



IC PREDAZZO-TESERO-PANCHIA'-ZIANO

Elenco attività formative

2024-2025

(Pnrr 2.1)

A cura della Comunità di pratiche dell'Istituto

INDICE

Corso n.1: La valutazione degli apprendimenti durante la transizione digitale.	p. 3
Corso n. 2: Didattica con i podcast.	p. 4
Corso n. 3: Astro Arte (connessione didattica tra astronomia e arte).	p. 6
Corso n. 4: La scuola 4.0: approcci educativi del XXI secolo.	p. 8
Corso n. 5: Inclusione e metodologie didattiche innovative.	p. 9
Corso n. 6: Ambienti di apprendimento innovativi e inclusivi.	p. 10
Corso n. 7: Pensiero computazionale e orienteering.	p. 11
Corso n. 8: Design thinking and Maker education: laboratorio di affiancamento.	p. 13
Corso n. 9: Allenatori di lettura.	p. 16
Corso n. 10: Le potenzialità dei Chromebook.	p. 17

Corso n. 1: VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI: EDUCARE AL COMPRENDERE

PRESENTAZIONE

La valutazione, in campo scolastico, superando l'appellativo di sentenza finale nei confronti delle capacità e conoscenze degli alunni, acquisisce la funzione di monitoraggio e controllo sistematico del processo di crescita e maturazione dello studente; valutare diviene così sinonimo di rilevazione delle potenzialità di ogni singolo soggetto e della possibilità di una crescita personalizzata.

OBIETTIVI

- accostarsi operativamente alla prospettiva della valutazione per l'apprendimento;
- rielaborare le proprie pratiche valutative in rapporto ad alcuni snodi chiave del processo valutativo;
- potenziare l'area 4 di competenza del DigCompEdu "Valutazione dell'apprendimento - Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione".

METODOLOGIA

L'idea chiave è che la modalità più efficace per promuovere lo sviluppo professionale all'interno di un gruppo docente muova dalla rielaborazione critica delle proprie pratiche professionali e dalla costruzione di un lessico e di una prospettiva strategica comune. A tale scopo si alterneranno momenti informativi e momenti di lavoro di gruppo, finalizzato sia all'analisi critica delle proprie esperienze professionali, sia alla elaborazione di proposte e strumenti operativi comuni.

STRUTTURA E CONTENUTI

TEMPI	ATTIVITA'	DURATA	CONTENUTO
16 settembre	ONLINE	14,45-16,45	Valutazione per l'apprendimento e gestione del feedback
2 ottobre	ONLINE	14,45-16,45	Esercitazione sul feedback
18 ottobre	ONLINE	14,45-16,45	Valutazione come apprendimento: le Thinking routine - 1
30 ottobre	ONLINE	14,45-16,45	Selezione di strumenti e sperimentazione in classe
15 novembre	ONLINE	14,45-16,45	Valutazione come apprendimento: le Thinking routine - 2
27 novembre	ONLINE	14,45-16,45	Selezione di strumenti e sperimentazione in classe
11 dicembre	ONLINE	14,45-16,45	Sintesi conclusiva

MONTE ORE

Totale ore: 14 h

FORMATORE

Professor Mario Castodi

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado

NUMERO DI PARTECIPANTI: Aperto a tutti gli interessati

OBIETTIVI

- Fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare i podcast nella didattica.
- Sviluppare abilità tecniche per creare e modificare podcast.
- Promuovere l'uso dei podcast come strumento per migliorare l'apprendimento degli studenti.
- Sperimentare un metodo di valutazione efficace e significativo

PROGRAMMA E CONTENUTI

Lezione 1: Introduzione al Podcasting Didattico

- Durata: 3 ore
- Contenuti:
 - o Cos'è un podcast? Definizione e caratteristiche.
 - o Tipologie di podcast: intervista, documentario, narrazione
 - o Vantaggi dell'uso dei podcast nella didattica.
 - Laboratorio: le basi del montaggio audio mediante software Audacity
 - o Costruzione di una sigla iniziale e finale del podcast
 - o Registrazione della propria voce mediante smartphone o microfono.
 - o Montaggio di un notiziario a partire da file già a disposizione

