



# *PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE AZIONE #25*

*I.C. “G. Giardino” di MUSSOLENTE*

*presenta*

***“La scuola del Futuro:  
competenze per il docente che vuole attivare una  
didattica innovativa e motivante”***





## Da STEM a STEAM a STREAM

### Dott.ssa Anna Mancuso

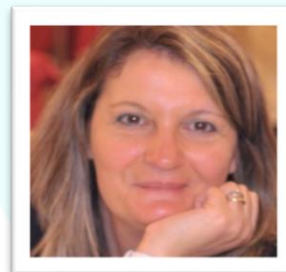
Insegnante presso l'Istituto Comprensivo 3 di Bassano del Grappa (VI) da 25 anni, ha avuto diversi incarichi nell'organizzazione sempre legati all'innovazione educativa e didattica, attualmente è animatore digitale. Collabora talvolta con CampuStore o con il MIUR gestendo workshop su tematiche quali l'elettronica educativa, il tinkering, le STEAM. Vanta numerosi corsi come formatore sia sulle Steam che sull'utilizzo di G-Suite.



<b>PARTECIPANTI</b>	MAX. 20 CORSISTI- MIN. 15
<b>INCONTRI</b> 24 ore in presenza e 6 online presso la scuola primaria "t. G. Eger" di Mussolente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabato 7 marzo 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00</li> <li>• Venerdì 13 marzo 2020 dalle 16.30 alle 18.30</li> <li>• Sabato 14 marzo 2020 dalle 9.00 alle 13.00</li> <li>• Sabato 4 aprile 2020 dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 16.30</li> <li>• Venerdì 17 aprile 2020 dalle 16.30 alle 18.30</li> <li>• Sabato 18 aprile dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 16.30</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Infanzia DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I°
<b>DESCRIZIONE</b>	Il corso ha l'obiettivo di affrontare le discipline STEAM (Science, Technology, Engeneering, Art and Math) integrando anche la lettura per sviluppare le competenze utili nell'affrontare la sfida del futuro. Si tratta di un percorso formativo basato su un approccio laboratoriale, dove l'insegnante può sperimentare e provare strumenti e materiali utili nella propria pratica didattica, grazie alla competenza della formatrice, la dott.ssa Anna Mancuso, esperta nell'innovazione didattica con l'uso del digitale. Nei vari incontri si affronteranno i seguenti argomenti: si introdurrà il coding (unplugged e non) e i robot per i più piccoli - Blue Bot, Cubetto, Matatalab. Si spiegherà la filosofia LEGO con WeDo Macchine semplici ed energie rinnovabili, WeDo 2.0. LEGO EV3, Mindstorms. Si programmerà con una piattaforma Scratch based come mBot e si utilizzerà Arduino BYOR.
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41770</b> Iscrizioni dal 19/02/20 al 5/03/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>



## **LEARNING SPACES: QUANDO L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO...INSEGNA**



### **Dott.ssa Laura Biancato**

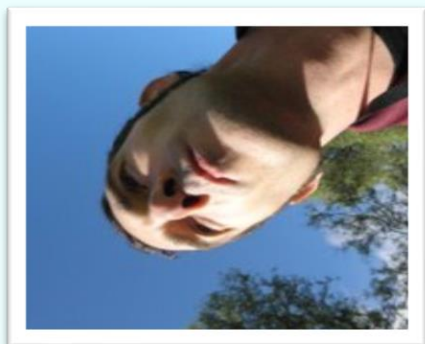
*È dirigente scolastico attualmente in servizio presso l'Istituto di Istruzione Superiore "Mario Rigoni Stern" di Asiago (VI). È stata distaccata presso il Ministero dell'Istruzione (DGEFID-Ufficio VI Innovazione Digitale). È formatrice sui temi dell'Innovazione digitale e tra gli estensori del Piano Nazionale Scuola Digitale.*

