



Liceo Scientifico Statale “Giovanni Marinelli”

Viale Leonardo da Vinci, 4 - 33100 UDINE tel. 0432/46938 - fax 0432/471803

C.F. 80006880308 - COD. MECC. UDPS010008 - COD. IPA UFYXMC

e-mail: UDPS010008@istruzione.it - PEC: udps010008@pec.istruzione.it sito: www.liceomarinelli.edu.it

Istituto Scolastico dotato di personalità giuridica (decr. Provv.le prot. n. 347/A23 bis del 21.06.00)

PROT vedi segnatura

Percorsi formativi Progetto “TechnoSTEAM”

Piano nazionale scuola digitale - Avviso prot. n. 17753 dell'8 giugno 2021

IL POLO FORMATIVO STEAM FVG per la formazione dei docenti sull’insegnamento delle discipline STEAM con l’utilizzo delle tecnologie digitali promuove i seguenti corsi

I docenti possono iscriversi attraverso la piattaforma <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>

Il link ai corsi del nostro Liceo è <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/Polo-Steam-udine>

INFORMAZIONI DI CARATTERE GENERALE

I percorsi formativi sono stati progettati al fine di consentire il conseguimento di competenze digitali relative alle 6 aree del quadro di riferimento DigCompEdu.

Gli incontri presenteranno una fase iniziale per individuare le necessità dei corsisti e per adattare la proposta formativa alle diverse esigenze e alla formazione dei docenti coinvolti. Durante lo svolgimento delle attività, attraverso la classe virtuale e la possibilità di interazione tra formatore e corsisti, potranno essere osservati e migliorati i livelli di competenza dei docenti coinvolti.

Il docente esperto metterà a disposizione degli stessi guide (sotto forma di presentazione o contenuti testuali) e altri strumenti didattici su argomenti oggetto del corso, al fine di fornire ai corsisti il supporto più adeguato per l'utilizzo degli strumenti digitali presentati durante lo svolgimento delle attività formative.

DURATA

I percorsi formativi prevedono una molteplicità di offerte formative con diversa scansione oraria . L'offerta è variamente articolata in:

- attività in videoconferenza /Webinar.
- studio online di materiali didattici, esercitazioni sull'uso dei software proposti, interazioni con tutor e altri corsisti.
- progettazione e sperimentazione.

OBIETTIVI GENERALI

Si evidenziano i seguenti obiettivi:

- Favorire l'utilizzo di nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento finalizzati alla necessità di porre gli studenti al centro del processo formativo.
- Supportare l'apprendimento interdisciplinare e multidisciplinare attraverso modalità didattiche mediate dalle nuove tecnologie.
- Guidare un utilizzo consapevole e controllato di strumenti e risorse digitali all'interno del contesto scolastico.
- Incentivare la produzione di materiali didattici da condividere.

TUTORAGGIO

Per ciascun percorso formativo (nella varietà delle proposte articolate in diverse scansioni orarie) si potrà organizzare una classe virtuale in cui condividere materiali, comunicare con i tutors, svolgere esercitazioni guidate, consegnare il project work finale (costruito secondo i livelli DigCompEdu) con un'applicazione pratica nel contesto scolastico.

Si prevede inoltre l'utilizzo di un forum per permettere un'efficace interazione con i tutors e una condivisione di best practises. Il docente esperto sarà sempre disponibile a supporto delle attività laboratoriali e nell'utilizzo dei diversi strumenti digitali.

CERTIFICAZIONE

Saranno riconosciute le ore di formazione (al raggiungimento del 70% della frequenza) dei singoli moduli proposti in base alla loro diversa complessità.

ID 104291

CREAZIONE DI CONTENUTI ARTISTICI E DIGITALI

ESPERTO CLAUDIA DE CRESCENZO

claudiarisorse@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

13 FEBBRAIO-3 APRILE 2023

ISCRIZIONI

18 GENNAIO-12 FEBBRAIO 2023

DURATA

25 ORE

DESCRIZIONE

Il corso si propone di suggerire ai docenti modalità per la costruzione di attività e percorsi didattici creativi e trasversali, che rispettino i diversi modi dell'apprendimento di alunni e studenti e per i quali gli strumenti digitali possono essere validissimi alleati.

Del resto a un docente del XXI secolo è richiesto di essere insieme esperto, progettista e tutor di un intervento didattico.