Lezione 2: Pianificazione e Progettazione di un Podcast Didattico

- Durata: 3 ore
- Contenuti:
 - o Scelta del tema del podcast
 - o Pianificazione dei contenuti del podcast.
 - o Strutturazione di un episodio di podcast: introduzione, corpo e conclusione.
 - Laboratorio: scrivere il podcast (lavoro di gruppo)
 - o Individuare l'argomento del podcast ed eventuali ospiti
 - o Individuare la tipologia di podcast con cui sviluppare il podcast
 - o Scrivere il documento che progetta il podcast: testi, effetti di sottofondo, sigle, credits

Lezione 3: Creazione del Podcast

- Durata: 3 ore
- Contenuti:
 - o Nozioni base di registrazione audio: microfoni, ambiente di registrazione, qualità del suono.
 - o Tecniche di editing e montaggio audio.
 - o Aggiunta di musiche e effetti sonori.
 - Laboratorio: registrare il podcast (lavoro di gruppo)
 - o I gruppi individuati nella lezione 2 procedono alla registrazione del podcast (max 10 minuti di durata)
 - o Montaggio del podcast
 - o Ascolto finale, individuando imperfezioni e aggiustamenti necessari

Lezione 4: Pubblicazione e Valutazione dei Podcast Didattici

- Durata: 3 ore
- Contenuti:
 - o Formati e piattaforme di pubblicazione dei podcast (Spotify, Apple Podcasts, piattaforme scolastiche).
 - o Valutazione del lavoro degli studenti.

- Laboratorio: valutazione degli studenti
 - o Valutazione del processo di apprendimento
 - o Esempio di griglia di valutazione degli studenti
 - o Strumento per la valutazione degli studenti
 - o Questionario di valutazione del corso da parte dei partecipanti.

Note Aggiuntive:

- Ogni lezione prevede momenti di discussione e confronto tra i partecipanti.
- Il corso fornisce risorse didattiche e materiali di supporto per ogni lezione.
- I partecipanti avranno accesso a una piattaforma online per accedere ai materiali del Corso

MONTE ORE

Totale ore: 12 ore (4 lezioni da 3 ore ciascuna)

CALENDARIO

Da ottobre a dicembre, date da definire (indicativamente lunedì o mercoledì).

FORMATORE

Prof. Salvatore Leo

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I

SEDE

Aula informatica SSPG Predazzo

SCUOLA PRIMARIA

Il corso si propone di esplorare le possibilità didattiche fornite dalle numerose connessioni fra arte e astronomia.

Per la Scuola Primaria l'approccio seguito ha lo scopo di stimolare l'osservazione qualitativa dei fenomeni celesti anche in base alle esperienze pregresse degli alunni e stimolare l'osservazione e la ricerca di connessioni fra ambiti apparentemente lontani come l'astronomia e l'arte.

L'utilizzo della matematica è presente ma limitato lasciando uno spazio importante alla fantasia e alla creatività degli alunni.

OBIETTIVI:

- acquisire un'idea generale delle possibili connessioni fra arte e astronomia spendibili nelle materie curricolari
- sviluppare la capacità di realizzare attività in classe sul tema in base agli obiettivi didattici nei seguenti argomenti:
 - moto del Sole e della Luna
 - alternarsi del dì e della notte
 - aspetto della Luna
 - luminosità, dimensione, forma e distanza delle stelle
 - pareidolie ed illusioni ottiche
 - costellazioni e miti
 - orientamento mediante gli astri
 - i colori degli astri
- acquisire la capacità di utilizzare strumenti software e fisici come supporto, in particolare:
 - Stellarium, un simulatore del cielo digitale gratuito
 - modellini realizzabili con materiale povero
 - tecniche artistiche
 - tecniche cinestetiche (percezione del corpo nello spazio)

Note aggiuntive

Il percorso sarà incentrato su Vincent Van Gogh senza dimenticare cenni su altri artisti e altre opere.

