

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon BES in classe

Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico coinvolgente progettato per introdurre gli studenti al vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria o dell'infanzia. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di apprendere e applicare le potenzialità di Photon specificamente per sostenere e supportare gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES).

DESTINATARI

Insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon BES.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito una comprensione approfondita delle caratteristiche di Photon applicate al contesto degli studenti BES. Saranno in grado di creare e gestire lezioni personalizzate e adattate alle esigenze specifiche degli studenti con Bisogni Educativi Speciali, integrando efficacemente Photon nel processo di insegnamento.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo del kit Photon per supportare gli studenti BES, fornendo agli insegnanti gli strumenti necessari per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e favorire lo sviluppo delle competenze STEAM in tutti gli studenti.