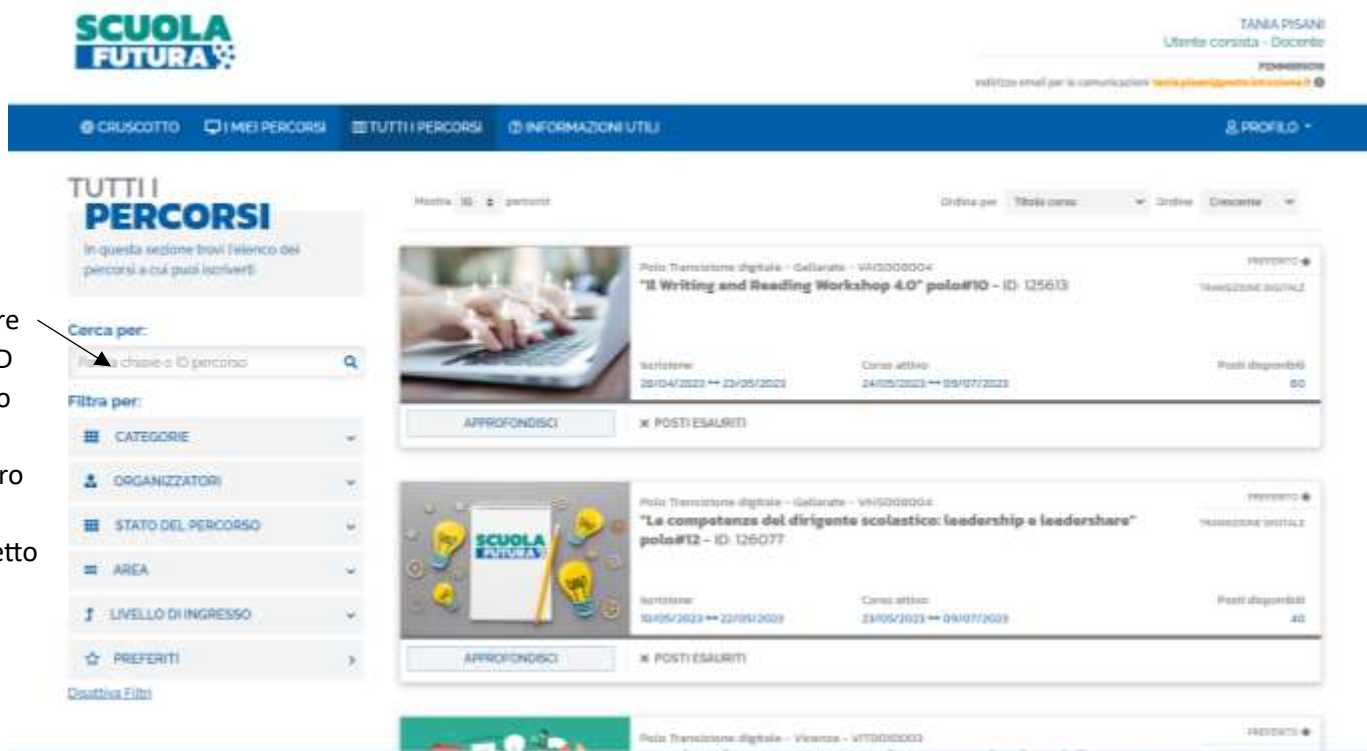
The image shows the user dashboard after logging in. The top navigation bar includes 'CRUSCOTTO', 'I MIEI PERCORSI', 'TUTTI I PERCORSI', and 'INFORMAZIONI UTILI'. The main content area displays three course categories: 'TRANSIZIONE DIGITALE', 'STEM E MULTILINGUISMO', and 'RIDUZIONE DIVARI'. Each category has a description and a progress bar showing 'Ore completate' and 'Percorsi completati' with a '0' count.

Categoria	Ore completate	Percorsi completati
TRANSIZIONE DIGITALE	0	0
STEM E MULTILINGUISMO	0	0
RIDUZIONE DIVARI	0	0

