



I. C. "PERTINI - 87 D.GUANELLA"  
NAPOLI (NA)  
Prot. 0001178 del 23/02/2021  
07-05 (Uscita)

**AL PERSONALE DOCENTE DELL'I.C. PERTINI 87° D. GUANELLA**

**PROPOSTA FORMAZIONE AREA A RISCHIO**

Azione #25 del PNSD. Formazione docenti aree a rischio.

Il progetto esecutivo, presentato da questa istituzione scolastica in data 28 maggio 2021 per la realizzazione di percorsi di formazione nell'ambito dell'Azione #25 del PNSD in favore dei docenti in servizio, è stato positivamente validato dal competente Ufficio in data 17/06/2020. Pertanto, siamo invitati a procedere all'attuazione del progetto stesso entro la fine di maggio.

COORDINATORE DEL PROGETTO: Dirigente scolastico dott.ssa Tania VECE

REFERENTE : Prof. Giuseppe RUSSO

Si rende disponibile per la consultazione la proposta presentata da RIZZOLI MONDADORI FORMAZIONE DU MISURA sulla base delle indicazioni fornite dalla scuola al fine di garantire un percorso di formazione corrispondente al PTOF al PdM della scuola e al piano scolastico della DDI che include l'implementazione di ambienti innovativi entro la fine di marzo 2021.

**STRUTTURA DEI CORSI :**

Ciascun percorso costituisce nella sua interezza un'unità formativa di **25 ore**

**certificate** erogabile in due diverse tipologie di formule a scelta dell'Istituto. Una formula studiata per garantire la massima autonomia di ogni corsista nell'organizzazione del lavoro. Prevede:

- N. 4 videolezioni da 1,5h ciascuna per la trattazione degli argomenti del corso (**tot. 6h**)
- Studio di dispense e altri materiali in autoapprendimento in piattaforma e-learning dedicata e realizzazione di un project work finale (**tot. 17h**)
- N. 01 modulo aggiuntivo da 1,5/2 h per una videolezione con trattazione programma o esercitazione
- N. 1 videolezione finale da 2h dedicata alla discussione dei project work prodotti dai corsisti e al confronto finale sull'esperienza formativa svolta (**tot. 2h**)

**SPECIFICHE DEL SERVIZIO:**

- N. massimo partecipanti: 35/45 docenti per corso
- Formatori: formatori esperti da definire a seguito dell'assegnazione dei corsi
- Tempistiche di erogazione: dopo approvazione del calendario proposto dall'ufficio di segreteria e concordato con il referente della scuola;

Sono compresi nel servizio :



- Organizzazione completa dei corsi (calendarizzazione, setup S.O.F.I.A. e ambiente e-learning, comunicazione con i corsisti)
- Monitoraggio dell'efficacia didattica
- Relazione continua con i referenti della formazione
- Customer care dedicato per assistere i corsisti sugli aspetti didattici, organizzativi e amministrativi
- Questionario di gradimento e relazioni finali sui corsi
- Rilascio degli attestati sulla piattaforma ministeriale S.O.F.I.A. e in pdf

## **ELENCO DEI CORSI :**

### **COD. CR01 "CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE" - EDIZIONE PER LA PRIMARIA**

Il Piano Nazionale Scuola Digitale precisa che i percorsi per lo sviluppo del pensiero computazionale in tutte le discipline sono essenziali affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro come agenti attivi e consapevoli. Fortemente orientato verso il consolidamento di soft skills, il coding aiuta gli studenti a muoversi in tutti i contesti educativi e a valorizzare le competenze disciplinari e digitali.

#### **Modulo 1. Introduzione al pensiero computazionale**

I concetti di base della programmazione informatica.

La definizione di pensiero computazionale.

La nascita e lo sviluppo del coding.

L'introduzione del coding all'interno del contesto scolastico. La definizione di algoritmo.

#### **Modulo 2. I principi del coding unplugged: proposte di attività in classe**

Guida alla programmazione fidget.

CodyRoby: sviluppare creatività e pensiero computazionale con il coding "unplugged".

Esempi emblematici e buone pratiche.

#### **Modulo 3. I principi del coding plugged: proposte di attività in classe**

La programmazione informatica attraverso l'utilizzo delle tecnologie d'avanguardia.

Scratch: quando e come nasce, come funziona.

Panoramica sugli strumenti utilizzabili nel coding plugged.

#### **Modulo 4. Il pensiero algoritmico a Scuola**

Acquisizione delle competenze necessarie per la programmazione informatica. Focus sull'utilizzo del coding applicato alle diverse discipline attraverso una suddivisione per assi.

### **COD. DD07 - CORSO "STRATEGIE E STRUMENTI PER L'INCLUSIONE NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA"**

L'utilizzo di tecnologie quali il pc e lo smartphone come mezzi di apprendimento, grazie a specifici software didattici, può consentire agli studenti con difficoltà di apprendimento di interagire attivamente con gli altri studenti e gli insegnanti, anche a distanza, migliorando la qualità dell'apprendimento. Lo scopo di questo corso è di approfondire l'utilizzo delle più innovative tecnologie digitali come strumenti compensativi per alunni in difficoltà.

#### **Modulo 1. La Didattica Digitale Integrata e l'inclusione degli alunni in difficoltà** Didattica Digitale

Integrata: cos'è e come attuarla.

