

Corsi e proposte Sapyent per i fondi del PNRR (DM 66, percorsi a. e b.)

➔ Percorsi di formazione matematica

- E. Passerini - L'avviamento al calcolo nella scuola dell'infanzia
- E. Passerini - Outdoor education per la scuola primaria
- Lorella Maurizi e Marina Giacobbe, con la partecipazione di Gianfranco Arrigo: Come introdurre il calcolo ragionato in classe (scuola primaria)
- Lorella Maurizi e Marina Giacobbe, con la partecipazione di Gianfranco Arrigo: Come introdurre la geometria dinamica in classe (scuola primaria)
- E. Ferrando: Alla scoperta della geometria con GeoGebra (scuola primaria e secondaria di primo grado, più efficace se tenuto online)
- E. Ferrando: Insegnare matematica e geometria con gli origami (scuola primaria)
- E. Ferrando: Problem solving e problem finding (primaria e secondaria di primo grado)
- E. Ferrando: Dalla statistica alla probabilità (primaria e secondaria di primo grado)
- E. Ferrando: Le mille insidie nell'insegnamento delle frazioni con proposte e analisi di attività per introdurre le frazioni nella loro completezza (primaria e secondaria di primo grado)
- E. Ferrando: Tecniche di calcolo alternative per le quattro operazioni di base (scuola primaria)
- E. Ferrando: **Magico Abaco**® L'abaco giapponese Soroban e l'avviamento al calcolo mentale.

➔ Percorsi di robotica (esempi)

- F. D'Acunzo: Robotica con il Lego (scuola dell'infanzia)
- F. D'Acunzo: Robotica con il Lego (scuola primaria)

Sapyent S.r.l.s.

Ente di formazione accreditato presso il Ministero dell'Istruzione ai sensi della direttiva 170

Sede legale: Via Guelfa, 5 – 40138 Bologna – Sede operativa: Via A. De Gasperi, 16 – 20866 Carnate MB
Tel +39 335 210224 chiedi@sapyent.com – www.sapyent.com - Cap. Soc. 9.800€ i.v. - C.F./ P. Iva 03550431203

- F. D'Acunzo: Robotica con il Lego (scuola secondaria di primo grado)
- F. D'Acunzo: Robotica con Arduino (scuola secondaria di primo grado)
- N. Vasta: Coding con Blu Bot (scuola primaria)
- N. Vasta: Coding con Scratch (scuola primaria)

➔ Storytelling, apprendimento digitale e gamification

- E. Passerini: Storytelling con Book Creator, Canva, ecc. (scuola primaria)
- N. Vasta: Gamification con Genially, Escape Room, ecc. (scuola primaria)

➔ Percorsi diversi

- G. Manfredi: L'utilizzo dell'intelligenza artificiale per la didattica (scuola primaria e secondaria di primo grado)
- A. Costa: Storytelling a fumetti (scuola primaria e secondaria di primo grado)
- O. Suriano e N. Vasta: L'utilizzo dei giochi da tavolo per la didattica della matematica (scuola primaria e secondaria di primo grado)

➔ Percorsi per docenti di sostegno

- E. Trainito: Applicazioni per la comunicazione aumentativa
- E. Trainito: Software di supporto a DVA e DES (app gratuite).

Sapyent S.r.l.s.