Diventa indispensabile, quindi, che egli riesca a produrre risorse didattiche originali e costruite sulla classe reale e sui suoi bisogni, ma anche tali da impegnare effettivamente gli studenti, individualmente o in modalità collaborativa.

Nel corso impareremo a utilizzare alcune tecnologie per trattare artefatti digitali, non concepiti soltanto come prodotti che lo studente debba fruire passivamente, ma come inter-attività in grado di coinvolgere lo studente nella costruzione attiva di prodotti e del suo sapere.

Oltre alla proposta di app e attività legate alla creatività nell'arte, sarà riservato uno spazio adeguato alla realizzazione e all'editing di video didattici, cercando di fornire qualche spunto per un uso attivo del video nelle lezioni.

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 35 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 20 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

TIPOLOGIA DELLA SCUOLA

**SCUOLA PRIMARIA
SECONDARIA 1 GRADO
SECONDARIA 2 GRADO**

TIPOLOGIA

ON LINE

PROGRAMMA

13 febbraio 2023 Lunedì 17:00 - 19:30 Introduzione al quadro europeo DigCompEdu con particolare riferimento agli obiettivi coerenti con il corso. La creatività come competenza da sviluppare nei docenti e negli studenti.

16 febbraio 2023 Giovedì 17:00 - 19:30 Alcune app per il digital painting e loro caratteristiche. Laboratorio.

24 febbraio 2023 Venerdì 17:00 - 19:30 Realizzazione di un paesaggio e/o di un ritratto con il digital painting. Laboratorio.

3 marzo 2023 Venerdì 17:00 - 19:30 Spunti per compiti autentici con il digital painting. Laboratorio.

7 marzo 2023 Martedì 17:00 - 19:30 Arte e creatività in percorsi per lo sviluppo di competenze trasversali. Laboratorio.

14 marzo 2023 Martedì 17:00 - 19:30 Valorizzare l'apprendimento visivo: l'approccio MLTV

17 marzo 2023 Venerdì 17:00 - 19:30 Utilizzo efficace di organizzatori grafici e sketchnotes.

27 marzo 2023 Lunedì 17:00 - 19:30 L'importanza del video nella didattica. Strumenti e modalità di costruzione di video didattici. Laboratorio.

30 marzo 2023 Giovedì 17:00 - 19:30 Editare video con le app più note. Laboratorio.

3 aprile 2023 Lunedì 17:00 - 19:30 Spunti per un utilizzo creativo e attivo dei video

ID 104303

CREATTIVI NELLE STEAM

LICIA LANDI

licia.landi@univr.it

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

24 FEBBRAIO -4 APRILE 2023

ISCRIZIONI

DAL 18 GENNAIO AL 22 FEBBRAIO 2023

DURATA

25 ORE

DESCRIZIONE

L' integrazione delle diverse manifestazioni artistiche nelle STEAM contribuisce allo sviluppo della creatività e del pensiero innovativo negli studenti. Per questo i docenti devono utilizzare strategie e metodi di didattica attiva nella progettazione e realizzazione di esperienze di apprendimento in cui gli studenti siano coinvolti in attività virtuali, aumentate e immersive riguardanti l'arte digitale, sperimentazioni di forme e di colori e animazioni che si adattino ai diversi stili di apprendimento e contribuiscano a promuovere negli allievi le necessarie competenze trasversali.

Durante il corso con taglio laboratoriale i docenti creeranno delle attività didattiche per aiutare gli studenti a sviluppare abilità, a cercare soluzioni creative ai problemi e a pensare fuori dagli schemi.

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 30 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza di almeno il 70 % delle ore previste, in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura)

TIPOLOGIA DELLA SCUOLA

**SCUOLA DELL'INFANZIA,
SCUOLA PRIMARIA,
SCUOLA SECONDARIA 1 GRADO,
SCUOLA SECONDARIA 2 GRADO**

CALENDARIO

(LEZIONE 1- 24/2/2023 Orario: 14,30-17) L'integrazione artistica nelle STEAM: strategie attive di insegnamento transdisciplinare basato sull'indagine. Creatività e innovazione

(LEZIONE 2- 2/3/2023 Orario: 14,30-17) Il laboratorio di progettazione e di realizzazione di artefatti creativi con una selezione di apps gratuite.

(LEZIONE 3- 9/3/2023 Orario: 14,30-17) I laboratori creativi online di arte digitale. Utilizzo didattico degli esperimenti.

