



FORMAZIONE A.S. 2020-21

WEBINAR DA CALENDARIZZARE A PARTIRE DAL 15 OTTOBRE

- 1. Quali metodologie? Parliamone insieme**
- 2. Flipgrid e Wakelet due proposte per un apprendimento attivo con la D.D.I.**
- 3. Tutti i colori del coding (CodyColor) - Primaria**
- 4. Il tappeto volante...del coding (Cody Roby) - Primaria**
- 5. A piccoli passi nel cody (Cody Feet) - Primaria e infanzia**
- 6. Le piattaforme del coding (Programma il Futuro, Code.org, CSFirst)**
- 7. Presentazione progetto Scientix – Periodo da individuare**

CORSI

Proposta	Ambito ordine	Scansione temporale	obiettivi	Breve descrizione progetto
<i>Il debate come strategia didattica</i>	<p>Tutti</p> <p>Primo incontro aperto a tutti</p> <p>Secondo e Terzo incontro laboratoriale</p> <p>3 gruppi da 20/30</p> <p>Periodo novembre</p>	<p>3 Incontri di 2 ore ciascuno</p> <p>L'ultimo incontro è un momento laboratoriale dedicato alla discussione e presentazione di un'attività da implementare nella scuola di provenienza dei corsisti.</p>	<p>Il debate come pratica per sviluppare competenze disciplinari e trasversali.</p> <p>Con l'adozione della metodologia gli studenti imparano a scegliere le informazioni, a sviluppare e/o potenziare lo spirito critico, approfondiscono gli argomenti delle discipline, riflettono sui processi e sulla realtà presente, operano collegamenti.</p> <p>I benefici non sono soltanto cognitivi ma coinvolgono la sfera emotiva, relazionale e comunicativa di ogni discente.</p>	<p>Primo incontro: Presentazione della metodologia del Debate e visita al sito del Movimento delle Avanguardie Educative.</p> <p>Secondo incontro: -Come progettare un'esperienza di debate step by step: strumenti e format da utilizzare. -Condivisione del format per una progettazione di massima in piccolo gruppo.</p> <p>Terzo incontro: Discussione e presentazione delle progettazioni elaborate.</p>
<i>Digital storytelling per le STEM</i>	<p>Ambito STEM</p> <p>Tutti</p>	<p>Novembre - Dicembre</p> <p>Introduzione + Tre incontri di 2 ore</p>	<p>Rispondere alla necessità di favorire collaborazione e interazione con un approccio inquiry anche per proposte di ibrid learning stimolando</p>	<p><u>Introduzione:</u> Via TEAMS presentazione di un "caso" di digital storytelling in ambito STEM con utilizzo da parte di studenti di</p> <ul style="list-style-type: none"> • SWAY • Flipgrid

		<p>Secondo e Terzo incontro suddivisi per ordine scuola Secondaria I e II grado Primaria</p> <p>Numero di partecipanti Per gruppo 20/30</p>	<p>curiosità per attivare competenze digitali e di comunicazione /narrazione in ambito tecnico scientifico verso co-costruzione di saperi in attività anche di micro-learning</p>	<p>Presentazione/esplorazione archivio risorse mat@abel per ordine (didattica laboratoriale con approccio di scoperta ed eventuale opportunità di flippare)</p> <p>Presentazione archivio Scientix</p> <p>Presentazione archivio simulazioni PHET</p> <p>Individuazione in gruppi per ordine dei corsisti e brainstorming per scelta topic per mini progetto di Digital storytelling in contesto STEM</p> <p>In comune agli ordini di scuole</p> <p><u>Primo incontro</u> Progettare un digital storytelling per le STEM con Sway ed integrazione in un blocco appunti della classe Esempio di peer teaching con gli studenti dell'I.I.S. Castelli</p> <p><u>Secondo incontro</u> Progettare un digital storytelling per le STEM con Flipgrid (anche con integrazione in TEAMS e in Wakelet) Creazione di un canale per il digital storytelling per le STEM Esempio di peer teaching con gli studenti dell'I.I.S. Castelli</p> <p><u>Terzo incontro</u> Condivisione/Presentazione progetti per ordine e relativa discussione</p>
<p>Confrontiamoci con proposte di Project based learning</p>	<p>Tutti Organizzazione per ordine</p>	<p>Introduzione + Tre incontri di 2 ore</p> <p>Gennaio/febbraio</p>	<p>Rispondere alla necessità di implementare un nuovo approccio pedagogico sia in presenza che per proposte di DDI nella classe</p>	<p><u>Introduzione:</u> In webinar: si solleciterà la comprensione su cos'è il PBL e si specificherà il perché proporlo in classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • si indicheranno le componenti del PBL e si proporranno esempi di una buona domanda guida aperta a tutti

