



ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "ASSTEAS"

Via Pasteni - 84021 - BUCCINO (SA) TEL. 0828951244

CODICE MEC.SAIS02700G - Codice Fisc.91027350650 - Codice Univoco UFKZBR

[Liceo scientifico e linguistico](#) Buccino

Cod.Min: SAPS027012

[ITIS \(Informatica e telecomunicazioni\)](#) San Gregorio Magno

Cod.Min: SATF027014

[ITIS \(Meccanica e mecatronica\)](#) Oliveto Citra

Cod.Min: SATF027025

[IPIA \(Produzioni Industriali Arti Ex-Moda\)](#) Oliveto Citra

Cod.Min: SARI027028

PEO: sais02700g@istruzione.it

PEC: sais02700g@pec.istruzione.it

SITO WEB: www.iisassteas.edu.it



PIANO DI FORMAZIONE DOCENTI

2022/2025

Estratto dal PTOF 2022/2025 deliberato in data 20 dicembre 2022

1. Il Piano di formazione e aggiornamento del personale docente elaborato nel rispetto di quanto previsto dalla Legge 107 del 13 Luglio 2015 (Art. 1 comma 124) è finalizzato all'acquisizione di competenze per l'attuazione di interventi di miglioramento e adeguamento alle nuove esigenze dell'Offerta Formativa. Le priorità di formazione che la scuola intende adottare riflettono le Priorità, i Traguardi individuati nel RAV, i relativi Obiettivi di Processo e il Piano di Miglioramento. I bisogni formativi emersi dal RAV evidenziano la necessità di una formazione centrata sulla conoscenza dei processi e delle metodologie necessarie a raggiungere i risultati di miglioramento: didattica per competenze e laboratoriale, uso sistematico di metodologie innovative, anche basate sulle Nuove Tecnologie, e idonee a promuovere apprendimenti significativi, creazione di ambienti di apprendimento inclusivi ed efficaci. Oltre alle attività organizzate singolarmente dall'Istituto e/o in Rete con altre scuole, è prevista la possibilità di svolgere attività individuali di formazione scelte liberamente, ma in piena aderenza al RAV, al Piano di Miglioramento, alla Rendicontazione sociale e alle necessità formative individuate per questa Istituzione Scolastica. Le azioni formative intendono valorizzare il lavoro docente e l'ambiente scolastico come risorsa per una didattica innovativa, favorire la comunicazione tra docenti, diffondere la conoscenza di significative pratiche didattiche, con scambio di esperienze e pianificazione dei programmi di intervento per giungere, infine, alla valutazione promozionale del progetto formativo promosso collegialmente.

Il Piano di Formazione e Aggiornamento rappresenta un supporto utile al raggiungimento di obiettivi trasversali attinenti la qualità delle risorse umane ed è pertanto un'azione tendente a migliorare il clima nell'organizzazione, per creare condizioni favorevoli al raggiungimento degli obiettivi del PTOF oltre che al tentativo di dare corpo ad attività di confronto, di ricerca e sperimentazione previste dall'Autonomia.

PRIORITA' FORMATIVE DEL PNF

- Autonomia organizzativa e didattica
- Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
- Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento
- Inclusione e disabilità.
- Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile
- Collegamento con le priorità del piano di Miglioramento

PERCORSI FORMATIVI A CURA DELLA SCUOLA

- Sicurezza a scuola D. Lgs. 81/08: Informazione e prevenzione per una scuola sicura
- Guida alle applicazioni per le classi digitali – Scheda del corso
- Fare lezione a scuola con la realtà aumentata – Scheda del corso
- Metodologie didattiche innovative - Scheda del corso

