

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



UNIONE EUROPEA	REGIONE CALABRIA Assessorato Istruzione, Alta Formazione e Ricerca	REPUBBLICA ITALIANA

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

"Paolo Borsellino"

Via Lavinium s.n.c. - 87020 SANTA MARIA DEL CEDRO (CS)

Tel. e Fax 0985/5462-5731 - C.F. 92011810782 - C. M. CSIC83700R

www.icsantamariadelcedro.edu.it e-mail: csic83700r@istruzione.it pec: csic83700r@pec.istruzione.it

Scuola Secondaria I Grado ad indirizzo musicale

Ai Docenti in servizio dell'IC Paolo Borsellino

Al sito web

Agli Atti

OGGETTO: AVVIO ISCRIZIONI AI PERCORSI FORMATIVI PRATICHE DIDATTICHE INNOVATIVE ID236419 E STEAM E PENSIERO COMPUTAZIONALE ID236418

LINEA DI INVESTIMENTO 2.1 "DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE PER IL PERSONALE SCOLASTICO" DI CUI ALLA MISSIONE 4 - COMPONENTE 1 DEL PNRR - AVVISO: ANIMATORI DIGITALI 2022-2024

Codice progetto **M4C1I2.1-2022-941-P-5637**

Titolo **Animatore digitale: formazione del personale interno.**

CUP **H54D22002440006**

Si comunica che sono aperte le iscrizioni per il corso "Pratiche didattiche innovative" e "Steam e pensiero computazionale" relativi alla linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla missione 4, componente 1 del PNRR.

Per potersi iscrivere al corso di formazione in oggetto è necessario cliccare sul presente link: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

e successivamente su ACCEDI in alto a destra. Inserire le credenziali SIDI o accedere con SPID.

Successivamente cliccare su TUTTI I PERCORSI e in CERCA PER inserire il codice **236419 (corso 1) e 236418 (corso 2)**

Individuato il corso, cliccare su CANDIDATI e confermare la candidatura.

Percorso 1:

PRATICHE DIDATTICHE INNOVATIVE ID236419

DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso prevede la conoscenza di principi fondamentali della didattica innovativa da attuare tramite strumenti tecnologici quali tablet, PC, device informatici e lavagne multimediali (LIM). Obiettivo principale del corso è fornire competenze teoriche e pratiche specifiche sull'impiego delle più avanzate tecnologie in campo formativo

MACRO ARGOMENTO

TRANSIZIONE DIGITALE: AREA DigCompEdu

Coinvolgimento e valorizzazione professionale. Pratiche di insegnamento e apprendimento.

OBIETTIVI DEL CORSO

Alfabetizzazione su informazioni e dati. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali. Imparare a programmare la didattica con metodologie innovative. Saper realizzare in classe attività, con i propri alunni, con l'utilizzo di pratiche innovative (esempi pratici e guide operative)

RELATRICE DEL CORSO:

prof.ssa Marilena Silvestri animatore digitale

DESTINATARI

Docenti di Scuola Infanzia , primaria e Secondaria di primo grado. Max 30 docenti

LIVELLO D'INGRESSO

DigComp livello base

PROGRAMMA DEL CORSO E CALENDARIO DEL CORSO

Lezione 1: Innovazione didattica e curriculum digitale martedì 20/02/2024 dalle 14.30 alle 17.30

Lezione 2: Pratiche didattiche innovative venerdì 16/03/2024 dalle 14.30 alle 17.30

Lezione 3: Debate- Digital Storytelling-Making- Gamification-Hackaton . Problem-based learning (apprendimento per risoluzione di problemi) martedì 26/03/2024 dalle 14.30 alle 17.30

Lezione 4: Flipped classroom (classe capovolta) -Learning by doing (Simulazione di scenari, ecc.)martedì 16/04/2024 dalle 14.30 alle 17.30

Lezione 5: Applicazioni operative sui dispositivi informatici didattici venerdì 19/04/2024 dalle 14.30 alle 17.30 in diretta sincrona attraverso piattaforma E-learning

SEDE DI SVOLGIMENTO : IC Paolo Borsellino via Lavinium Santa Maria del Cedro (CS) e piattaforma MEET for Google Workspace

Durata: Ore totali 22 di cui 12 in presenza-3 in sincrono su piattaforma E-Learning -5 in asincrono e 2 modalità blended (produzione di un elaborato concordato con la docente del corso)

Le iscrizioni sono aperte dal 01 Febbraio al 12 Febbraio 2024 .