		<p>Primo ,Secondo e Terzo incontro suddivisi per ordine scuola Secondaria I e II grado Primaria</p> <p>Numero di partecipanti Per gruppo 20/30</p>	<p>Saranno forniti esempi concreti, idee e strumenti in grado di ispirare, motivare e supportare insegnante e i suoi studenti a intraprendere un percorso di apprendimento PBL.</p>	<p><u>Primo incontro (webinar in Teams)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verrà proposto un modello di planner per compilare una proposta di PBL • suddivisione in gruppi ed individuazione di un progetto con una domanda guida • esempio di compilazione del planner <p><u>Secondo incontro (webinar in Teams)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione nel PBL e tool utili • Condivisione planner compilati, presentazione e discussione ed integrazione con tool di collaborazione (sia per attività in presenza che a distanza) • Sviluppare attività guidate da studenti per PBL <p><u>Terzo incontro (webinar in Teams)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del PBL: come incorporarla in un PBL, la valutazione tra pari e la rubrica valutativa. Completamento di ciascun progetto dell'assessment relativo • Condivisione/Presentazione PBL finale per ordine (creazione archivio progetti su sito UST e relativa discussione (anche in un ulteriore incontro finale)
<p><i>La matematica nel reale: esploriamo la città con MathCityMap</i></p>	<p>Matematica</p> <p>Organizzazione per ordine</p>	<p>Febbraio - marzo</p> <p>Introduzione + Tre incontri di 2 ore</p> <p>Secondo e Terzo incontro suddivisi per ordine scuola Secondaria I e II grado Primaria</p>	<p>Rispondere alla necessità di proporre progettazioni didattiche macro esplicite, situate ed eventualmente co-costruite con discenti; progettazioni che prevedano artefatti digitali con design coinvolgente e che attivino abilità di problem solver, critical thinker ma anche</p>	<p><u>Introduzione:</u> condivisione in ambiente dedicato (Teams con blocconote) degli strumenti (download app su cell, strumenti di misura) per sperimentazione del percorso creato per gli studenti per ordine scolare; condivisione via infografica del percorso da sperimentare; indicazione elenco strumenti per raccolta dati per creazione di un task</p> <p><u>Primo incontro (in presenza in città):</u> sperimentazione (situata) del percorso per studenti in città in piccolo gruppo anche in modalità game con riferimenti su obiettivi di apprendimento e ricaduta didattica laboratoriale in classe in presenza con approccio sia con smartphone sia con carta, penna e strumenti di misura.</p>

		<p>Numero di partecipanti Per gruppo 20/30</p>	<p>mobilitino la co-narrazione scientifica e per mezzo del team working facilitino creatività nella scoperta e sperimentazione di strategie risolutive</p>	<p>In comune agli ordini di scuole <u>Secondo incontro</u> (a distanza via Teams in incontro sincrono): presentazione del portale di MathCityMap, creazione account, condivisione tutorial sulle procedure di progettazione task, creazione condivisa del task su dati raccolti nel primo incontro e contestualizzazione nel percorso di apprendimento con macro-ideazione di un percorso. Condivisione di uno sway con presentazione del percorso sperimentato nel primo incontro <u>Compito:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ assegnazione di una produzione di un task personale e macro ideazione di un percorso con indicazione scenario di apprendimento; ○ sottomissione del task nel portale per accettazione ed eventuale revisione su indicazioni <p><u>Terzo incontro:</u> (a distanza via Teams in incontro sincrono) Presentazione per ciascun corsista del task prodotto, del percorso ideato e dello scenario di apprendimento previsto con possibile produzione di infografica Proposta per co-costruzione di task in peer learning da parte degli studenti</p>
--	--	---	--	--

LEZIONI ASINCRONE STEP BY STEP CON LA FLIPPED CLASSROOM

Primaria

Proposta	Ambito	Scansione temporale	obiettivi	Breve descrizione progetto
<i>Costruire lezioni complete asincrone da distribuire come Flipped classroom</i>	Tutte le discipline gruppo 20/30	2 incontri di cui il primo di 2 ore e il secondo di 1,30 <ul style="list-style-type: none">- Simulazione e predisposizione di una lezione- Visione dei lavori effettuati e soluzione di problematiche riscontrate Novembre	Utilizzare le potenzialità dei nuovi dispositivi e ambienti digitali per predisporre lezioni asincrone	1 fase: indicazioni generali sulle modalità di lavoro per la predisposizione di una lezione asincrona 2 fase: organizzazione dell'attività pratica con la scelta di uno o più strumenti
<i>Organizzazione di ipertesti a livello crescente in modalità sincrona</i>	Tutte le discipline	Un incontro da 1,30 ore Dicembre	Far lavorare gli studenti a più mani sullo stesso file in lezioni sincrone	Attraverso Teams distribuire un file sul quale possono operare più utenti sotto il controllo dell'insegnante

<i>Compito di realtà</i>	Tutte le discipline	Un incontro di 2 ore Gennaio	Presentare una situazione-problema, quanto più possibile vicina al mondo reale, da risolvere utilizzando conoscenze e abilità	Con l'utilizzo di alcuni tool si sviluppa un percorso che porti lo studente a trovare le soluzioni più adeguate alle diverse problematiche
<i>Nuove metodologie</i>	Tutte le materie	Un incontro di 1,30 ore Febbraio	Interagire con gli studenti e favorire la peer education	Fase preparatoria: distribuzione di materiali-quali? Fase operativa: microattività individuale o di gruppo per la costruzione di un artefatto (l'insegnante aiuta nella scelta del tool idoneo e favorisce il cooperative learning) Fase ristrutturativa: debriefing- riflessione metacognitiva su come si è operato e su quanto è emerso.