| TITOLO | Guida alle applicazioni per le classi digitali | | |
|---|--|--|--|
| Descrizione | Il corso intende offrire una panoramica approfondita sulle risorse informatiche che sono messe a disposizione della didattica. Scopo principale è quindi quello di far conoscere e diffondere l'uso di risorse digitali che funzionino in sinergia della didattica per amplificarne l'azione trasformando il processo di apprendimento-insegnamento da trasmissivo ad attivo. | | |
| Finalità e obiettivi: | <ul style="list-style-type: none"> • Accompagnare i docenti nel passaggio da una didattica tradizionale ad una didattica innovativa che sappia utilizzare le risorse tecnologiche in maniera sistematica e non episodica nella didattica quotidiana. • Supportare i docenti nella progettazione/realizzazione di attività didattiche tramite risorse tecnologiche finalizzate al miglioramento degli apprendimenti degli studenti • Comprendere gli elementi basilari delle suite per le scuole: come funzionano, cosa le compongono, quali sono le funzioni messe a disposizione delle scuole. • Conoscere le funzioni di base e avanzate per la gestione di una classe digitale e per gli incontri video. • Conoscere le funzioni di base della condivisione, della gestione di documenti, della presentazione degli esiti. • Conoscere e saper usare le estensioni e le app utili per la didattica. | | |
| Mappatura delle competenze attese: | <ul style="list-style-type: none"> • Archiviare e Condividere risorse in cloud • Usare strumenti gratuiti per la produttività individuale e condivisa (documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni multimediali) • Gestire e condividere un calendario didattico • Gestire l'utilizzo dello strumento per la creazione di valutazioni attraverso l'uso di test e richiesta di feedback | | |
| Verifica e valutazione: | <p>Le prove di verifica si svolgeranno all'interno del corso in due momenti diversi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 a chiusura dei moduli, stesura di progetto di intervento contestualizzato (Realizzazione progetti a fine moduli sulle varie App analizzate) • Fase 2 Verifica della Customer Satisfaction: valutazione del livello di gradimento del corso. | | |
| Programma | Moduli Modulo 1 6 ore | Attività previste <ul style="list-style-type: none"> • Prepararsi a utilizzare le | Contenuti <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare i vantaggi della |

| | | | |
|--------------------------------|--|---|--|
| | | tecnologie in classe | <p>classe digitale e incoraggiare le metodologie di lavoro collaborative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire familiarità con gli strumenti per l'aula digitale • Panoramica app da utilizzare per la classe digitale; calendarizzazione; Comunicazione con gli studenti; Documenti, Drive, Fogli elettronici, Chat, Presentazioni, • Pensare oltre il libro di testo |
| | Modulo 2 8 ore | Fare (quasi) completamente a meno della carta in classe | <ul style="list-style-type: none"> • Condividere i file e le informazioni • Ridurre l'utilizzo di documenti cartacei • Creare quiz online |
| | Modulo 3 6 ore | Risparmiare tempo per le comunicazioni | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per comunicare con la community • Organizzare ed eseguire ricerche nella posta elettronica • Utilizzare la Chat per le comunicazioni in tempo reale con gli studenti • Utilizzare i Gruppi per migliorare le comunicazioni all'interno della classe |
| Modalità di svolgimento | Il corso si svolge in presenza, con attività di laboratorio. | | |
| Luogo di svolgimento | I.I.S.S. "Assteas" Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) | | |
| Periodo di svolgimento | Anno scolastico 2022/23, 2023/24 | | |
| Destinatari | Docenti | | |
| Durata | 20 ore | | |
| Attestato | Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione a cura di I.I.S.S. "Assteas" Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) | | |
| Ambito | Didattica e metodologie - Innovazione didattica e didattica digitale | | |
| Formatore | Animatore Digitale -Team Digitale | | |
| Metodologia di lavoro: | Lezioni in presenza con attività pratica di laboratorio Uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. I contenuti delle lezioni saranno presentati con modalità multimediale | | |

(slide, filmati) e relazioni svolte con modalità interattiva.
Condivisione di materiale da utilizzare in classe.

