



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “CARDUCCI – PAOLILLO”

Via Egmont, 1 - 71042 CERIGNOLA (FG)

☎ - 📠 0885/421513 C.F.: 90039300711

www.scuolacarducci.gov.it - fgic87300t@istruzione.it

Scuola finanziata con i fondi Europei PON SCUOLA 2007/2013 'Competenze per lo Sviluppo'



PIANO DI FORMAZIONE

Oltre le possibilità formative offerte dalla rete di scuole e da ulteriori occasioni che verranno proposte ai docenti, il comprensivo “Carducci-Paolillo” ha optato per quattro percorsi formativi riguardanti i temi del **Coding**, il **Counseling**, **Soluzioni innovative per la didattica**, **Inclusione**.

CODING

CORSO LAB START CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

Il segmento formativo consente di acquisire importanti competenze in tema di Pensiero Computazionale. Esso è rivolto a docenti ed è costituito da moduli didattici che accompagnano passo dopo passo ad acquisire le competenze sul Coding, dalla creazione di semplici app alla padronanza completa dell'ambiente scratch. Il corso si basa sull'ambiente Scratch (<http://scratch.mit.edu>) che consente di creare applicazioni semplici, fare simulazioni, utilizzare il codice per applicare le tecniche del pensiero computazionale a qualsiasi disciplina da quelle scientifiche a quelle umanistiche.

OBIETTIVI

L'obiettivo del corso è quello di introdurre una nuova competenza: il pensiero computazionale ovvero la capacità di elaborare concetti e problemi in forma algoritmica e nello specifico

- Saper analizzare un problema e codificarlo
- Saper individuare i casi particolari di un determinato problema e codificarli
- Saper generalizzare un problema
- Saper operare per artefatti e modelli che si possono utilizzare in diversi contesti
- Saper elaborare unità didattiche nella propria disciplina che prevedano l'uso del coding e l'acquisizione delle specifiche competenze
- Saper gestire gruppi di lavoro con l'uso di CS-First, la piattaforma di Google integrata a scratch

CONTENUTI

- Introduzione al pensiero computazionale
- L'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding
- I semplici blocchi di base
- Le istruzioni di movimento e grafiche
- Le istruzioni per l'audio e la multimedialità
- Lavorare con sprite e disegni
- Le variabili e le liste
- Le istruzioni condizionali se-allora e i cicli
- Realizzare figure geometriche programmando in scratch
- Realizzare presentazioni multimediali con scratch
- Realizzare strumenti interattivi come quiz e simulatori
- Cenni alla realizzazione di semplici giochi di grafica
- Uso di scratch off line su pc
- Uso di scratch su tablet
- Piattaforma scratch alternative
- Uso avanzato di scratch
- CS-First come piattaforma di gestione di gruppi di lavoro
- I 4 temi e le 8 attività in CS-First
- ScratchX ovvero estendere scratch ai dispositivi elettronici programmabili
- Scratch junior

METODOLOGIE UTILIZZATE

- Approccio mediato dal docente formatore
- Learning by doing
- Cooperative learning
- Debugging (didattica dell'errore)
- Tutoring

STRUMENTI

Per le attività online si useranno prevalentemente le risorse di Code.org e Scratch.
Per le attività unplugged (senza computer e senza rete) si seguiranno le indicazioni di

CodyWay e CodyRoby.

Tra gli strumenti saranno usati come riferimento:

CodyRoby, un metodo di programmazione unplugged fai da te, basato su semplici carte da gioco che possono essere utilizzate per creare giochi da tavolo per ogni età o attività motorie.

CodyWay, un metodo di programmazione unplugged fai da te che consente di usare i percorsi nel mondo reale per fare esperienze di programmazione.

Code.org, un'organizzazione non profit che promuove la diffusione del pensiero computazionale proponendo l'ora di codice (Hour of code) e offrendo strumenti didattici

online ludici e intuitivi per giocare con la programmazione.

Scratch, un linguaggio di programmazione visuale sviluppato al MIT Media Lab e reso

disponibile online e offline attraverso una piattaforma che consente a chiunque di creare e condividere veri e propri programmi.

SPAZI

Saranno molto importanti per un maggior approfondimento, in particolare per le attività online, alcuni spazi attrezzati:

- Aule con LIM ed accesso a Internet
- Laboratorio di Informatica

Durata: presumibilmente 25 ore

COUNSELING

CORSO INTRODUTTIVO ALLE ABILITÀ DI COUNSELING PER LA SCUOLA

DESTINATARI

Corso rivolto agli insegnanti di ogni ordine e grado.