Percorso n. 2: STEAM e pensiero computazionale ID 236418

DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso si propone di formare i docenti ad una prima conoscenza dell'approccio STEM, di fare esperienza di apprendimento in un contesto reale relativamente al **Coding, Tinkering and Making** per poi portare in aula attività che valorizzino "l'errore" come parte del processo di apprendimento. (Bug and Debugging). La metodologia del "Learning by Doing" e del "Problem Solving" consentirà ai docenti di sperimentare attività STEAM da poter poi svolgere con i loro studenti e studentesse. L'aggiunta di Arte a STEM per creare STEAM significa incorporare il pensiero creativo e le arti applicate in situazioni reali. L'arte riguarda la scoperta e la creazione di modi ingegnosi di risoluzione dei problemi, l'integrazione dei principi o la presentazione delle informazioni.

MACRO ARGOMENTO

Transizione digitale: AREA DigCompEdu

Pratiche di insegnamento-apprendimento- Valorizzazione delle potenzialità degli alunni - Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

DESTINATARI

Docenti di primaria e Secondaria di primo grado. Max 30 docenti

LIVELLO D'INGRESSO: DigComp livello medio

OBIETTIVI DEL CORSO

- Formare i docenti alla proposta didattica STEAM, con riferimento a consolidate metodologie didattiche innovative e valorizzando l'esperienza della pratica laboratoriale.
- Proporre strategie di azione didattica STEAM e pratiche didattiche innovative secondo il principio del learning by doing.
- Conoscere i principi base della programmazione (Coding)
- Tinkering e making come pratiche didattiche e promuovere l'innovazione nell'educazione STEAM utilizzando i giochi (gamification)

PROGRAMMA DEL CORSO E CALENDARIO DEL CORSO

Lezione 1: Attività pratiche di programmazione da fare con bambini/e, studenti/studentesse. Principi base del coding plugged and unplugged. Venerdì 16/02/2024 dalle ore 14.30 alle 17.30

Lezione 2: La programmazione a blocchi. Problem Solving. - Il gioco e il divertimento per acquisire competenze STEM Venerdì 23/02/2024 dalle ore 14.30 alle 17.30

Lezione 3: Introdurre principi di programmazione: basi di logica, condizioni e cicli di controllo - Tecnologia digitale: utilizzo delle app sullo smartphone Venerdì 01/03/2024 dalle ore 14.30 alle 17.30

Lezione 4: Principali app di Gamification ; applicazioni ed esempi - Piattaforme di apprendimento basate sul gioco, utilizzata a scopo didattico Venerdì 22/03/2024 dalle ore 14.30 alle 17.30

Lezione 5: Uso di SOCRATIVE: sistema smart per verifiche, quesiti, quiz e sondaggi - nuove proposte didattiche : Tinkering e Making Venerdì 12/04/2024 dalle ore 14.30 alle 17.30 in diretta sincrona attraverso piattaforma E-learning

SEDE DI SVOLGIMENTO : IC Paolo Borsellino via Lavinium Santa Maria del Cedro (CS) e piattaforma MEET for Google Workspace

DURATA: Ore totali 22 di cui 12 in presenza-3 in sincrono su piattaforma E-Learning -5 in asincrono e 2 modalità blended (produzione di un elaborato concordato con la docente del corso)

Le iscrizioni sono aperte dal 01 Febbraio al 10 Febbraio 2024 .

Le lezioni potrebbero subire dei cambiamenti a seguito di eventuali impegni legati alla didattica, che verranno prontamente comunicati in tempo utile.

Per IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Patrizia GRANATO

F.to Ins. Patrizia Manco