| TITOLO | | Fare lezione a scuola con la realtà aumentata | |
|---|--|---|--|
| Descrizione | <p>Le tecnologie legate alla realtà aumentata stanno progressivamente prendendo piede, mostrando potenzialità crescenti nell'ambito della formazione, dell'intrattenimento multimediale, videoludico e non solo</p> <p>Lo sviluppo dei dispositivi portatili (<i>mobile device, siano essi laptop, smartphone o tablet</i>) e delle differenti tecnologie digitali, che collegano il mondo di tutti i giorni con l'informazione virtuale, hanno permesso di realizzare delle Apps di realtà aumentata facilmente disponibili che stanno entrando a far parte del nostro quotidiano e che permettono di fruire di informazioni digitali attraverso la manipolazione di oggetti reali. Le fotocamere e gli schermi presenti nella maggioranza degli smartphones e negli altri dispositivi portatili, sono ormai strumenti pensati e creati per svolgere anche il compito di "fondere" i dati del mondo reale con quelli virtuali</p> | | |
| Finalità e obiettivi: | <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata, capire cosa sono e come poterle utilizzare per lo studio e l'approfondimento di argomenti didattici • Conoscere le modalità per unificare le attività del mondo reale e le esperienze digitali. • Consentire agli utenti di impegnare la loro immaginazione e stimolare la creatività. | | |
| Mappatura delle competenze attese: | <ul style="list-style-type: none"> • produzione di nuovi contenuti digitali • utilizzo di app per creare immagini e video per la realtà virtuale e percorsi interattivi con la realtà aumentata. | | |
| Verifica e valutazione: | <p>Le prove di verifica si svolgeranno all'interno del corso in due momenti diversi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 a chiusura dei moduli, stesura di progetto di intervento contestualizzato (Project work: Realizzazione progetti a fine moduli sulle varie App analizzate) • Fase 2 Verifica della Customer Satisfaction : valutazione del livello di gradimento del corso. | | |
| Programma | Moduli | Attività previste | Contenuti |
| | Modulo 1 8 ore | <p>Introduzione alla VR e alla AR</p> <p>In questo primo modulo si iniziano a conoscere e distinguere la realtà virtuale e la realtà aumentata. Dopo aver capito quali sono le differenze e quali i campi di utilizzo, si descriveranno quali sono gli strumenti per utilizzare queste due tecnologie e come</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Differenza tra realtà virtuale (RV) e realtà aumentata (AR) • Cos'è la Realtà Aumentata (AR) • Perché portare in classe esperienze VR e AR |

| | | | |
|--------------------------------|---|--|--|
| | | <p>creare foto e video a 360° con lo smartphone.</p> <p>Modulo 2 8 ore</p> <p>Come si realizza la realtà aumentata In questo modulo si affronta il tema della realtà aumentata attraverso app dedicate. Si potranno visualizzare su smartphone e tablet contenuti multimediali che si aggiungono alla realtà, attraverso l'occhio della fotocamera, in tempo reale.</p> <p>Modulo 3 9 ore</p> <p>La AR nell'apprendimento scolastico L'uso dell'informatica è parte integrante delle esperienze quotidiane degli studenti. La combinazione della realtà con la digitalizzazione del sistema in cui si opera, fa sì che spesso gli alunni (e non solo loro) non riescano più a rendersi conto che, in realtà, stanno utilizzando uno "strumento digitale" che interagisce con il mondo circostante, cioè una "interfaccia computerizzata" che si integra nel mondo reale fino a confondersi con esso.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Come utilizzare l'applicazione Google Esplorazioni per esperienze VR e AR, guidando la classe nei tour di realtà virtuale e aumentata • Utilizzo di Metaverse Studio • Utilizzo dell'AR nella didattica • App per la didattica • Scenari di didattica immersiva e realtà aumentata |
| Modalità di svolgimento | Il corso si svolge in presenza, con attività di laboratorio. | | |
| Luogo di svolgimento | I.I.S.S. "Assteas" Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) | | |
| Periodo di svolgimento | Anno scolastico 2022/23, 2023/24 | | |
| Destinatari | Docenti | | |
| Durata | 25 ore | | |
| Attestato | Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione a cura di I.I.S.S. "Assteas" Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) | | |
| Ambito | Didattica e metodologie - Innovazione didattica e didattica digitale | | |
| Formatore | Esterno | | |
| Metodologia di lavoro: | <p>Il corso utilizzerà la metodologia in presenza con attività pratica di laboratorio</p> <p>Uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione:</p> <p>I contenuti delle lezioni saranno presentati con modalità multimediale (slide, filmati) e relazioni svolte con modalità interattiva. Condivisione di materiale didattico da utilizzare in classe.</p> | | |