MONTE ORE

Totale ore: 12

CALENDARIO

In via di definizione

FORMATORE

Alessio Zanol (Atlantis – Astronomia per la scuola)

DESTINATARI Docenti di scuola primaria

NUMERO PARTECIPANTI aperto a tutti i docenti interessati

Il corso si propone di esplorare le possibilità didattiche fornite dalle numerose connessioni fra arte e astronomia.

Per la Scuola Secondaria di Primo Grado l'approccio seguito ha lo scopo di stimolare l'osservazione quantitativa dei fenomeni dei fenomeni celesti in base alle esperienze pregresse degli alunni e stimolare l'osservazione e la ricerca di connessioni fra ambiti apparentemente lontani come l'astronomia e l'arte.

L'utilizzo della matematica è semplice ma fondamentale, in particolare l'utilizzo di angoli e loro operazioni base ma senza la necessità della trigonometria.

Verrà dato un peso importante alla formulazione di ipotesi e modelli da passare al vaglio della verifica sperimentale.

OBIETTIVI

- acquisire un'idea generale delle possibili connessioni fra arte e astronomia spendibili nelle materie curriculari
- sviluppare la capacità di realizzare attività in classe sul tema in base agli obiettivi didattici nei seguenti argomenti:
 - moto del Sole e della Luna
 - aspetto della Luna
 - luminosità, dimensione, forma e distanza delle stelle
 - pareidolie ed illusioni ottiche
 - orientamento mediante gli astri
 - i colori degli astri
 - moti apparenti del cielo in relazione ai moti reali della Terra
- acquisire la capacità di utilizzare strumenti software e fisici come supporto, in particolare:
 - Stellarium, un simulatore del cielo digitale gratuito
 - modellini realizzabili con materiale povero
 - semplici strumenti astronomici realizzabili con materiale povero

Note aggiuntive

Il percorso sarà incentrato su Vincent Van Gogh senza dimenticare cenni su altri artisti e altre opere.

MONTE ORE

Totale ore: 12

CALENDARIO

In via di definizione

FORMATORE

Alessio Zanol (Atlantis – Astronomia per la scuola)

DESTINATARI Docenti di scuola secondaria di I grado

NUMERO PARTECIPANTI aperto a tutti i docenti interessati

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo

PRESENTAZIONE

La formazione proposta intende offrire un'opportunità per socializzare con la scuola 4.0. Lo scopo è di arricchire la visione educativa degli insegnanti così da potenziare, oltre che la cassetta dei propri strumenti, anche il valore del loro ruolo nel processo di crescita dei propri alunni.

L'insegnante della scuola 4.0 si pone infatti come un'agente in grado di incidere nella quotidianità didattica su più dimensioni:

- **AUTOCONSAPEVOLEZZA** intesa come un aumento della capacità di concentrarsi su sé stessi, sul proprio mondo interiore, su aspirazioni e inclinazioni, per capire cosa fare di queste sensazioni.
- **EMPATIA/INTELLIGENZA EMOTIVA** ossia la capacità di sintonizzarsi sugli altri, entrare in empatia con loro, comprendere la realtà di un'altra persona e relazionarsi con essa dal suo punto di vista, non solo dal proprio.
- **PENSIERO SISTEMICO** come capacità di comprendere il mondo nel suo insieme, come il modo in cui i sistemi interagiscono e creano reti di interdipendenza, nelle famiglie tanto quanto nelle organizzazioni.

Proprio questa triplice attenzione (interiore, verso gli altri e verso l'esterno) può preparare al meglio i ragazzi al futuro.