OBIETTIVI

È un progetto formativo avente l'obiettivo di:

- migliorare la qualità del rapporto con la classe e con i singoli alunni;
- facilitare un più efficace processo educativo e di insegnamento;
- sviluppare competenze socio-relazionali;
- potenziare le abilità di ascolto e l'apprendimento dell'ascolto attivo;
- acquisire conoscenze sulle Life Skills e competenze per la gestione di strumenti quali il circle time.

METODOLOGIA

Il corso di almeno 30 ore di formazione è ideato per dare la possibilità di fare esperienza.

Il 70% del tempo è dedicato allo sviluppo di nuove competenze ed avviene attraverso l'esperienza pratica (lavori di gruppo, laboratori).

Il 30% del tempo è dedicato alla contestualizzazione dell'esperienza tramite l'acquisizione di conoscenze (lezioni frontali).

COMPETENZE ACQUISITE:

Il corso è finalizzato a sviluppare competenze che rientrano nelle aree: COGNITIVA,

RELAZIONALE, METACAPACITÀ.

Nello specifico, i docenti potranno:

- acquisire e rafforzare gli atteggiamenti di apertura ad un confronto costruttivo con gli altri, modificando il proprio stile di comportamento in base al contesto (RESILIENZA E FLESSIBILITÀ);
- esercitare la propria capacità decisionale e di scelta tra diverse alternative, in base a criteri fondati sul miglior rapporto efficacia/efficienza;
- utilizzare efficacemente il linguaggio verbale e non verbale, al fine di instaurare rapporti interpersonali costruttivi e proficui (COMUNICAZIONE);
- sviluppare le competenze necessarie a mantenere il giusto distacco per poter mediare tra posizioni contrastanti, facendo prevalere la logica del gioco a somma diversa da zero, in cui entrambe le parti sono vincitrici (NEGOZIAZIONE);

- apprendere le modalità di gestione delle situazioni impreviste e improvvise che creano pressione emotiva e rischiano di generare forte stress;
- esplorare le proprie risorse e i propri limiti, per una maggiore conoscenza di sé e per sviluppare un orientamento al miglioramento continuo, che permetta di esprimere e scoprire le proprie potenzialità (CONSAPEVOLEZZA E AUTOEFFICACIA);
- conoscere, sviluppare e utilizzare le Life Skills: "apprendere per insegnare".

RISULTATI FINALI ATTESI

Gli argomenti proposti sono finalizzati a padroneggiare le competenze relazionali e comunicative, per un miglioramento del processo di insegnamento/apprendimento che tenga in considerazione gli aspetti contenutistici e anche emotivi della relazione insegnante-alunno, insegnante-gruppo classe, insegnante-insegnante.

Ulteriori finalità sono la maggior efficacia relazionale nel rapporto insegnante-genitori e una migliore capacità di gestione delle conflittualità all'interno della classe e/o della scuola.

Per quanto riguarda la gestione del gruppo classe, il principale strumento sperimentato nel corso è la metodica del circle time, in cui l'insegnante ricopre il ruolo di mediatore, facilitando la comunicazione tra pari, il rispetto dell'altro e la conoscenza reciproca. Nel ricoprire questo ruolo di educatore socio-affettivo, l'insegnante è in grado di creare integrazione all'interno della classe, valorizzare le competenze dei singoli e del gruppo e gestire criticità e conflitti in modo costruttivo, invece che depotenziante.

SOLUZIONI INNOVATIVE PER LA DIDATTICA

Corso: **Tecnologie Didattiche nella scuola: didattica e multimedialità**

Durata: 50 ore (presumibilmente)

DESTINATARI Corso rivolto agli insegnanti di ogni ordine e grado.

OBIETTIVI

- implementare l'uso di tecnologie didattiche innovative;
- incentivare l'utilizzo delle tecnologie innovative in classe;
- facilitare un più efficace processo educativo e di insegnamento attraverso l'utilizzo degli ausili tecnologici;
- promuovere la didattica digitale nei diversi ordini di scuola
- incentivare la produzione di lezioni innovative progettate e realizzate attraverso piattaforme digitali.

CONTENUTI

Introduzione: Le tecnologie didattiche nella scuola

- Utilizzare i nuovi device per la didattica (Tablet e altri sistemi mobile)
- Concetti di base
- Navigare nei nuovi device
- Le Impostazioni generali
- Connessioni di rete e account di rete
- Impostazione, gestione e l'utilizzo delle foto, video e musica
- Utilizzare le Applicazioni (download, installazione e gestione)

La sicurezza informatica

- Introduzione alla sicurezza informatica (Nota: Primaria/Infanzia)
- La sicurezza utente
- Efficacia e sicurezza nell'utilizzo dei social network (Nota: Secondaria I e II grado)
- La sicurezza dei minori in rete