| TITOLO | Metodologie didattiche innovative | |
|---|---|-------------------------------|
| Descrizione | Percorso introduttivo a cinque metodologie didattiche attive. Moduli di formazione: Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering, Hackathon. | |
| Finalità e obiettivi: | <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le pratiche di insegnamento e apprendimento • Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti | |
| Mappatura delle competenze attese: | <ul style="list-style-type: none"> • esplorazione ed implementazione metodologie attive | |
| Verifica e valutazione: | <p>Le prove di verifica si svolgeranno all'interno del corso in due momenti diversi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 a chiusura dei moduli, stesura di progetto di intervento contestualizzato (Project work: Realizzazione progetti a fine moduli) • Fase 2 Verifica della Customer Satisfaction : valutazione del livello di gradimento del corso. | |
| Programma | Moduli | Attività previste |
| | Modulo 1 5 ore | Gamification |
| | Modulo 2 5 ore | Inquiry Based Learning |
| | Modulo 3 5 ore | Storytelling |
| | Modulo 4 5 ore | Tinkering |
| | Modulo 5 5 ore | Hackathon |
| Contenuti | <p>I contenuti del corso sono simili per ogni modulo e si suddividono in tre parti</p> <p>Prima parte</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduzione e riferimenti metodologici Attività e buone pratiche Conoscenze base; definizioni e riferimenti bibliografici Descrizione della metodologia Autori Impatto sugli apprendimenti e competenze trasversali Criticità e difficoltà / Suggerimenti ed indicazioni Setting d'aula Ruolo del docente Attività da implementare <p>Seconda parte</p> <ul style="list-style-type: none"> Strumenti digitali Mediatori dell'apprendimento Carrellata tool e app utili per l'implementazione della metodologia Risorse autorevoli disponibili in rete | |

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>Terza parte Inquadramento teorico della metodologia attiva Come affrontare e gestire eventuali difficoltà e criticità Preparare il setting d’aula e pianificare le attività Strumenti digitali: come utilizzarli Idee Progettuali Project plan</p> |
| Modalità di svolgimento | Il corso si svolge in presenza, con attività di laboratorio. |
| Luogo di svolgimento | I.I.S.S. “Assteas” Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) |
| Periodo di svolgimento | Anno scolastico, 2023/24 |
| Destinatari | Docenti |
| Durata | 25 ore |
| Attestato | Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione a cura di I.I.S.S. “Assteas” Via Pasteni snc 84021 Buccino (SA) |
| Ambito | Didattica e metodologie - Innovazione didattica e didattica digitale |
| Formatore | Interno – Team Digitale |
| Metodologia di lavoro: | <p>Il corso utilizzerà la metodologia in presenza con attività pratica di laboratorio</p> <p>Uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: I contenuti delle lezioni saranno presentati con modalità multimediale (slide, filmati) e relazioni svolte con modalità interattiva. Sarà fornito materiale didattico da utilizzare in classe.</p> |

PERCORSI PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA

- L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'**area riservata** del sito: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it> .Per ricercare con facilità un percorso formativo si consiglia di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in ciascuna scheda



- **ID percorso 98306**

Titolo Percorso :I nnovaMenti_Tech

Tipologia : Online

Data inizio

12/12/2022

Data di conclusione

30/06/2023

Durata (in ore) : 25

Numero posti : 3000

Descrizione

Ideato e condotto dai docenti delle Équipe Formative Territoriali, InnovaMenti_TECH è un percorso introduttivo a quattro tematiche tecnologiche, contestualizzate in diversi scenari didattici, proposte in abbinamento all'implementazione di alcune metodologie attive.

Nella prospettiva di una formazione esperienziale il docente/corsista verrà accompagnato in un percorso scandito da tre fasi: progettazione- esperienza in aula -condivisione.

Proposto in modalità sincrona online, il programma prevede 4 webinar introduttivi a cadenza mensile e una piattaforma di e-learning, dove verranno condivisi: le registrazioni dei webinar, le schede per la progettazione di attività didattiche; riferimenti operativi alle metodologie didattiche; consigli per la configurazione di spazi di apprendimento e per la riflessione formativa.