(LEZIONE 4-16/3/2023 Orario: 14,30-17) Entrare nei quadri. Esempi didattici immersivi.

(LEZIONE 5- 23/3/2023 Orario: 14,30-17) I tour virtuali per dare vita alle immagini.

(LEZIONE 6- 30/3/2023 Orario: 14,30-17) Creiamo una galleria espositiva: una proposta didattica.

(LEZIONE 7- 3/4/2023 Orario: 14,30-17) Il digital storytelling creativo.

(LEZIONE 8- 4/4/2023 Orario: 14,30-17) Il fumetto digitale: un laboratorio di creatività

(LEZIONE 9- 13/4/2023 Orario: 14,30-17) Proposte creative in AR.

(LEZIONE 10- 19/4/2023 Orario: 14,30-17) Immagini, video, musica e suoni per accendere la creatività.

ID 104292

ALL YOU NEED IS STEAM

ESPERTO: GOIA ANDREA

e mail goia.andrea@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

27 febbraio/ 3 aprile 2023

ISCRIZIONI

Dal 17/01 al 25/2/2023

DURATA

25 ore

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza di almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

DESCRIZIONE

Le STEAM sono ovunque, nella nostra vita di docenti ma anche degli altri ... Allora perché non renderle trasversali, interdisciplinari? Semplice! Perché lo sono già alla partenza, ma molte volte non ci si fa caso.

L'idea di unire tra loro più materie porterebbe ad aprire a nuovi scenari didattici che

potrebbero indicare nuove strade da percorrere nella quotidianità dell'insegnamento. Con molteplici esempi laboratoriali potremmo gettare tante ancore di conoscenze, competenze ed abilità su altre materie, in modo da rafforzare l'apprendimento di ciascun studente ed alimentare una nuova ed interessante visione globale.

TIPOLOGIA SCUOLA

PRIMARIA

SECONDARIA 1 GRADO

SECONDARIA 2 GRADO

TIPOLOGIA

ONLINE

CALENDARIO

UD1 - 27/2 15.18 Le STEAM come strumento di applicazione operativa interdisciplinare: la didattica laboratoriale come approccio metodologico da attuare in percorsi trasversali;

UD2 - 06/3 15-18 Il Pensiero Computazionale: brevi cenni storici, collegamento con le indicazioni ministeriali, proposte di attività pratiche partendo dal coding unplugged fino alla programmazione a blocchi;

UD3 - 13/3 15-18 La “A” di STEAM: progettazione dei percorsi STEAM inserendo le discipline antropologiche, artistiche e possibili collegamenti con l'educazione civica, uso delle applicazioni gratuite per la creazione di lezioni interattive, introduzione all'uso corretto delle fonti visive e dei programmi di editing video, degli esempi pratici...e poi la musica,il Tinkering e la stampa 3D

UD4 - 15/3 15-18 Matematica, Fisica, Biologia e Chimica: diffusa panoramica sulle applicazioni specifiche che possono essere utilizzate per la registrazione dei dati e per progettare attività di laboratorio efficaci;

UD5 - 20/3 15-18 Informatica: cenni funzionali alle piattaforme ed agli strumenti per la didattica laboratoriale - Coding incluso- come approcci metodologici da attuare in percorsi trasversali;

UD6 - 23/3 15-18 cenni su A.I.: approccio storico all'argomento e sue implicazioni moderne: il machine learning, l'IOT ed applicazioni nella didattica (cenni).

UD7 - 27/3 15-18,30 Esame degli strumenti mediatori, dai più tradizionali (es. tinkering, coding), ai più innovativi (introduzione alla produzione di video, Making, AI).

UD8 - 03/4 15-18,30 Nell'ultimo incontro verranno presentate numerose applicazioni da installare sul proprio cellulare in modo da provarle direttamente durante gli incontri tramite esempi pratici di attività da svolgere in classe: per questo motivo si chiede di collegarsi alle riunioni da un dispositivo differente (PC, tablet; il cellulare verrà utilizzato per provare le App).

