



Proposte Formative 2016/2019
COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI DI
APPRENDIMENTO

DIDATTICA PER COMPETENZE INNOVAZIONE TECNOLOGICA E COMPETENZE DI BASE

Proposte Formative 2016/2019

Piano di aggiornamento - formazione del personale docente

Scelte formative dell'Istituto 2016/2019: (confermate come nel PTOF)

Le tematiche inerenti i bisogni rilevati, in coerenza con le priorità del RAV, afferiscono le seguenti aree, sulle quali l'Istituto intende concentrarsi nell'ambito del triennio :



Aggiornate con le seguenti proposte relative a :

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
DIDATTICA PER COMPETENZE
INNOVAZIONE TECNOLOGICA E COMPETENZE DI BASE
COMPETENZE RELAZIONALI E PROFESSIONALI

CORSI 2016/19

Percorso A

Scuola Innovativa

MODULO A.1 INNOVAZIONE NELLA SCUOLA

MODULO A.2 INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA

Percorso B

Metodologie Didattiche Innovative

MODULO B.1 METODOLOGIA "FLIPPED CLASSROOM"

MODULO B.2 LE CLASSI VIRTUALI

MODULO B.3 PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITA'

MODULO B.4 PRODUZIONE MATERIALI

MODULO B.5 CONDIVISIONE MATERIALI

MODULO B.6 TEST INTERATTIVI

Percorso C

A scuola con IPAD: BASE

MODULO C.1 ORGANIZZARE GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

MODULO C.2 PANORAMICA SU IPAD

MODULO C.3 APP

A scuola con IPAD: AVANZATO

MODULO C.4 CREARE CORSI: ITUNES U

Percorso D

Coding

MODULO D.1 IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

MODULO D.2 CODING E DIDATTICA

MODULO D.3 SCRATCH

Percorso E

La stampa 3D

MODULO E.1.....

MODULO E.2.....

Percorso F

Google per la scuola

MODULO F.1 GOOGLE APP FOR EDUCATION

MODULO F.2 GOOGLE CLASSROOM

Percorso A : Scuola Innovativa

Rivolta a Dirigenti scolastici, Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO A.1 INNOVAZIONE NELLA SCUOLA

Durata 3 ore

- Cosa si intende per innovazione nella scuola
- Ambienti di apprendimento innovativi
- Modelli Nazionali di scuole innovative

MODULO A.2 INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA

Durata 3 ore

- Cosa si intende per innovazione nella didattica
- Modelli educativi (Senza Zaino, Book in Progress)

Percorso B : Metodologie Didattiche Innovative

Rivolta a Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO B.1 MODULO B.1 METODOLOGIA "FLIPPED CLASSROOM"

Durata 3 ore

- Metodologia "Flipped Classroom"
 - Esempi di U.D.A.
 - Modello di "Project Work"
-

MODULO B.2 LE CLASSI VIRTUALI

Durata 9 ore

- Cosa si intende per classe virtuale
- Piattaforma EDmodo
- Creazione di classi virtuali e gruppi virtuali
- Gestione della classe virtuale

MODULO B.3 PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITA'

Durata 6 ore

- Progettare attività didattiche con strumenti e servizi online
- Blandespace
- Padlet
- Ricerca delle fonti

MODULO B.4 PRODUZIONE MATERIALI DIGITALI

Durata 6 ore

- Strumenti utili per produrre materiali digitali per personalizzare le lezioni
- Lo screenshot
- Immagini interattive: Thinglink
- Mappe concettuali: Popplet
- Videolezioni: EDpuzzle

MODULO B.5 CONDIVISIONE MATERIALI

Durata 3 ore

- Strumenti di condivisione: piattaforma EDmodo e servizi Cloud: Dropbox, Drive

MODULO B.6 TEST INTERATTIVI

Durata 3 ore

- Creare quiz e test interattivi usando piattaforme online

Percorso C : A SCUOLA CON IPAD:BASE

Rivolta a Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO C.1 ORGANIZZARE GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Durata 2 ore

- Ripensare gli ambienti

MODULO C.2 PANORAMICA SU IPAD

Durata 6 ore

- Panoramica su iPad
 - Configurare iPad
 - ID Apple
 - iCloud
 - Configurare Mail
 - Centro di controllo
 - Personalizzare iPad
-

-
- Sicurezza

MODULO C.3 APP

Durata 6 ore

- App Store
- Scaricare App

Percorso C : A SCUOLA CON IPAD: *AVANZATO*

- Pages, Keynote, iMovie

Rivolta a Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO C.4 CREARE CORSI: *ITUNES U*

Durata 9 ore

- Panoramica di iTunes U
 - Impostare le informazioni del corso
 - Impostare il programma del corso
 - Gestire avvisi
 - Inserimento dei materiali
-

Percorso D : CODING

Rivolta a Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO D.1 IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Durata 2 ore

- Il pensiero computazionale

MODULO D.2 CODING E DIDATTICA

Durata 6 ore

- Progettare UDA interdisciplinare con il Coding

MODULO D.3 SCRATCH

Durata 12 ore

- Introduzione a Scratch
- Progettazione giochi didattici
- Remixare progetti online

Percorso E : LA STAMPA 3D

Rivolta a Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO E.1

Durata ... ore

Percorso F : GOOGLE PER LA SCUOLA

Rivolta a Dirigenti Scolastici, Animatori Digitali, Docenti del Team per l'innovazione, Docenti