I moduli disponibili:

Robotica

Making&Coding

Intelligenza Artificiale

Metaverso: realtà aumentata&virtuale.

Si rende noto che le iscrizioni al corso saranno possibili anche oltre il termine indicato, previa accettazione da parte degli organizzatori.

Livello di ingresso

A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Programma

Il corso si articola in quattro moduli tematici, presentati secondo un calendario mensile di webinar, le cui registrazioni saranno rese disponibili anche in piattaforma:

12/12/22 ore 17.00 -19.30 Robotica

16/01/23 ore 17.00 -19.30 Making e Coding

13/02/23 ore 17.00- 19.30 Intelligenza Artificiale

13/03/23 ore 17.00- 19.30 Metaverso

22/05/2023 (orario da definirsi) 2h Incontro conclusivo di condivisione

Per ogni modulo verrà illustrato un KIT DIDATTICO composto da schede con proposte di attività per le diverse fasce d'età che il docente/corsista avrà l'opportunità di realizzare in aula, autonomamente o richiedendo il supporto alla propria equipe di riferimento.

Alla classe del docente che documenta lo svolgimento di tali attività è previsto il riconoscimento di un simbolico badge, pubblicato su una mappatura nazionale, tramite la quale sarà possibile attivare dei gemellaggi nella pratica didattica: collaborazioni tra classi e docenti per la realizzazione di una stessa esperienza .

Per l'ottenimento dell'attestato finale è richiesta la fruizione dei 4 moduli e l'ottenimento di almeno 2 differenti badge.

InnovaMenti_Metodologie

Percorso Formativo (Polo nazionale) Percorso già iniziato destinato ad Animatore e Team Digitale



ID percorso 98247

- Titolo Percorso

InnovaMenti_Metodologie

- Data inizio 12/12/2022
- Data di conclusione 30/06/2023
- Durata (in ore) 25
- Numero posti 3000
- Descrizione

Progettato dai docenti delle Équipe Formative Territoriali, il MOOC InnovaMenti_METODOLOGIE è un percorso completamente asincrono e fruibile online, ideato per accompagnare passo passo i docenti nell'esplorazione e nell'implementazione di alcune metodologie attive:

- Gamification;
- Inquiry Based Learning;
- Storytelling;
- Tinkering;
- Hackathon.

A disposizione in piattaforma un'ampia offerta di video interattivi, schede e materiali didattici creati ad hoc per facilitare la progettazione di attività didattiche, scommettendo sul protagonismo di studenti e studentesse..

- Livello di ingresso

A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Programma

Il corso si articola in cinque MODULI introduttivi ad altrettante metodologie attive, da fruire nell'ordine preferito dal corsista.

Ogni modulo è suddiviso in tre UNITÀ:

- i fondamenti pedagogici;
- la cassetta degli attrezzi metodologica;
- l'accompagnamento alla progettazione.

Per ogni modulo sono stati predisposti i seguenti MATERIALI:

- slide di accompagnamento;
- project plan;
- strumenti per la riflessione formativa;
- clip con attività realizzate dalle scuole;
- sitografie tematiche.

Attività opzionale: Alla classe del docente/corsista che documenterà (tramite un form disponibile nella piattaforma del corso) in questo anno scolastico lo svolgimento di un'attività di didattica ispirata ad uno dei moduli, è previsto il riconoscimento di un badge, pubblicato sulla mappatura nazionale già visibile nella pagina <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovamentiplus>.

Attraverso la stessa pagina è anche possibile richiedere l'attivazione di un gemellaggio per svolgere l'attività in collaborazione con un'altra classe.