ID 104290

CREATIVE COMPUTING-STORYTELLING

ESPERTO: COZZA PASQUALE

e mail pasquale.cozza@gmail.com

INIZIO PERCORSO/FINE PERCORSO

14 Febbraio/ 28 marzo 2023

ISCRIZIONI

Dal 17/01 al 13 /02 2023

DURATA

25 ore

TIPOLOGIA SCUOLA

PRIMARIA

SECONDARIA 1 GRADO

SECONDARIA 2 GRADO

TIPOLOGIA

ON LINE

NUMERO CORSISTI

MASSIMO 50CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 30 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza di almeno il 70 % delle ore previste, in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

Descrizione

Storytelling e discipline Steam sembrerebbero appartenere a due mondi separati, umanistico e scientifico. Tuttavia la narrazione costituisce un elemento straordinario ai fini dell'apprendimento, in quanto consente di organizzare pensiero e contenuti all'interno di un percorso logico che stimola la curiosità e l'ingegno, coinvolgendo più canali di comunicazione e stimolando in questo modo abilità cognitive e metacognitive. Attraverso esperienze di programmazione con Scratch di creazione di storie interattive e animazioni si introdurranno i concetti e pratiche computazionali. Utilizzare la programmazione per realizzare un progetto che richiede di comprendere e essere in grado di impiegare i concetti di applicare le metodologie di sviluppo del software per scrivere il codice in maniera incrementale, correggendo eventuali errori prendendo coscienza che i propri errori rappresentano un modo per imparare in modo significativo, trarre beneficio dal lavoro di gruppo o dal riuso e estensione del lavoro fatto da altri, comprendendo così i benefici di condividere i propri artefatti. Dopo una breve analisi di vari tipi di prodotti realizzabili con Scratch, i corsisti, divisi in gruppi, saranno liberi di ideare, progettare e realizzare una storia interattiva o un'animazione originale. Per far ciò dovranno realizzare o procurarsi adattandoli su Internet personaggi, sfondi e altri componenti, necessari per costruire il loro prodotto, e dovranno per dar loro vita ai personaggi con degli script appositamente.

CALENDARIO

14 Febbraio dalle 16.00 alle 19.00

17 febbraio dalle 16.00 alle 19.00

21 febbraio dalle 16.00 alle 19.00

28 febbraio dalle 15.00 alle 19.00

7 marzo dalle 15.00 alle 19.00

17 marzo dalle 15.00 alle 19.00

28 marzo dalle 15.00 alle 19.00

ID 106002

ARTE E CREATIVITA' DIGITALE

ESPERTO: PAOLINO PAOLA

e mail profpaolino.formazione@gmail.com

INIZIO PERCORSO/FINE PERCORSO

dal 9/febbraio al 10/maggio 2023

ISCRIZIONI

19/01 al 7/02 2023

DURATA

25 ore

TIPOLOGIA SCUOLA

SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TIPOLOGIA

ONLINE

NUMERO CORSISTI

MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

DESCRIZIONE

Utilizzando diverse webapp di grafica i docenti potranno creare materiali didattici e schede interattive. Faranno esperienze di digital storytelling sperimentando l'uso di diverse app per la creativita' e in collaborazione anche attraverso la creazione di video interattivi.

CALENDARIO

9 febbraio 2023 giovedì dalle 17.00 alle 19.30

15 febbraio 2023 mercoledì' dalle 17.00 alle 19.30

21 febbraio 2023 martedì dalle 17:00 alle 19:30

Nei primi tre moduli i docenti utilizzando diverse webapp di grafica potranno creare materiali didattici e schede interattive - sperimentando anche la metodologia degli Hyperdocs.

23 febbraio 2023 giovedì dalle 17.00 alle 19.30

28 febbraio 2023 martedì dalle 17:00 alle 19:30

4 aprile 2023 martedì dalle 17.00 alle 19.30

Nei secondi tre moduli i docenti faranno esperienze di digital storytelling sperimentando l'uso di diverse app per la creatività e in collaborazione.

19 aprile 2023 mercoledì dalle 17:00 alle 19:30

26 aprile 2023 mercoledì dalle 17:00 alle 19:30

Nel settimo ed ottavo modulo: i docenti faranno esperienza con la creazione di Video interattivi per la didattica.

3 maggio 2023 mercoledì dalle 17:00 alle 19:30

Nel nono: i docenti impareranno a creare test, quiz e verifiche divertendosi.

10 maggio 2023 mercoledì' dalle 17:00 alle 19:30

I docenti al termine del corso parteciperanno alla creazione di un project work sulle buone prassi.