La didattica digitale

- Definizione degli ambienti di apprendimento
- Progettare contenuti didattici digitali (Nota: Coding – Primaria/Infanzia)
- Le metodologie didattiche innovative
- Introduzione alla metodologia didattica basata sulla Flipped Classroom
- Apprendimento cooperativo in classe.
- Creazione e realizzazione di un intervento didattico inerente la propria disciplina con modalità “flipped”

Progettare lezioni efficaci in ambienti digitali

- Definire gli obiettivi didattici
- Progettare i moduli didattici
- Le mappe cognitive
- Digitale per l'inclusione e l'integrazione
- Sperimentare metodologie e attività funzionali all'acquisizione dei contenuti
- Progettazione di contenuti digitali per la didattica

Utilizzare piattaforme per la produzione di lezioni innovative

- Introduzione alle piattaforme digitali
- Archiviazione e condivisione delle risorse
- Creazione di contenuto strutturato:
 - Testi
 - Presentazioni
 - Mappe concettuali o Elementi multimediali
- Creazione di Test e sondaggi: o Assegnazione di un test
 - Correzione di un Test

Una eventuale ulteriore articolazione del corso prevederà riduzioni o adattamenti in relazione alle esigenze formative dei docenti e alle disponibilità logistiche ed economiche della scuola.

INCLUSIONE

CORSI DI FORMAZIONE ED AGGIORNAMENTO PER DOCENTI DI OGNI ORDINE E GRADO SUI TEMI DELL'INCLUSIONE SCOLASTICA DEGLI ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

DESTINATARI Corso rivolto agli insegnanti di ogni ordine e grado.

OBIETTIVI

È un progetto formativo avente l'obiettivo di:

- agevolare l'acquisizione di una maggiore professionalità attraverso l'acquisizione di informazioni e competenze sull'inclusione scolastica degli alunni con B.E.S. (Bisogni Educativi Speciali) e non;
- potenziare l'efficacia dello stile educativo dei docenti, attraverso la creazione di strategie educative attente ai bisogni degli alunni e funzionali a motivare gli alunni ad apprendere e a sviluppare le proprie potenzialità;
- creare uno spazio di riflessione e condivisione sulla gestione del gruppo classe con la presenza di studenti con B.E.S. (Bisogni Educativi Speciali) e non;
- fornire un supporto contenitivo relativo alle dinamiche presentate o vissute;
- approfondire le diverse strategie di intervento relative al lavoro con alunni con specifiche disabilità;
- conoscere e approfondire tematiche pedagogiche e normative relative all'evoluzione del contesto scuola;
- incrementare lo spirito di coesione e collaborazione del corpo docente.

METODOLOGIA

La metodologia perseguita nell'impostazione generale del corso ha come focus:

- consapevolezza, esplicitazione e condivisione degli obiettivi del progetto;
- ricerca attiva di soluzioni;
- personalizzazione dell'intervento.

Le modalità di conduzione degli incontri si baseranno su alternanza di momenti di lezione frontale, lavori di gruppo, tutoring, role playing, brainstorming, laboratori e cooperative learning, per ampliare non solo le conoscenze teoriche ma prioritariamente le strategie didattiche più indicate per i bisogni speciali espressi dai ragazzi.

Il corso (orientativamente di 24 ore di formazione) è ideato per dare la possibilità di fare esperienza. Il monte potrebbe essere strutturato in relazione alle seguenti tematiche:

- Aspetti normativi dell'inclusione
- Progettare e valutare per competenze in ottica inclusiva
- Strategie didattiche inclusive
- Didattica inclusiva per gli alunni con disabilità
- B.E.S., normativa e didattica inclusiva in prospettiva I.C.F.
- D.S.A., dalla teoria alla pratica

FINALITÀ DEL CORSO

Il corso tende a promuovere una cultura inclusiva nell'ambiente scolastico con la graduale costruzione di una collaborazione tra le diverse figure professionali che operano nella scuola dell'inclusione, dove si riducono gli ostacoli per gli apprendimenti e dove si presta un'attenzione educativo-didattica adeguatamente calata sui bisogni dei ragazzi.

Si raggiunge una reale inclusione scolastica quando le competenze dell'alunno e le attività della classe sono rivolte non solo agli obiettivi e ai contenuti ma anche alle metodologie d'insegnamento e alle tecniche più comunemente usate per fare inclusione. Il corso proposto, pertanto, pone al centro del suo lavoro non solo le più recenti informazioni e conoscenze derivanti dalle diverse Scienze dell'Educazione (psicologia, pedagogia, didattica, ecc.), nell'ottica del miglioramento della pratica didattica quotidiana, ma pone anche l'accento sull'analisi e la risoluzione di problematiche relative al rapporto docente-alunno e alla gestione del gruppo classe.