PERCORSI ATTIVI – ISCRIZIONI APERTE

| | | |
|--|---|---------------------------|
| | Polo STEAM - Trieste | PREFERITO ★ |
| | Con le app verso il metodo scientifico high school - secondaria II° - ID: 100033 | DIDATTICA DIGITALE |
| Iscrizione: 01/12/2022 ↔ 09/01/2023 | Corso attivo: 12/01/2023 ↔ 20/02/2023 | Posti disponibili 30 |
| APPROFONDISCI | PERCORSO APERTO | CANDIDATI |

Con le app verso il metodo scientifico high school - secondaria II°

ID percorso 100033

- **Titolo Percorso**
Con le app verso il metodo scientifico high school - secondaria II°
- **Tipologia**
Online
- **Data inizio** 12/01/2023
- **Data di conclusione**
20/02/2023
- **Durata (in ore)** 21
- **Numero posti** 30
- **Descrizione**
La proposta formativa prevede un percorso STEAM attraverso la metodologia dell' IBSE con particolare evidenza alla scienza dei dati. Grazie all'IBSE sarà possibile lavorare sulle 5 fasi (Engagement, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) e per ognuna di loro trovare strategie e strumenti adeguati e di facile accesso ed utilizzo. Alcune attività laboratoriali saranno proposte con l'uso di simulatori e di sensori collegati e gestiti da app dedicate da cui potranno acquisire informazioni su parametri chimici, fisici e ambientali. Verranno proposte alcune schede programmabili per la gestione dei dati da remoto e app che permetteranno di lavorare in ambienti simulati. Attraverso semplici sistemi di elaborazione digitali, saranno interpretati e presentarsi in modo diretto con la produzione di infografiche e grafici dedicati.
- **Tipologia scuola**
Scuola secondaria II grado
- **Macro argomento**
Didattica digitale
- **Destinatari**
Docenti
- **Area DigCompEdu**
1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- **Livello di ingresso**
A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base
- **Programma**
Il corso prevede 21 ore di formazione di cui 15 sincrone online su piattaforma e 6 asincrone di produzione di un project work.
Calendario del corso:
12/01/2023 17:00-19:30
19/01/2023 17:00-19:30
26/01/2023 17:00-19:30
01/02/2023 17:00-19:30
09/02/2023 17:00-19:30
20/02/2023 17:00-19:30
- **Data inizio iscrizioni**
01/12/2022
- **Data fine iscrizioni** 09/01/2023



Polo STEAM - Bergamo

Il podcasting didattico: l'apprendimento in mobilità PS28 - ID: 100114

Iscrizione: 09/12/2022 ↔ 05/01/2023 Corso attivo: 11/01/2023 ↔ 15/02/2023

PREFERITO ★

DIDATTICA DIGITALE

Posti disponibili
30

APPROFONDISCI

PERCORSO APERTO

CANDIDATI

Il podcasting didattico: l'apprendimento in mobilità PS28

ID percorso

100114

- **Titolo Percorso**

Il podcasting didattico: l'apprendimento in mobilità PS28

- **Tipologia**

Online

- **Data inizio**

11/01/2023

- **Data di conclusione**

15/02/2023

- **Durata (in ore)**

11

- **Numero posti**

30

- **Descrizione**

Il podcasting, tra gli ambienti di rete, è quello maggiormente fondato su una didattica multicanale, che unisce l'uso del testo scritto al linguaggio audio e video, ed è considerato tra i migliori ambienti di formazione, perché garantisce un apprendimento "ovunque e in qualsiasi momento" attraverso i più diffusi dispositivi mobili, perché la radio scolastica è da sempre un mezzo di esercizio dell'arte orale e scritta. In questo corso si imparerà a ricercare nel web i podcast didattici e a selezionarli per qualità, così da utilizzarli per il proprio aggiornamento professionale o per arricchire le lezioni. Si apprenderanno le regole base per la strutturazione di una trasmissione radiotelevisiva e l'utilizzo di programmi open source per il montaggio audio e video.

- **Tipologia scuola**

Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado

- **Macro argomento**

Didattica digitale

- **Destinatari**

Docenti

- **Area DigCompEdu**

2. Risorse digitali

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

- **Livello di ingresso**

A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

- **Programma**

Gli incontri si terranno in modalità online sincrona in 2 incontri di 3 ore ciascuno e ulteriori 5 ore in autoformazione con materiali MOOC e attività laboratoriali asincrone per sviluppo di project work.