OBIETTIVI

Nel dettaglio la formazione è basata sul modello del ciclo di Kolb, un apprendimento che si genera attraverso la partecipazione ad esperienze. I quattro pensieri che verranno messi in moto (divergente, assimilativo, convergente, accomodante) consentiranno agli insegnanti di recuperare quanto già fanno nella propria quotidianità didattica e contribuire alla crescita sul piano della consapevolezza, dell'intelligenza emotiva e dell'intelligenza sistemica degli alunni. In questo modo verrà recuperata l'esperienza professionale di ogni insegnante per promuoverne lo scambio e la nascita di collaborazioni fra colleghi.

PROGRAMMA E CONTENUTI

Modulo 1: La scuola 4.0 e la professione dell'insegnante oggi.

Modulo 2: Come facilitare la nascita e il potenziamento della Consapevolezza.

Modulo 3: L'intelligenza emotiva. Strumenti per allenarla quotidianamente al fine di promuovere un clima positivo funzionale all'apprendimento.

Modulo 4: L'intelligenza sistemica. Scoprirne il valore e la declinazione nella didattica.

Modulo 5: Cristallizzazione: sperimentare modalità per ottimizzare l'apprendimento avviato.

FORMATORI

Massimo Ravasi e Sara Marchiori

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado

CALENDARIO

In via di definizione (orientivamente marzo 2025)

MONTE ORE

Totale ore: 10

SEDE: Aula polifunzionale SSPG Predazzo

INTRODUZIONE

La lezione inclusiva

Come gestire una lezione che sia attenta a tutta la classe e in particolare inclusiva per gli studenti con BES?

L'intervento è funzionale a comprendere quanto la dimensione linguistica e sia fondamentali per i processi di comprensione e su come l'organizzazione della classe possa facilitare l'apprendimento.

La dimensione emotiva e relazionale nell'apprendimento linguistico.

Nell'intervento si vedrà come la dimensione comunicativa emotiva e relazionale indica profondamente sulla dimensione cognitiva. Attraverso attività si scopriranno alcune trappole comunicative che possono far cadere in stereotipi e pregiudizi i docenti.

La gestione inclusiva della classe plurilingue e la metodologia ludico-cooperativa.

L'intervento prevede la presentazione dei due metodi attraverso una serie di attività didattiche che permettano un confronto attivo sui vantaggi dei metodi nella gestione di classi plurilingui e multiculturali.

OBIETTIVI

- Fornire conoscenze e competenze per gestione dell'accoglienza, inserimento studenti con background migratorio e in particolare NAI, educazione interculturale, metodologie didattiche inclusive.
- Saper gestire efficacemente l'accoglienza, l'inserimento e la gestione di studenti con background migratorio e in particolare NAI,
- Finalità trasversali, saper gestire la relazione con studenti e i potenziali conflitti

FORMATORI

Fabio Caon Annalisa Brichese

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I e II grado

CALENDARIO

In via di definizione (orientivamente nel secondo quadrimestre).

MONTE ORE

Totale ore: 12 (in 2 giorni consecutivi).

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo

INTRODUZIONE

“Ambienti di apprendimento innovativi”, ossia ambienti e spazi di apprendimento attrezzati con risorse tecnologiche innovative e capaci di integrare nella didattica l'utilizzo delle tecnologie, mettendo al centro gli studenti con il loro impegno attivo, promuovendone un apprendimento cooperativo ben organizzato.

Tutto questo deve unirsi alla consapevolezza della predisposizione di un contesto di apprendimento che sia inclusivo, dove cioè si sappia scegliere strategie didattiche e strumenti che facilitino un approccio collettivo allo sviluppo delle competenze disciplinari. E in questo ci viene in aiuto la prospettiva universale per l'inclusione che privilegia una didattica plurale volta, a valorizzare tutti gli alunni e le alunne della classe: le loro caratteristiche, appartenenze socioculturali, motivazioni, preferenze, livelli iniziali di competenza, stili di apprendimento.

Strutturare un contesto didattico capace di stimolare e fare convivere modi diversi di lavorare, di insegnare e di imparare, organizzando il lavoro con tecniche e strategie specifiche e con diversi tipi di materiali, per sostenere la motivazione individuale e la partecipazione collettiva è una sfida importante per la scuola che va sostenuta ed accompagnata adeguatamente verso scelte politiche importanti che vanno ad impattare sulla vita del cittadino.

