



Repubblica Italiana
I CIRCOLO DIDATTICO STATALE
"GIANCARLO SIANI"

Via Roberto De Vita n° 1 80034 MARIGLIANO -NA
Tel. e Fax 081 8851860 - 081 8410157
www.primocircolosianimarigliano.edu.it
C. M. naee147005 e-mail: naee147005@istruzione.it
C.F. 84004830638 PEC naee147005@pec.istruzione.it

A tutti i docenti del 1°C.D. "Siani".

Oggetto: Formazione su Scuola Futura.

Si inviano proposte formative gratuite con relativa descrizione, modalità di accesso e codice ID da svolgere presso la piattaforma Scuola Futura.

Per l'iscrizione e supporto telematico rivolgersi all'animatore digitale Imma Troiano.

1) Titolo Percorso : AMBIENTI DEL MONDO ONLIFE - PF-DD_KIT-03

• Descrizione

Il percorso rientra in un ampio progetto finalizzato alla progettazione e organizzazione formative e informative per docenti, quali creatori e utilizzatori di contenuti e tecnologie per la didattica. In particolare, prevede lo sviluppo e la proposta di modelli di didattica digitale per l'educazione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata nelle scuole. Pertanto, il percorso propone un kit didattico pronto all'uso, fornendo materiali e risorse immediatamente spendibile nelle proprie classi per la sperimentazione curriculare. Il percorso prevede attività formativa trasversale adatte a tutti e attività divise per grado di scuola con risorse e schede già predisposte all'interno del kit didattico.

• Programma

Il corso è di 18 ore articolate in 10 ore in modalità sincrono e 8 ore in asincrono.

Struttura corso:

- Primo incontro (1 h) informativo/formativo: accoglienza e presentazione del percorso e del kit didattico predisposto
- 4 incontri (da 2 h) formativi in cui verranno illustrati i kit didattici, i contenuti, le risorse presenti e attività proposte per la sperimentazione da svolgere coi propri studenti. Utilizzo dei kit in base al grado di scuola.
- Ultimo incontro (1 h): feedback e restituzione – Condivisione e partecipazione alla community

DATE (incontri sincroni online):

20/10/23 ore 16.30-17.30;

27/10/23 ore 17.00-19.00;

10/11/23 ore 17.00-19.00;

17/11/23 ore 17.00-19.00;

24/11/23 ore 17.00-19.00;

01/12/23 ore 16.30-17.30.

8 ore di attività asincrone per l'avvio della sperimentazione in classe con i propri studenti

A tutti i corsisti iscritti verrà inviata una email con info operativi in prossimità della data di inizio. Una volta entrati nella classe virtuale, si prega di consultare la bacheca per la conferma delle date ed eventuali avvisi o modifiche al calendario.

Focus:

“La dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva” [Definizione Treccani]

Il percorso intende studiare questa nuova dimensione tanto frequentata da bambini e adolescenti.

1. Introduzione al concetto di onlife;
 2. Insegnare e apprendere nella società postmediale: alfabetizzazione ai media;
 3. Come essere scrittori virtuosi e autorevoli nel web;
 4. Le piattaforme per comunicare, informare e socializzare.
- Proposte concrete per la sperimentazione curriculare.

Obiettivi:

- Rendere adulti e docenti più consapevoli del mondo web frequentato dai giovani;
- Trasformare nativi digitali e adolescenti naviganti in cittadini digitali attivi.

- ID percorso

142736

- Data inizio

20/10/2023

- Data di conclusione

2)TITOLO PERCORSO : CREAZIONE DI GIOCHI INTERATTIVI E CODING: ESCAPE ROOM DI EDUCAZIONE CIVICA ATTRAVERSO L'USO DI WEB APP - PF-TD_DI14

- Descrizione

Il percorso di apprendimento mira a guidare i docenti nella scoperta e costruzione di risorse didattiche immediatamente spendibili in classe. Si mostra come creare giochi interattivi per la didattica, attraverso estensioni della web app che verrà utilizzata. Si punta sul gioco di avventura, sul gioco di logica che allena le abilità di problem solving di chi gioca, anche attraverso l'impiego di contenuti didattici in esercizi interattivi di coding e robotica educativa con feedback.