E' necessario svolgere il 70% delle attività in sincrono e la riconsegna dell'elaborato per il rilascio dell'attestato di partecipazione.

Calendario incontri online sincroni:

- 11/01/2023 dalle 15,30 alle 18,30;

- 25/01/2023 dalle 15,30 alle 18,30.

- **Relatori**

LUCA PIERGIOVANNI

- **Data inizio iscrizioni** 09/12/2022

- **Data fine iscrizioni** 05/01/2023

| | | |
|---|---|--|
|  | Polo STEAM - Bergamo Metodologie Didattiche Innov-@attive PS27 - ID: 100113 | PREFERITO ★ DIDATTICA DIGITALE |
| | Iscrizione: 09/12/2022 ↔ 12/01/2023 | Corso attivo: 16/01/2023 ↔ 15/03/2023 |
| APPROFONDISCI | PERCORSO APERTO | CANDIDATI |

Metodologie Didattiche Innov-@attive PS27

ID percorso

100113

- **Titolo Percorso**

Metodologie Didattiche Innov-@attive PS27

- **Tipologia**

Online

- **Data inizio**

16/01/2023

- **Data di conclusione**

15/03/2023

- **Durata (in ore) 25**

- **Numero posti 25**

- **Descrizione**

Il corso accompagna i docenti alla scoperta delle diverse dimensioni della didattica nella scuola oggi, al tempo del digitale:

- Dimensione metodologica – metodologie didattiche innov-@ttive efficaci orientate alle competenze.
- Dimensione tecnologica – strumenti e risorse per l’insegnamento e l’apprendimento – creatività digitale.
- Dimensione organizzativa: contenuti – creare lezioni interattive e coinvolgenti, condividere ed esportare materiali e risorse, assegnare compiti e valutare, gestire repository.
- Dimensione organizzativa: ambienti – ambienti in presenza, blended, online. Come gestire in modo efficace la classe nei diversi setting.

- **Tipologia scuola**

Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l’istruzione degli adulti)

- **Macro argomento**

Didattica digitale

- **Destinatari**

Dirigenti scolastici, Docenti

- **Area DigCompEdu**

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

- **Livello di ingresso**

A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

- **Programma**

Gli incontri si terranno in modalità online sincrona in 6 incontri per un totale di 18 ore e ulteriori 7 ore in autoformazione con materiali MOOC e attività laboratoriali asincrone per sviluppo di project work.

E' necessario svolgere il 70% delle attività in sincrono e la riconsegna dell'elaborato per il rilascio dell'attestato

di partecipazione.

Calendario incontri online sincroni:

- 16/01/2023 dalle 16,00 alle 19,00;
- 23/01/2023 dalle 16,00 alle 19,00;
- 30/01/2023 dalle 16,00 alle 19,00;
- 06/02/2023 dalle 16,00 alle 19,00;
- 13/02/2023 dalle 16,00 alle 19,00;
- 22/02/2023 dalle 16,00 alle 19,00.

- **Relatori**

MARIA GRAZIA OTTAVIANI

- **Data inizio iscrizioni**

09/12/2022

- **Data fine iscrizioni**

12/01/2023

| | | |
|--|---|---------------------------|
|  | Polo STEAM - Catania | PREFERITO ★ |
| | Robotica educativa e intelligenza artificiale - ID: 98323 | DIDATTICA DIGITALE |
| Iscrizione: 07/12/2022 ↔ 17/01/2023 | Corso attivo: 18/01/2023 ↔ 20/02/2023 | Posti disponibili 40 |
| APPROFONDISCI | PERCORSO APERTO | CANDIDATI |

Robotica educativa e intelligenza artificiale

ID percorso

98323

- **Titolo Percorso**

Robotica educativa e intelligenza artificiale

- **Tipologia**

Online

- **Data inizio**

18/01/2023

- **Data di conclusione**

20/02/2023

- **Durata (in ore) 25**

- **Numero posti 40**

- **Descrizione**

Il percorso formativo ha lo scopo di fornire un inquadramento metodologico circa l'approccio STEAM (interdisciplinare e orientato allo sviluppo delle competenze trasversali in contesti sia disciplinari che trasversali) e di proporre e far sperimentare diverse tecnologie educative nella didattica.