OBIETTIVI

Questa formazione vuole aiutare i docenti a ripensare gli spazi scolastici in chiave innovativa, in termini di arredi, setting e risorse tecnologiche.

Partendo quindi dai processi di apprendimento, e identificando le risorse e gli aspetti dello spazio che ne facilitano l'attivazione, il docente apprenderà come progettare ambienti innovativi flessibili ed integrati con la tecnologia, in un'ottica sistemica e non episodica.

METODOLOGIE

La metodologia impiegata per raggiungere gli obiettivi sopra descritti prevede sia momenti frontali con modalità interattive, sia momenti pratico-laboratoriali con esercitazioni, analisi di situazioni/esperienze esemplificative e risposta alle domande/dubbi dei partecipanti.

FORMATORI

Erickson

MONTE ORE

Totale ore: 12

CALENDARIO

In via di definizione. Il corso potrà svolgersi in modalità in presenza o in classe virtuale sincrona o ibrida.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I e di II grado

NUMERO PARTECIPANTI

È previsto un numero massimo di 25 insegnanti

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo/ONLINE

INTRODUZIONE

Il corso si propone come un'introduzione al pensiero computazionale e all'orienteering.

Una prima parte sarà dedicata all'introduzione al pensiero computazionale: le sue diverse definizioni, come lo possiamo intendere a scuola e come è inserito nel curriculum didattico e nelle Indicazioni Nazionali. Verranno analizzate le diverse dimensioni del pensiero computazionale con presentazione di un modello di classificazione con evidenze e relativi indicatori pratici.

Seguirà la costruzione di un percorso verticale di competenze sui temi del coding, degli algoritmi e della robotica educativa, il corso partirà dai primi gradi della scuola primaria, con attività pratiche, in buona parte "unplugged", per introdurre i concetti base degli algoritmi, delle procedure da avere ben chiare in mente per poter dare delle istruzioni. Si proseguirà con varie attività atte a migliorare la competenza di pensiero computazionale degli alunni nei diversi gradi della scuola primaria e della secondaria di primo grado, arrivando a presentare attività di robotica educativa, analizzando le diverse dimensioni del pensiero computazionale che esse possono coinvolgere, presentando esempi ed evidenze.

Il collegamento del pensiero computazionale con l'orienteering è legato alla percezione spaziale, ai movimenti, a istruzioni per spostarsi nello spazio, oltre ad altre competenze richieste quali la pianificazione (anche di algoritmi), la collaborazione e confronto con i compagni, ...

Il corso sarà sviluppato come proposta di attività didattiche. Molte delle attività presentate sono state già provate più volte nella scuola, anche in collaborazione con ricercatori universitari, nell'ottica di un percorso di ricerca di design research, ed è stato raccolto molto materiale (video, audio, cartaceo, questionari) che sarà utilizzato per un'analisi dei punti di forza e debolezza dei task studiati e presentati agli studenti e le loro reazioni.

METODOLOGIA

La metodologia impiegata durante il progetto formativo prevede illustrazione di possibili sequenze di attività, lezioni interattivo-partecipative con discussioni e analisi di situazioni/esperienze esemplificative. Attività in aula e in laboratorio di robotica. Personalizzazione dei contenuti a seconda dei partecipanti.

OBIETTIVI

- Conoscere diversi approcci alla didattica della matematica per la scuola primaria
- Avere una panoramica su alcune metodologie innovative di insegnamento
- Confronto con il mondo della ricerca universitaria in didattica della matematica
- Riflettere sulle dinamiche collaborative all'interno del gruppo classe
- Conoscere la disciplina sportiva dell'orienteering

STRUTTURA DEL CORSO

Il corso ha una durata di 6 incontri da 2 ore frontali + ore accompagnamento

TEMI DEL CORSO

La didattica della matematica per la scuola primaria, diversi approcci e possibilità; didattica cooperativa e dinamiche di gruppo; Realistic Mathematics Education, Guided Reinvention of Mathematics.