MODULO F.1 GOOGLE APP FOR EDUCATION

Durata 12 ore

- Suite Google
- Comunicare: Gmail, Calendar, Hangouts, Gruppi, Google+
- Archiviare: Drive
- Collaborare: Documenti, Presentazioni, Moduli

MODULO F.2 GOOGLE CLASSROOM

Durata 3 ore

- La Classe virtuale con Classroom
-

Proposta Formativa Innovativa

“A scuola senza zaino”

a.s.2016/2019

Senza Zaino
per una scuola comunità



CORSI DI FORMAZIONE 2016/19

A CHI E' RIVOLTO

- **Docenti scuola infanzia**
- **Docenti scuola primaria**
- **Docenti SSPG**
- **Dirigente**
- **Referente sz**
- **Genitori**
- **Personale ATA**

TIPOLOGIA DI PERCORSI FORMATIVI

1)PERCORSI FORMATIVI PER TUTTI I DOCENTI

PERCORSO A: formazione base: 40 ore di prima formazione in due anni prima di iniziare il percorso del modello sz

PERCORSO B: formazione di mantenimento: 10 ore annuali dopo la formazione base utilizzando il bonus per la formazione dei docenti

PERCORSO C: partecipazione ad eventi, convegni, workshop sia locali, regionale e nazionali che riguardano la didattica del modello sz.

PERCORSO D: creazione di un dipartimento per i docenti sz per gli incontri settimanali di co-progettazione

PERCORSO E: per i docenti che hanno iniziato o concluso il percorso formativo di base, potranno accedere all'affiancamento **“Peer to peer”** in aula con un docente esperto sz della scuola

PERCORSO F: per i docenti che hanno concluso la formazione base e hanno iniziato l'applicazione del modello sz, potranno richiedere di potersi formare con docenti formatori nazionali durante le lezioni in aula utilizzando il bonus per la formazione dei docenti

PERCORSO G: i docenti che applicano il modello in aula possono chiedere un affiancamento del Referente sz dell'I.C. per consigli e suggerimenti di gestione della classe

2)PERCORSO FORMATIVI PER I DIRIGENTI

Incontri annuali con il GP (Gruppo promotore sz) per le direttive del modello e applicazioni all'interno della scuola. Partecipazione ad eventi, convegni, workshop sia locali, regionale e nazionali che riguardano la didattica del modello sz

3)PERCORSO FORMATIVO PER IL REFERENTE SZ

Incontri annuali con i membri del GP (Gruppo promotore sz) e con i responsabili di zona per le direttive del modello, per il ruolo del referente e le applicazioni all'interno della scuola. Partecipazione ad eventi, convegni, workshop sia locali, regionale e nazionali che riguardano la didattica del modello sz.

4)PERCORSO FORMATIVO PER I GENITORI

Incontri informativi e formativi sul modello e sulla sua applicazione all'interno della scuola sia prima dell'iscrizione e sia durante gli anni scolastici sulle tematiche principali:

- i tre valori sz
 - rimodulazione dello spazio aula
 - didattica condivisa e co-progettata
 - ruolo dei genitori
 - associazione sz
-

5)PERCORSO FORMATIVO PER IL PERSONALE ATA

Incontri informativi e formativi sui tre valori sz e sulla gestione dei genitori all'interno del modello sz.

6)PERCORSO FORMATIVO “LA FABBRICA DEGLI STRUMENTI”

Due persone (**docente e genitore**) potranno intraprendere un percorso formativo a Lucca per poter avviare nei locali della nostra scuola la “Fabbrica degli strumenti sz”

ORGANIZZARE AMBIENTI INNOVATIVI DI APPRENDIMENTO

Nei vari plessi si riformulerà lo spazio-aula secondo i criteri del modello sz per permettere un'adeguata applicazione del modello innovativo: ristrutturazioni ambienti, arredi, strumenti di gestione.

ORGANIZZARE LA PROGRAMMAZIONE

La programmazione avvera' per mappe generatrici in base alle competenze da raggiungere. Si partirà dalla mappa di plesso per agganciare le altre mappe di classe. I percorsi verranno condivisi e co-progettati con gli alunni e con i genitori.

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

All'interno del modello innovativo SZ possiamo ritrovare:

- co-progettazione annuale per mappe generatrici
 - co-progettazione attività giornaliera
 - didattica differenziata
-

I.C."PEROTTI-RUFFO"-CASSANO DELLE MURGE (BA)

- didattica per l'inclusione
- produzione e condivisione di materiali didattici e gestionali
- rubriche di autovalutazione
- cooperative learning
- la terra e la nuvola: manipolazione concreta e digitale

DOVE E CON CHI FARE LA FORMAZIONE SZ

1) *La formazione avvera' tramite l'albo sz dei formatori nazionali*

2) La formazione si progetterà sia per la nostra scuola o anche in rete con gli altri Istituti sz della zona

3) La formazione avverrà nei singoli Istituti

POLO FORMATIVO SZ

Il nostro I.C. diventerà polo formativo per il modello sz in quanto possiede le seguenti caratteristiche:

- aule idonee per l'applicazione del modello
 - ambienti adeguati per la formazione
 - Formatori nazionali (GFF) che possono fare formazione alle altre scuole della rete
 - camere per ospitare più giorni quei docenti che vogliono pernottare per non doversi spostare giornalmente per la formazione.
 - Utilizzo della fabbrica degli strumenti
-