Il corso è online, quindi si orienta sull'impiego di software, applicativi e simulatori online o uso desktop.

Descrizione (contenuti, obiettivi, metodologie).

Gli incontri con formatori esperti presentano approcci, metodologie, strumenti ed esempi di attività didattiche così da orientare concretamente la progettazione e la sperimentazione in classe.

La didattica sarà in parte frontale e in parte laboratoriale e cooperativa, in ogni caso, in ogni fase della formazione verranno incoraggiati momenti di scambio e confronto, come una comunità di pratica. Si prediligerà principalmente la metodologia PBL (project based learning).

Per rendere più efficaci questi momenti, prima delle dirette vengono fornite indicazioni per scaricare gli

applicativi e procurarsi eventuali materiali di facile reperibilità necessari per gli esperimenti. I docenti miglioreranno le loro capacità di coprogettazione, acquisiranno o rafforzeranno le conoscenze relative alla proposta formativa in oggetto (robotica educativa e intelligenza artificiale) e acquisiranno o rafforzeranno competenze digitali.

Risultati attesi (cosa impareranno i corsisti):

- Adottare un inquadramento metodologico all'approccio STEAM;
- sperimentare attività didattiche replicabili con gli studenti su robotica educativa ed intelligenza artificiale;
- progettare esperienze educative di ambito STEAM integrabili nella normale programmazione didattica.

Materiali che saranno forniti ai corsisti:

Indicazioni e manuali sugli strumenti digitali, dispense, suggerimenti di lettura.

- **Tipologia scuola**

Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)

- **Macro argomento**

Didattica digitale

- **Destinatari**

Docenti

- **Area DigCompEdu**

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

- **Livello di ingresso**

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

- **Programma**

Il percorso si sviluppa in 6 webinar per un totale di 15 ore e 10 ore in asincrono tramite piattaforma e.learning dedicata.

- Webinar 1 (ore 2): introduzione agli strumenti digitali che verranno utilizzati. Introduzione al framework educativo STEAM, la differenza tra STEM e STEAM, le metodologie per poterlo applicare in classe - Workshop a piccoli gruppi.

- Webinar 2 (ore 3): Introduzione alla robotica educativa. Esercitazioni per piccoli gruppi con simulatori online, presentazioni delle diverse tecnologie utilizzabili e implementabili nell'atelier scolastico. Workshop a piccoli gruppi.

- Webinar 3-4 (ore 5): Introduzione all'intelligenza artificiale, come introdurre l'AI a scuola, presentazioni delle diverse tecnologie utilizzabili e implementabili nell'atelier scolastico. Workshop a piccoli gruppi.

- Webinar 5 (ore 3): La progettazione e la valutazione delle attività attraverso semplici strumenti digitali gratuiti. Workshop individuali.

- Webinar 6 (ore 2): Incontro di confronto e restituzione delle attività.

Calendario:

- 18 gennaio ore 17:00-19:00

- 23 gennaio ore 16:00-19:00

- 26 gennaio ore 17:00-19:00

- 30 gennaio ore 16:00-19:00

- 9 febbraio ore 17:00-19:00

- **Data inizio iscrizioni**

07/12/2022

- **Data fine iscrizioni**

17/01/2023

FORMARSI E CONFRONTARSI CON LE AE

AVANGUARDIE EDUCATIVE

FARE SPAZIO NELLA SCUOLA PER DARE SPAZIO ALL'INNOVAZIONE

Attività di informazione e di accompagnamento per le scuole che progettano con il PNRR. Minicicli di webinar con l'assistenza degli Ambassador di AE e dei ricercatori di INDIRE esperti in metodologie didattiche e di architetture scolastiche.

<https://www.indire.it/formarsi-e-confrontarsi-con-le-ae/>

La scuola, inoltre, partecipa alle iniziative formative proposte nel corso del triennio dalla Scuola capofila della Rete di Ambito SA27 (IIS Corbino). Il presente Piano è annualmente aggiornato con l'inserimento delle singole unità formative progettate autonomamente dalla scuola o in Rete con le scuole del territorio.