Sviluppo del Pensiero Computazionale e coding "Unplugged"

Modello teorico, esempi pratici e applicazioni didattiche

Orienteering: tra geografia e disciplina sportiva:

mappe e cartine geografiche, uso della bussola, direzioni e punti cardinali

Presentazione di esperienze didattiche, cenni alla progettazione di unità di lavoro.

Sperimentazione didattica documentata e ricerca/azione; Approfondimento personale; Documentazione e forme di restituzione/rendicontazione, con ricaduta sulla scuola; Progettazione.

FORMATORE

Prof. Aaron Gaio

CALENDARIO

In via di definizione

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo

INTRODUZIONE

Il Design Thinking

In ambito scolastico la metodologia del Design Thinking, spesso associato all'apprendimento basato su progetto o al cosiddetto "active learning" (apprendimento attivo), sta ricevendo molta attenzione a tutti i livelli d'insegnamento, dalle Scuole Primarie alle Università.

Il perché di quest'attenzione risiede nella necessità sentita in primo luogo dagli insegnanti e dalle scuole di integrare la propria didattica con attività in grado di colmare l'evidente contrasto fra il dinamismo della società attuale e la rigidità dei programmi educativi correnti.

Nella Scuola, il Design Thinking può agire su due livelli distinti, ma spesso interconnessi:

- supporta, integra e in alcuni casi può arrivare a sostituire l'attività didattica tradizionale favorendo un apprendimento dinamico e rispettoso delle differenti attitudini personali degli studenti, una più approfondita comprensione delle tematiche d'insegnamento e una maggiore collaborazione fra gli alunni (imparare facendo).
- a livello degli insegnanti e dei dirigenti scolastici facilita l'attivazione di processi collaborativi e creativi che permettono di affrontare le sfide professionali quotidiane e di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica, coinvolgendo tutti gli attori che ne fanno parte, inclusi gli studenti e i loro genitori - per esempio permettendo di sviluppare iniziative comuni basate su soluzioni rapide e fattibili anche in casi di scarse risorse economiche (creare condiviso e con poco).

La capacità di includere attivamente gli studenti nel processo didattico, assieme all'adattabilità di metodo, rappresenta un altro aspetto d'interesse nel Design Thinking, che permette di affrontare temi complessi – quali temi come la sostenibilità ambientale o le crisi migratorie – a tutti i livelli scolastici, definendo attività e argomentazioni in linea con il livello d'apprendimento degli studenti.

Molte esperienze e ricerche hanno dimostrato come l'introduzione del Design Thinking e la divulgazione della cultura del progetto e dei metodi del design nella formazione di bambini e adolescenti (6-18 anni), portino alla crescita delle potenzialità creative e di apprendimento critico, tecnico-tecnologico e collaborativo dell'individuo.

La Maker Education

Maker Education è un metodo di apprendimento che si focalizza sulla produzione o costruzione di artefatti fisici o digitali (prototipi) che danno corpo alle idee degli studenti.

Il "Maker Movement" è emerso negli ultimi anni. Mira a creare una rivoluzione tecnica e creativa. Mira a dare accesso a più persone possibili a strumenti di costruzione tradizionali e digitali in spazi dedicati, chiamati "fab labs" o "maker spaces". Questo movimento ha ispirato gli educatori e ha contribuito a creare la cosiddetta pedagogia Maker Education, che porta gli elementi chiave di questo movimento nello spazio di apprendimento della scuola.

In confronto al Design Thinking, Maker Education si concentra maggiormente sull'aspetto del 'fare' rispetto al 'pensare'. Aiuta gli studenti a diventare abili risolutori di problemi, acquisendo al tempo stesso familiarità con le moderne tecnologie e altri ambiti scientifici, e li aiuta ad applicare nozioni teoriche sul campo.