<b>PARTECIPANTI</b>	MAX 30 CORSISTI- MIN. 20
<b>INCONTRI</b> <b>20 ore in presenza e 10 online</b> presso la scuola primaria "t. G. Eger" di Mussolente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Venerdì 3 aprile 2020 dalle ore 14.30 alle 18.30</li> <li>• Sabato 4 aprile 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle ore 14.30 alle 18.30</li> <li>• Sabato 18 aprile 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle ore 14.30 alle 18.30</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Infanzia DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I° DOCENTI Secondaria II°
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>Il corso ha l'obiettivo di ripensare complessivamente gli ambienti di apprendimento in una scuola innovativa e inclusiva. Si affronteranno i seguenti argomenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Processi di apprendimento, metodologie innovative e spazi di apprendimento flessibili.</li> <li>2 - Progettare il cambiamento degli spazi in una scuola innovativa e inclusiva.</li> <li>3 - Ripensare lo spazio dell'aula: attivare risorse latenti e progettarne di nuove</li> <li>4 - Laboratori, aule laboratorio, laboratori mobili, aule all'aperto.</li> <li>5 - Il setting delle risorse tecnologiche.</li> </ol>
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41773</b> Iscrizioni dal 19/02/20 al 31/03/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>



## GIOCANDO SI IMPARA

### Dott. Carlo Meneghetti



È un toys e game designer, ludo strategist per la formazione, la scuola, le aziende e lo sviluppo della creatività. Docente di Teologia della comunicazione presso lo IUSVE di Mestre e di Verona, media educator. Collabora con la casa editrice Headu, con cui ha pubblicato 2 giochi nel 2019: Tautoti e Scatena la catena. Partecipa al Lucca Comics & Games dal 2016 proponendo workshop e seminari tematici all'interno del Lucca Comics & Games Educational. Tra i testi pubblicati: *Animazione* (Paoline, 2009), *Basta un clic* (Libreriauniversitaria.it, 2014) *Tangram, forme sparse di teologia della comunicazione* (Libreriauniversitaria.it 2018), *In gioco veritas* (Dario Flaccovio editore, 2019).

<b>PARTECIPANTI</b>	MAX 30 CORSISTI- MIN. 20 CORSISTI
<b>INCONTRI</b> <b>20 ore in presenza e 10 online</b> presso la scuola primaria "t. G. Eger" di Mussolente	- 8 maggio 2020 dalle 14.00 alle 19.00; -15 maggio 2020 dalle 14.00 alle 19.00 -16 maggio 2020 dalle 8.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 19.00
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Infanzia DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I°
<b>DESCRIZIONE</b>	Il corso intende valorizzare come il gioco sia utile nell'apprendimento, nella formazione e nel dialogo con l'altro. Dopo alcuni esempi pratici, supportati da qualche indicazione bibliografica, si proveranno e personalizzeranno alcuni giochi utili per il proprio ambito professionale. Si cercherà inoltre di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• valorizzare il momento di gioco come momento di incontro e di scambio (creatività, decentramento, destrutturazione)</li> <li>• considerare i metodi di rappresentazione e apprendimento (VAK)</li> <li>• ricercare soluzioni ludiche da riproporre in aula</li> <li>• realizzare un proprio prototipo</li> <li>• condividere come il gioco sia un'attività di <i>media education</i></li> <li>• sviluppare metodologie divergenti per un apprendimento divergente.</li> </ul>
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	ID: 41783 Iscrizioni dal 19/02/20 al 31/03/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>





## ***UNA SCUOLA CHE CONDIVIDE***

**Dott.ssa Anna Mancuso**

*Insegnante presso l'Istituto Comprensivo 3 di Bassano del Grappa (VI) da 25 anni, ha avuto diversi incarichi nell'organizzazione sempre legati all'innovazione educativa e didattica, attualmente è animatore digitale. Collabora talvolta con CampuStore o con il MIUR gestendo workshop su tematiche quali l'elettronica educativa, il tinkering, le STEAM.*

*Vanta numerosi corsi come formatore sia sulle Steam che sull'utilizzo di G-Suite.*