L'obiettivo dell'avventura è quello di stimolare la mente, l'intuito e la logica per una “risoluzione creativa” dei problemi.

- Programma

Il corso è di 25 ore articolate in 12 ore in modalità sincrono e 13 ore in asincrono (la modalità di svolgimento delle attività asincrone sarà illustrata durante il primo incontro dal formatore).

IMPORTANTE: Al fine di consentire la massima partecipazione, prima di iscriversi, prendere visione del calendario e verificare la propria disponibilità nelle date indicate. In caso di rinuncia comunicarlo all'indirizzo email indicato, in modo da inserire altri partecipanti.

DATE (incontri online sincroni):

- 25/09/23 dalle 17:00 alle 20:00;
- 29/09/23 dalle 17:00 alle 20:00;
- 02/10/23 dalle 17:00 alle 20:00;
- 09/10/23 dalle 17:00 alle 20:00.

A tutti i corsisti iscritti verrà inviata una email con info operativi in prossimità della data di inizio. Una volta entrati nella classe virtuale, si prega di consultare la bacheca per la conferma delle date ed eventuali avvisi.

A tutti i corsisti iscritti verrà inviata una email con info operativi in prossimità della data di inizio. Una volta entrati nella classe virtuale, si prega di consultare la bacheca per la conferma delle date ed eventuali avvisi o modifiche al calendario.

FOCUS - Porremo attenzione su:

- Scoperta e costruzione di risorse didattiche interattive e immediatamente spendibili in classe.
- Strategie e metodologie didattiche della Gamification e del Digital Storytelling, per imparare ad utilizzare in modo creativo e coinvolgente un unico strumento, anche attraverso le estensioni gratuite dell'applicativo stesso.
- Utilizzo la metodologia dell'Escape Room per un apprendimento coinvolgente e motivante.
- Percorsi multimediali con testi, video, audio, link e numerosi altri oggetti interattivi.

Relatori : ALFONSINA CINZIA TROISI

- ID percorso

142235

- Data inizio

25/09/2023

- Data di conclusione

15/10/2023

3) TITOLO PERCORSO : PNRRt3 Podcast, Video, eBook, Coding e Intelligenza artificiale: l'arte di raccontare con il digitale #A2

· Descrizione

Attraverso un approccio laboratoriale che promuove l'uso creativo della tecnologia, questo corso offre ai docenti la possibilità di sviluppare competenze nella narrazione digitale. Tale abilità risulta essere una risorsa preziosa per semplificare la comprensione di argomenti disciplinari anche di complessità elevata. Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di mettere in gioco la loro creatività, e tali metodologie innovative, unite alla natura pratica del laboratorio, contribuiranno al miglioramento delle competenze trasversali, favorendo l'inclusione e la motivazione. I docenti, saranno messi nelle condizioni ottimali per fungere da facilitatori di percorsi didattici innovativi che si basano su contenuti più familiari ai loro studenti. I contenuti appresi potranno essere utilizzati anche per il curriculum di educazione civica all'interno dei propri consigli di classe.

· Tipologia scuola

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

· Macro argomento

Transizione digitale

· Destinatari

Docenti

· ID percorso

146583

· Tipologia

Online

· Data inizio

23/10/2023

· Data di conclusione

13/11/2023

· Durata (in ore)

12

· Numero posti

30

DATE (incontri sincroni online): 23/10/23 ore 17.00-20.00; 30/10/23 ore 17.00-20.00; 06/11/23 ore 17.00-20.00; 13/11/23 ore 17.00-20.00;

Programma

· Il Digital Storytelling; - Come e perché introdurre il digital storytelling a scuola; Laboratorio di Podcasting; - Laboratorio di Videomaking; - eBook; - La narrazione digitale attraverso la programmazione a blocchi; - Il Digital storytelling con l'intelligenza artificiale.

· Area DigCompEdu

2. Risorse digitali

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

· Livello di ingresso

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

Relatori : ERSILIA PAGANO

Il Dirigente Scolastico

(Prof.ssa Tania Iasevoli)

ai sensi dell'art. 3, comma 2 del d.lgs. n. 39/1993)

(firma autografa sostituita a mezzostampa,