ID 106003

LE METODOLOGIE D'AULA CON LE TECNOLOGIE

ESPERTO: MARIA ROSARIA ARCELLA

e mail mrrsrarcella7@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

dal 22 marzo al 17 maggio 2023

INIZIO ISCRIZIONI/ FINE ISCRIZIONI

Dal 19/01 al 18/03 2023

DURATA

25 ore

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

TIPOLOGIA SCUOLA

PRIMARIA E SECONDARIA 1 GRADO

TIPOLOGIA

ONLINE

DESCRIZIONE

Costruire con gli insegnanti in formazione percorsi didattici spendibili immediatamente con la classe di alunni sulle discipline STEAM.

La sfida è progettare, organizzare ed attuare una scuola diversa, lavorando sulle competenze per l'elaborazione del pensiero, lo sviluppo del senso critico, la capacità di risolvere i problemi.

Nel percorso si focalizzeranno la progettazione e l'integrazione dell'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Si gestiranno e orchestreranno gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Si sperimenteranno e svilupperanno nuove pratiche educative e approcci pedagogici.

CALENDARIO

22 /03 ore 16.30/19.00 presentazione

29/03 ore 16.30/19.00 Lo storytelling e l'utilizzo di diverse piattaforme per narrare

05/04 ore 16.30/19.00 Lo Storytelling e l'utilizzo delle diverse piattaforme per narrare

14/04 ore 16.30/19.00 lo Storytelling e l'utilizzo delle diverse piattaforme per narrare

19/04 ore 16.30/19.00 Il Gamification: uso del QR code per narrare

26/04 ore 16.30/19.00 Il Gamification: uso del QR code per narrare

03/05 ore 16.30/19.00 Chain reaction: laboratorio di matematica, scienze e fisica attraverso semplici ma significative esperienze

05/05 ore 16.30/19.00 Chain reaction: laboratorio di matematica, scienze e fisica attraverso semplici ma significative esperienze

10/05 ore 16.30/19.00 Chain reaction: laboratorio di matematica, scienze e fisica attraverso semplici ma significative esperienze

17/05 ore 16.30/19.00 Chain reaction: laboratorio di matematica, scienze e fisica attraverso semplici ma significative esperienze

ID 106008

MAGICKERING “CHEF ACADEMY”. STEM NELLA NOSTRA CUCINA

ESPERTO: VITTORIO BELLONI

e mail:vittorio.belloni76@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

1 marzo-12 aprile 2023

INIZIO ISCRIZIONI/ FINE ISCRIZIONI

Dal 20/01 al 25/02/ 2023

DURATA

25 ore

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 20 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 15 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

TIPOLOGIA SCUOLA

PRIMARIA

SECONDARIA 1 GRADO

SECONDARIA 2 GRADO

TIPOLOGIA

ONLINE

DESCRIZIONE

Parafrasando la famosa massima di A. Clarke “Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia”, l’esperienza del Magikering® intende unire lo sviluppo di un approccio scientifico all’arte dell’illusionismo per catturare l’attenzione degli studenti, alimentare lo spirito critico di fronte alla realtà, appassionare alle scienze, al tinkering, alla tecnologia secondo una modalità ludica.

L’esperienza delle STEAM partirà da tantissimi prodotti che abbiamo nelle nostre case e, nello specifico nelle nostre cucine! Utilizzeremo alimenti, strumenti, liquidi, prodotti che ogni giorno utilizziamo, manipolandoli e unendoli secondo modalità nuove e differenti per ottenere risultati che, come una magia, ci faranno capire meglio come funziona il nostro corpo e la materia che ci circonda. Chimica, fisica, scienza si mescoleranno tra loro integrandosi e agganciandosi a temi come l’educazione civica e l’Agenda 20/30.