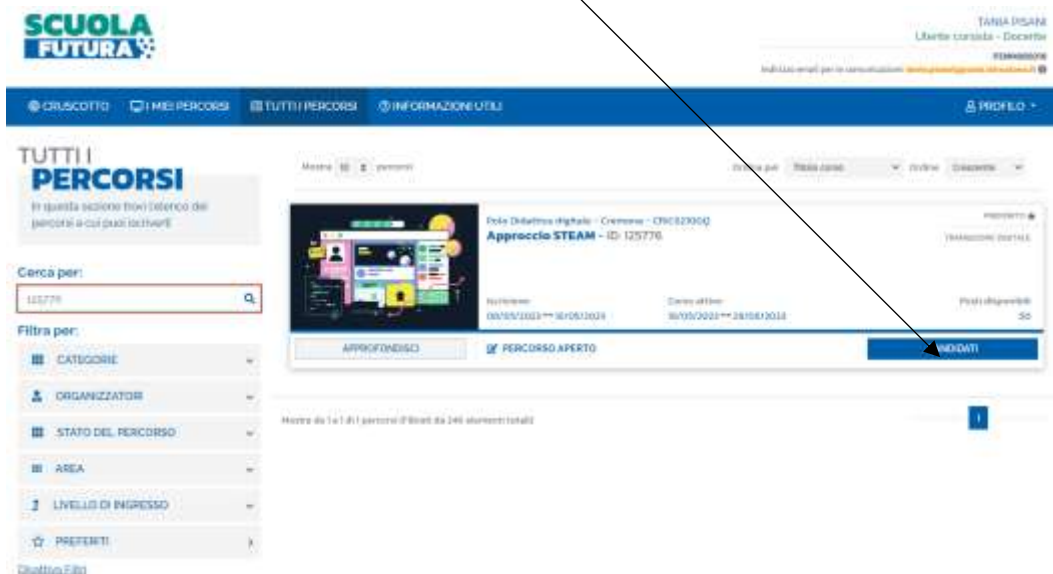
4) Si aprirà la schermata sottostante. In essa inserire nel riquadro “Cerca per” uno di questi ID a seconda del corso che si intende frequentare (va inserito solo il numero in grassetto):

1. Coding con Scratch. Seconda edizione - ID: **257714**
2. Intelligenza artificiale nella didattica - ID: **258186**
3. Percorso di formazione per la progettazione e stampa 3D. Seconda edizione - ID: **259036**

Inserire qui l'ID ovvero solo il numero in grassetto



Inserendo ad esempio l'ID **125776** si visualizza il corso che si vede nell'immagine (è solo un esempio). Una volta individuato il corso da frequentare ci si deve **candidare** cliccando nel riquadro indicato dalla freccia



Alla candidatura, quando le iscrizioni saranno chiuse, subentrerà l'avvenuta iscrizione. I candidati saranno informati dell'inizio dei corsi dal nostro istituto.

CONTENUTO DEI CORSI

Coding con Scratch. Seconda edizione - ID: 257714

Relatore Tania Pisani

Durata del corso 7 ore, tre incontri (21, 23, 28 maggio 2024)

N. di posti 20

Destinatari: tutti i docenti

Argomenti trattati:

Introduzione a Scratch

- Cos'è Scratch
- Sito di riferimento
- Uso di Scratch online e offline
- La community di Scratch
- L'homepage utente

L'ambiente di programmazione di Scratch

- Le quattro esse: Scratch, Sprite, Stage, Script
- Barra degli strumenti
- Pannello dello stage
- Area degli sprite e dello stage
- Pannello del codice

Progettiamo con Scratch

- primo approccio all'utilizzo di Scratch per lo Storytelling: far parlare e muovere personaggi.
- creare semplici quiz a punti

Intelligenza artificiale nella didattica - ID: 258186

Relatore Maria Rosaria Troili

Durata del corso 8 ore, tre incontri (22, 30 maggio, 5 giugno 2023)

N. di posti 20

Destinatari: tutti i docenti

La proposta educativo-didattica sarà realizzata avvalendosi di un'applicazione Web-based gratuita, "Machine Learning for Kids", che permette a giovani e non esperti di "addestrare" modelli di machine learning (per il riconoscimento di testi, suoni, immagini ed input numerici) ed integrarli in progetti realizzati con Scratch, noto linguaggio di programmazione visuale gratuito per ragazzi oppure con Python, un linguaggio di programmazione testuale semplice e molto utilizzato per il machine learning.

Saranno utilizzate piattaforme intuitive e di facile utilizzo con gli alunni per:

1. analizzare i dati (tipo, formato, valori mancanti, ecc.);
2. creare animazioni semplici in ambienti Coding (versioni di Scratch avanzate con estensioni/modelli per l'Intelligenza Artificiale);
3. addestrare un modello di Intelligenza Artificiale;
4. utilizzare un modello di Intelligenza Artificiale per creare animazioni;
5. valutare gli errori di apprendimento commessi dal modello ed apportare i miglioramenti.

Percorso di formazione per la progettazione e stampa 3D. Seconda edizione - ID: 259036

Relatore Lucio Vitarelli

Durata del corso 8 ore, tre incontri (29 maggio, 1 e 6 giugno 2023)

N. di posti 20

Destinatari: tutti i docenti

Argomenti trattati:

- Introduzione alla stampa 3D e alla progettazione 3D.
- Tecnologie di stampa 3D e ambiti di applicazione (FDM, SLA, SLS, 3DP).
- Materiali per la stampa 3D.
- Fase CAD (Computer Aided Drafting) – FASE DI PROGETTAZIONE:
 - Introduzione al software online e gratuito TinkerCAD:
 - Interfaccia e primi passi (forme primitive);
 - Tecniche di modellazione in 3D.
- Fase CAM (Computer Aided Manufacturing) – FASE DI PRODUZIONE:
 - Il software di slicing Cura e scelta dei parametri di stampa;
 - Calibrazione e configurazione;
 - Pratica di stampa.

E' ammessa l'iscrizione a più corsi