



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE
"GALILEO FERRARIS"

Via A. Labriola, Lotto 2/g - Scampia- 80145 NAPOLI (NA)
Tel. 081 7022150 - Fax 081 7021513 - Email natf17000q@istruzione.it Pec
natf17000q@pec.istruzione.it
Cod. Fisc.: 80059100638 – Cod. Unico SQ0DOI - Cod. Mecc. NATF17000Q -
www.itiferraris.edu.it



FORMAZIONE DEI DOCENTI 2020-2021 – FUTURE LAB

TRACCIA PROGRAMMATICA

Struttura corsi

- 12 ore in FAD in modalità sincrona a cura dell'esperto attraverso una classe virtuale predisposta dal Future Lab Napoli Ferraris
- 8 ore di attività asincrona a cura dell'esperto, durante le quali i corsisti svolgeranno attività ed esercitazione assegnati dal formatore, seguiti dallo stesso attraverso la classe virtuale.

Il corso sarà attivato al raggiungimento del numero minimo di iscritti, ovvero 40, e portato a termine entro il 20 luglio 2021. Verrà inviato ai corsisti un'email con le credenziali alla classe virtuale e istruzioni operative (alla stessa email presente nella piattaforma Sofia).

- **AREA TEMATICA DIGCOMPEDU:** RISORSE DIGITALI
- **CORSO:** DIMENSIONI RISORSE EDUCATIVE DIGITALI ED UN EFFICACE UTILIZZO
- **TITOLO MODULO PROPOSTO:** RISORSE DIGITALI PER LA DIDATTICA
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN USCITA:** A2

Tematica: Selezionare risorse per la DAD/DDI; utilizzo del digitale per favorire la comunicazione e la collaborazione; APP adeguati agli obiettivi didattici; creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale, mista; potenziamento delle discipline stem (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.); creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia steam (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.).

Destinatari: primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado

Descrizione

Il corso vuole introdurre la sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa e potenziare competenze e abilità nel sostenere processi didattici per l'integrazione delle TIC negli ambienti di apprendimento e l'uso di dispositivi individuali e collettivi a scuola.

Obiettivi

1. introdurre la sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa;
2. potenziare competenze e abilità nel sostenere processi didattici per l'integrazione delle TIC negli ambienti di apprendimento e l'uso di dispositivi individuali e collettivi a scuola;
3. sostenere i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze di natura culturale, disciplinare, didattico, metodologico, relazionale, ecc., supportandoli anche nell'elaborazione di documentazione e nell'attività di ricerca online;
4. coordinare e supportare l'attività, gestendo le interazioni del/i gruppo/i;
5. sostenere i corsisti nell'attività di progettazione e pianificazione delle attività di documentazione degli interventi previsti dal dispositivo formativo;

6. promuovere e sostenere la nascita e lo sviluppo di comunità di pratica, finalizzate allo sviluppo professionale;
7. diffondere la conoscenza dei processi cognitivi e delle strategie di apprendimento;
8. sostenere l'uso di strumenti digitali e il loro funzionamento;
9. passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili.

Programma (sintetico per punti o diviso per lezioni) (max 990 caratteri)

Durante l'incontro introduttivo saranno illustrati gli ambienti d'apprendimento utilizzati. Gli incontri sincroni (presenza virtuale) hanno lo scopo di counseling verso i corsisti, di illustrazione dei successivi e di dimostrazione pratica e diretta delle varie applicazioni introdotte e loro contestualizzazione didattica. Il corso sarà interamente implementato su una piattaforma in grado di permettere socializzazione, condivisione, confronto, implementazione di risorse e compiti, tracciamento ai fini dell'attestato conclusivo.

Le lezioni STEAM si realizza in un laboratorio, inteso come spazio in cui si progetta, si costruisce, si riflette, si rielaborano le proprie conoscenze in funzione di un obiettivo. Le attività presentate nel corso si collocano in questa visione di matrice costruttivista, mettono in gioco contemporaneamente capacità intellettive e riflessive, manuali e creative, stimolano al confronto con gli altri e sviluppano lo spirito critico, competenze indispensabili per un inserimento attivo nella società attuale.

Con il coding si andrà alla scoperta dell'informatica sarà un viaggio curioso e insolito nel mondo dei codici. Realtà virtuale e realtà aumentate in ambito didattico, uso dei visori, di dispositivi digitali e piattaforme dedicate alla gestione di classi virtuali.

Le lezioni si svilupperanno secondo il calendario predisposto dall'Istituto.

I corsisti durante la fase del corso potranno lavorare in sottogruppi, max 3 in modo da consentire una maggiore fruizione delle pratiche e degli applicativi utilizzati.

Mappatura delle competenze (competenze maturate al termine dell'iniziativa formativa) (max 990 caratteri)

Didattiche collaborative e costruttive
 Rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze
 Rafforzamento delle competenze di base
 Progressione degli apprendimenti
 Compiti di realtà e apprendimento efficace
 Imparare ad imparare: per un apprendimento permanente
 Metodologie: project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, mentoring, learning by doing, flipped classroom, didattica attiva
 Ambienti di apprendimento formali e informali

Il livello di competenza che si intende raggiungere è Esploratore (A2).

Ambiti Specifici (indicare gli ambiti di riferimento)

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	
Problemi della valutazione individuale e di sistema	
Alternanza scuola-lavoro	
Inclusione scolastica e sociale	
Dialogo interculturale e interreligioso	
Gestione della classe e problematiche relazionali	
Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale	x
Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro	
Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media	x
Cittadinanza attiva e legalità	
Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti	

Ambiti Trasversali

Didattica e metodologie	x
Metodologie e attività laboratoriali	x
Innovazione didattica e didattica digitale	x
Didattica per competenze e competenze trasversali	x
Gli apprendimenti	x