CALENDARIO

01 Marzo 2023 16:00-19:10 Esperimenti con i liquidi

08 Marzo 2023 16:00-19:10 Esperimenti con le proteine

15 Marzo 2023 16:00-19:10 Esperimenti con gli zuccheri e gli amidi

22 Marzo 2023 16:00-19:00 Esperimenti con i grassi

27 Marzo 2023 16:00-19:10 Esperimenti con il sale

30 Marzo 2023 16:00-19:00 Esperimenti con le vitamine

04 Aprile 2023 16:00-19:10 Esperimenti con le uova

12 Aprile 2023 16:00-19:10 Conclusioni finali

ID 104293

PERCORSI STEAM INTERDISCIPLINARI

ESPERTO: BUCCI DANIELE

e mail:ildaniele.bucci@gmail.com

Inizio percorso/ fine percorso

7 Marzo al 27 aprile 2023

ISCRIZIONI

dal 17/01 al 6/03 2023

TIPOLOGIA SCUOLA

PRIMARIA

SECONDARIA 1 GRADO

TIPOLOGIA

ON LINE

DURATA

25 ore

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

DESCRIZIONE

“Nella ricerca e con la ricerca, il lavoro dell’insegnante smette di essere mestiere e diventa professione” J. Piaget

La proposta progettuale intende accompagnare i docenti nell’arco di un percorso strutturato in cinque incontri: verranno presentati i vantaggi di un approccio basato sulle discipline STEAM in rapporto ai diversi stili cognitivi degli studenti, elaborate delle proposte di attività formative basate sulla programmazione on line e di dispositivi embedded per la realizzazione di progetti trasversali in ambito laboratoriale con gli studenti.

Verranno infine suggerite soluzioni ed approcci innovativi per la condivisione, documentazione e riflessione metacognitiva delle attività svolte attraverso strumenti e piattaforme digitali.

La dimensione metacognitiva e la condivisione delle esperienze tra i corsisti rappresenteranno un elemento fondamentale del presente corso di formazione: il materiale prodotto dagli insegnanti, i feedback ed i prodotti finali verranno reciprocamente condivisi in quanto elemento essenziale per il confronto ed il reciproco arricchimento.

Al termine di ogni incontro verranno proposte ai corsisti delle E-tivities per il consolidamento e l’esplorazione delle metodologie ed esperienze proposte.

Al termine del corso verrà richiesto agli insegnanti di personalizzare o progettare un’implementazione didattica in chiave progettuale che verrà presentata sotto forma di prodotto multimediale.

CALENDARIO

07 marzo dalle 16.00 alle 19.30

14 marzo dalle 16.00 alle 19.30

21 marzo dalle 16.00 alle 19.30

28 marzo dalle 16.00 alle 19.30

4 aprile dalle 16.00 alle 19.30

18 aprile dalle 16.00 alle 19.30

27 aprile dalle 15.30 alle 19.30

ID 106004

STEAMolare e L'apprendimento multidisciplinare

ESPERTO: MARIA CRISTINA BEVILACQUA

e mail:

mcristinab@libero.it – emmecibi@gmail.com

INIZIO PERCORSO/FINE PERCORSO

1 marzo/ 19 aprile 2023

INIZIO ISCRIZIONI/ FINE ISCRIZIONI

Dal 19/01/2023 al 24/02/2023

TIPOLOGIA SCUOLA

INFANZIA PRIMARIA

SECONDARIA 1 GRADO

SECONDARIA 2 GRADO

TIPOLOGIA

ON LINE

DURATA

25 ore

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 40 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 30 (i corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

DESCRIZIONE

Il modulo intende far confrontare gli insegnanti con un nuovo modo di concepire le Arti applicate alla dimensione curricolare, non per giustapposizione, ma per integrazione, grazie allo sviluppo di Unità di apprendimento multidisciplinari, sostenute dall'uso di metodologie didattiche collaborative. Le lezioni saranno strutturate secondo un modello che prevede una presentazione teorica e un apprendimento per scoperta, grazie a momenti di discussione, case-study, riflessione, e momenti di lavoro e produzione di materiali utili al lavoro di aula con la class

CALENDARIO

- **01 marzo 16:30-19:30 Stem e steam**
- **08 marzo 16:30– 19:30 Il modello approccio steam come valutazione sistemica**
-
- **15 marzo 16:00– 19:30 Le scienze intorno a noi**
-
- **22 marzo 16:00– 19:30 La ruota pedagogica per la progettazione integrata**
-
- **29 marzo 16:30– 19:30 La valutazione e steam: processi e prodotti sotto osservazione**
-
- **05 aprile 16:30 - 19:30 Collegare steam e literacy/ progettare percorsi steam**
-
- **12 aprile 16:30 - 19:30 inclusione e steam**
-
- **19 aprile 16:30 -19:30 Peer review e apprendimento cooperativa**

**Il Dirigente Scolastico
STEFANO STEFANEL**

Responsabile istruttoria A.A –Alba Brovedan