



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.itferraris.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 settembre 2021. Verrà inviato ai corsisti un'email con le credenziali alla classe virtuale e istruzioni operative (alla stessa email presente nella piattaforma Sofia o inserita nel modulo in fase di registrazione per chi non ha accesso a Sofia).

- **AREA TEMATICA DIGCOMPEDU:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **CORSO:** Studenti attivi, talenti nascosti, competenze da valorizzare
- **TITOLO MODULO PROPOSTO:** Corso di formazione su STEAM per la scuola primaria
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN INGRESSO (se richiesto):**
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN USCITA ATTESO (DigCompEdu):** B2

Destinatari: Primaria

Descrizione

Un corso base sulle STEAM, consigliato sia ai docenti che non abbiano mai utilizzato strumenti TIC-TAC e STEAM nella didattica che a docenti più esperti che vogliono approfondire nuove idee di didattica innovativa.

Un corso per conoscere e approfondire le opportunità che l'introduzione e l'adozione delle STEAM negli istituti comprensivi può riservare

Obiettivi

L'obiettivo finale è quello di incrementare il benessere degli studenti nell'ambiente classe (anche quando la presenza non è possibile) ed individuare strategie e strumenti per implementare le competenze digitali reali degli studenti, con particolare attenzione a information e media literacy, digital communication, creation e problem-solving.

Programma (sintetico per punti o diviso per lezioni)

In particolare, il corso sarà volto a fornire ai partecipanti idee educative concrete, da portare immediatamente a scuola, per proporre agli studenti un nuovo approccio all'apprendimento e alla scoperta del mondo intorno a loro efficace e stimolante. Questo corso, combinando supporti innovativi e tecnologici a un approccio originale al modo di fare attività mira a dare ai partecipanti tecniche e idee per supportare l'apprendimento degli studenti favorendo in loro anche lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività. Permetterà inoltre di apprendere concetti base di coding, pensiero computazionale e portare in aula attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva.

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

Capire cos'è l'apprendimento STEAM e il concetto di transdisciplinarietà
Conoscere il framework pedagogico e le sue caratteristiche
Applicare l'apprendimento STEAM in classe attraverso metodologie didattiche innovative
Capire come valutare le attività STEAM

Ambiti Specifici

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	x
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	
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	
Metodologie e attività laboratoriali	x
Innovazione didattica e didattica digitale	x
Didattica per competenze e competenze trasversali	x
Gli apprendimenti	