A livello pratico, le attività di Maker Education si occupano di fornire agli studenti le abilità necessarie a dare corpo ad un'idea, oggetto o soluzione. Le attività costruttive possono fare uso di tecnologie digitali moderne, ma anche di metodi costruttivi tradizionali e di vari materiali. L'applicazione di questo metodo si basa sulla partecipazione interattiva degli studenti e sulla loro collaborazione, condivisione di conoscenza e uso creativo della tecnologia.

PRESENTAZIONE LABORATORIO:

Il laboratorio ha l'obiettivo di sostenere e affiancare gli insegnanti che intendono applicare in classe un nuovo **Curriculum** composto da 9 lezioni basate sul Design Thinking e la Maker Education.

Gli insegnanti verranno affiancati da un docente e da un tutor, prima e durante l'esecuzione del curriculum in classe. Gli insegnanti riceveranno tutto il materiale formativo ed esecutivo (schede per ogni lezione) da utilizzare in classe.

In specifico, le ore di affiancamento sono:

- N° 2 ore di formazione prima dell'applicazione del curriculum in classe
- N° 2 ore di affiancamento durante l'esecuzione in classe per ogni insegnante partecipante (per 5 partecipanti, per cui 5 classi 10 ore)

STRUTTURA DEL LABORATORIO

Nelle lezioni gli studenti esploreranno problemi e soluzioni relativi agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite. Durante le lezioni, gli studenti verranno stimolati ad usare la loro creatività, collaborare e pensare fuori dagli schemi. Nelle 9 lezioni, gli studenti progetteranno, costruiranno e presenteranno soluzioni per temi ambientali e sociali di portata globale.

Ogni lezione dura 45 minuti e ha la stessa struttura generale: inizia con un gioco legato al tema, ha una o due attività principali ed un'attività riflessiva di chiusura. La riflessione alla fine della lezione è essenziale per consolidare l'apprendimento ed è offerta come un compito ma può ovviamente essere fatto a scuola. Per la fase di riflessione, gli studenti avranno a disposizione un diario di bordo o slides di supporto.

Le lezioni seguono le fasi del Design Thinking:

- Lezione 1 e 2 - **Impariamo**. Durante questa fase, gli studenti scoprono il tema e ricevono degli input iniziali.
- Lezione 3 – **Ricerchiamo**. Gli studenti raccolgono stimoli e informazioni sul tema, per accrescere la loro comprensione della sfida progettuale e definire il problema.
- Lezione 4 e 5 – **Immaginiamo**. Gli studenti iniziano ad immaginare nuove soluzioni attraverso attività di ideazione o cercando ulteriori nozioni ed esempi per ispirarsi. Discutono le alternative individuate e convergono verso una soluzione.
- Lezione 6 e 7 – **Costruiamo** (Maker Education). A questo punto, gli studenti si focalizzano sul rendere la loro idea più tangibile attraverso la creazione di un prototipo, o una sua visualizzazione di dettaglio. Questa attività può generare una varietà di risultati (un modello fisico, una scultura, un prototipo di carta, uno storyboard, un video, un copione, ...): ciò che conta è che gli studenti definiscano come funziona l'idea e qual è la sua 'forma'.
- Lezione 8 – **Valutiamo**. Questa fase si riferisce ad un momento di valutazione generale del processo e del risultato ottenuto fino a quel momento.
- Lezione 9 – **Presentiamo**. Questa fase è dedicata alla condivisione dei risultati ottenuti con il gruppo intero. Come ultima fase del processo, la presentazione offre una possibilità unica che va al di là del dare visibilità al risultato: infatti, è importante chiudere il cerchio del processo creativo con un momento di riflessione, permettendo alla conoscenza di sedimentarsi e lasciando spazio ad una disamina critica costruttiva della soluzione, così come ad una riflessione condivisa sull'esperienza formativa.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado

NUMERO PARTECIPANTI

Aperto a tutti gli interessati

FORMATORI

Di PACO Design Collaborative, associazione internazionale di professionisti del Design, docenti universitari e educatori presente in Italia, Spagna, Regno Unito.