Gli strumenti digitali per favorire l'inclusione scolastica di alunni in difficoltà. Strategie e utilizzo di piattaforme per l'inclusione scolastica.



**Modulo 2. Tecnologie a favore della didattica inclusiva** Tecnologie inclusive: perché e come usarle.  
Tecnologie e azione didattica compensativa e inclusiva.

**Modulo 3. Opportunità e aspetti critici dell'uso delle tecnologie**

Individuare e sfruttare le potenzialità educative e inclusive delle tecnologie. Riconoscere e affrontare le eventuali criticità messe in campo dalle tecnologie.

**Modulo 4. La Classe Digitale Inclusiva e la Flipped Classroom** Delineare un modello di Classe Digitale Inclusiva.

Utilizzare il modello flipped per favorire una didattica inclusiva. Bilancio finale dell'esperienza.

## **COD. DD04 - IL DIGITALE TRA NARRAZIONE E GIOCO (DIGITAL STORYTELLING E GAMIFICATION)**

Oggi le nuove tecnologie consentono di realizzare narrazioni interattive attraverso diversi media: testi, immagini, filmati, grafici, mappe, animazioni e persino videogiochi. Digital storytelling e Gamification si impongono sempre più come nuove strategie didattiche utili nei contesti di apprendimento cooperativo.

**Modulo 1. Non solo tecnologia: rivoluzione digitale, apprendimento e didattica**

Nuovi bisogni formativi: strumenti tecnologici e format didattici che possono soddisfarli.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale.

Nuove competenze e curricoli trasversali.

Scuola, blended learning e lifelong learning.

**Modulo 2. Contenuti di apprendimento: tipologie e impiego didattico**

Contenuti di apprendimento granulari e curricolari. Il ruolo dei libri di testo e dei contenuti integrativi. Le pratiche di autoproduzione di contenuti.

**Modulo 3. Digital storytelling**

Storytelling e codici comunicativi: testo, audio, video, immagini.

Differenti tipologie di storytelling: lineare, non lineare, adattivo, collaborativo.

Il ruolo dei differenti device nella creazione/fruizione di contenuti: lo storytelling mobile.

Dallo storytelling al gioco: lo storytelling interattivo.

**Modulo 4. Competenze operative e progettuali**

Gamification: definizione, contesto e campi d'utilizzo.

Dallo storytelling alla gamification: il piacere di apprendere. Diverse tipologie di gioco e piattaforme di riferimento.

## **COD. CR05 - STEAM, TINKERING, ELETTRONICA E CREATIVITÀ**

Un corso, realizzato in partnership con CampuStore, per conoscere e portare in aula il Tinkering, la disciplina nata all'Exploratorium di San Francisco e promossa dal Piano Nazionale Scuola Digitale per favorire una didattica laboratoriale nell'insegnamento delle materie scientifico-tecnologiche. Questa metodologia, combinando supporti innovativi e tecnologici a materiali poveri o di recupero, guida l'apprendimento degli studenti favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività.

**Modulo 1. Introduzione al Tinkering**

L'approccio STEAM.

I principi dell'elettronica.

Gli strumenti: schede di prototipazione e moduli elettronici semplici.

**Modulo 2. Pratiche di Tinkering**



Resoconto della sperimentazione in classe e confronto. Proposte di attività didattiche.  
Laboratorio “hands-on”.

### Modulo 3. Elettronica e creatività

Resoconto della sperimentazione in classe e confronto.

Elettronica e circuiti per supportare lo sviluppo dell’espressione personale.

### Modulo 4. Verifica in itinere

Presentazione degli elaborati finali. Bilancio dell’esperienza formativa.

## **COD. CV02 - VALUTARE LE COMPETENZE**

La valutazione e la certificazione delle competenze si basano su precisi indicatori che mettono in luce il grado di padronanza della competenza acquisita. Per valutare e certificare le competenze i docenti devono saper progettare situazioni-problema e compiti di realtà e costruire rubriche di valutazione delle competenze chiave.

### Modulo 1. Come far emergere e valutare le competenze

La valutazione e le sue valenze formative.  
La definizione degli indicatori dell’agire con competenza attraverso il modello R-I-Z-A (Risorse, Interpretazione, azione, Autoregolazione) per la costruzione di rubriche di valutazione.

### Modulo 2. La costruzione di profili di competenza

Racconto e discussione dell’esperienza condotta da parte dei corsisti con l’applicazione delle situazioni-problema valutative progettate nell’incontro precedente.  
Progettazione delle prove di valutazione successive da applicare in classe.

### Modulo 3. Progettare un compito autentico

Racconto e discussione dell’esperienza condotta da parte dei corsisti. Individuazione dei punti di forza e di debolezza di ciascuna proposta.

### Modulo 4. Verifica del lavoro sperimentale e conclusioni

Presentazione della documentazione prodotta dai corsisti. Esempi di buone pratiche e analisi di casi studio.

I docenti sono invitati a compilare il google form che sarà inviato dal Referente prof. Russo Giuseppe, avendo cura di inserire in modo corretto e completo le informazioni richieste.

Il Referente  
Prof. Giuseppe RUSSO

Il Dirigente Scolastico  
dott.ssa Tania VECE