MONTE ORE

Totale ore: 12

CALENDARIO

In via di definizione

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo

PRESENTAZIONE

Un percorso di formazione e aggiornamento sull'educazione alla lettura – livello avanzato – rivolto ai docenti della scuola secondaria di primo grado e biennio secondaria di secondo grado, bibliotecari, educatori alla lettura e libri che stiano già sperimentando gruppi/ laboratori di lettura e vogliono aggiornarsi progettando interventi ed eventi sempre efficaci più.

CONTENUTI

• **Simonetta Bitasi – Alfabeto editoriale.** Dalla a di Atmosphere alla z di Zoolibri, passando per Camelozampa, Giralangolo, Il barbagianni, Orecchio Acerbo, Rizzoli, Uovonero, Sinnos, Fulmino, La Nuova Frontiera e tanti altri: un dizionario per navigare nel ricco, variegato, affascinante mondo dell'editoria e dei libri per ragazze e ragazzi. Prendendo in considerazione caratteristiche editoriali, percorsi storici, progetti, collane e i vari ruoli indispensabili per ottenere un libro di qualità per i giovani lettori. E segnalando come rimanere aggiornati e dove trovare precise indicazioni sui libri in uscita.

• **Matteo Biagi – Un anno di laboratorio di lettura.** Nel corso di II livello proveremo a immaginare un intero anno scolastico di laboratorio per una classe iniziale. Nello specifico svilupperemo i seguenti punti:

- il lancio del laboratorio e la costruzione della comunità di lettori
- dagli albi illustrati al primo romanzo ad alta voce
- costruzione e sistemazione della biblioteca di classe
- strategie di comprensione di base su plot, personaggio, ambientazione, conflitto
- La lettura autonoma durante tutto l'anno
- Un laboratorio tematico
- L'incontro con l'autore
- Valutazione

• **Alice Bigli – Oltre il libro unico.** Passare dal lavoro esclusivamente su un unico libro, uguale per tutti i lettori, a laboratori capaci di proporre titoli diversi, senza rinunciare a una rielaborazione collettiva, consente di individualizzare le proposte fatte a lettrici e lettori e ottimizzare molti risultati. Vedremo come progettare laboratori di questo tipo sia per le classi che per l'utenza libera.

STRUTTURA DEL CORSO

La proposta di formazione prevede un corso intensivo di 12 ore costruito come formazione e aggiornamento di livello avanzato e articolato in tre moduli della durata di quattro ore ciascuno. Ogni modulo è curato da un diverso formatore ma pensato per integrarsi con gli altri.

DESTINATARI

Docenti scuola secondaria di I grado

CALENDARIO

Venerdì 20 e sabato 21 settembre (rispettivamente pomeriggio e mattina e pomeriggio).

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo

Corso n. 10:UTILIZZO DEI CHROMEBOOK

PRESENTAZIONE

Google ha creato una soluzione completa per l'istruzione, dai dispositivi alla piattaforma "Google Work Space for education". In questo corso vedremo l'importanza di questi strumenti e come possono essere utilizzati a scuola. Ci soffermeremo in particolare modo sui Chromebook dalle basi ad esempi spendibili in classe.

CONTENUTI

Cosa è un Chromebook? Vantaggi del loro utilizzo nella scuola. La licenza upgrade. Struttura del desktop e tastiera dei Chromebook. Come scaricare software e lavorare in locale. Come registrare lo schermo con o senza audio. Lavorare con app e web app nei Chromebook. Le scrivanie ed esercizi vari.

STRUTTURA DEL CORSO

La proposta di formazione prevede un corso intensivo di 10 ore costruito come formazione e aggiornamento articolato in 4 moduli della durata di 2.5 ore ciascuno.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e scuola secondaria di I grado.

FORMATORI

Prof.ssa Pepe Ornella (docente di tecnologia in servizio presso la sspg di Predazzo).

CALENDARIO

In via di definizione (orientivamente gennaio-febbraio).

SEDE

Aula polifunzionale SSPG Predazzo