<b>PARTECIPANTI</b>	MAX 25 CORSISTI- MIN. 20 CORSISTI
<b>INCONTRI</b> 24 ore in presenza e 6 online la scuola primaria "t.G. Eger" di Mussolente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sabato 16 maggio 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> <li>• sabato 23 maggio 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> <li>• sabato 6 giugno 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Infanzia DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I° DOCENTI Secondaria II°
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>Il corso si propone di conoscere e sperimentare GSuite for Education, affrontandone i vantaggi e la gestione da console. Si analizzeranno le Google Apps: GMail, Task, Keep, Google Drive (Documenti, Presentazioni, Fogli) Google Calendar + Chat di Google; Moduli e Classroom; Youtube e Gruppi; Google Sites; Google Search, Licenze CC, altre App interessanti collegabili alla GSuite.</p> <p>I corsisti metteranno alla prova quanto hanno imparato grazie a Google for Education Teacher Centre.</p> <p>Le lezioni online saranno dei compiti autentici che consentiranno ai corsisti di utilizzare e rinforzare le competenze di utilizzo della GSuite.</p>
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41785</b> Iscrizioni dal 19/02/20 al 31/03/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>



## **TEAM BUILDING E TEAM WORKING NELLA SCUOLA** in collaborazione con il centro studi *Erickson*



**Dott.ssa GIORGIA SANNA**

*Pedagogista perfezionata "Tutor online" e "Tutor dell'apprendimento". Esperta di riferimento del Centro Studi Erickson per la formazione online, costruzione e tutoraggio di corsi online di tipo disciplinare e metodologico.*

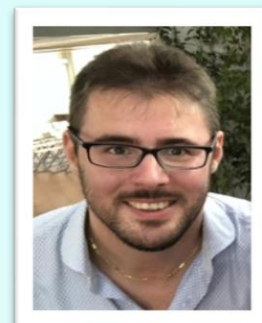
<b>PARTECIPANTI</b>	MAX. 50 CORSISTI- MIN. 30 CORSISTI
<b>INCONTRI</b> 20 ore on line tramite piattaforma collaborativa, fruizione in modalità asincrona e tutoraggio	Inizio corso: 2 aprile 2020 in modalità e-learning- Fine corso: 31 maggio 2020
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Infanzia DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I° DOCENTI Secondaria II°
<b>DESCRIZIONE</b>	Il modulo intende sviluppare le competenze collaborative e di squadra degli insegnanti. Mediante le attività proposte, il corsista si allenerà nella produzione di soluzioni creative e nell'utilizzo del pensiero divergente per la risoluzione dei conflitti, individuando modalità di relazione assertiva, ascolto attivo e argomentazione efficace in un contesto di team working e mediante la presentazione e l'utilizzo di alcuni strumenti digitali che facilitano la condivisione e il lavoro in team.
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41787</b> Iscrizioni dal 20/02/20 al 23/03/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>



## VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY

**Formatore: Pozzobon Samuele**

*Tutor/formatore per progetti inseriti all'interno del PNSD con riferimento alla Didattica Innovativa, nello specifico con la finalità di far acquisire ai partecipanti competenze specifiche ed altamente professionalizzanti in materia di modellazione e stampa 3D, realtà immersiva.*

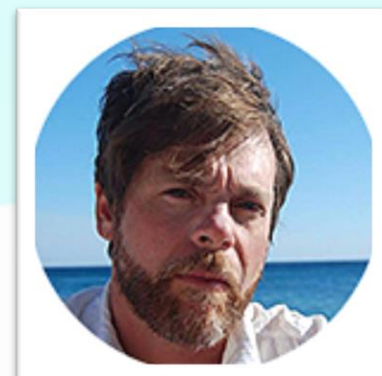


<b>PARTECIPANTI</b>	MAX 30 CORSISTI- MIN. 20 CORSISTI
<b>INCONTRI</b> 20 ore in presenza e 10 on line presso la scuola primaria "t. G. Eger" di Mussolente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sabato 7 marzo 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 16.30</li> <li>• venerdì 13 marzo 2020 dalle 14.30 alle 18.30</li> <li>• sabato 14 marzo 2020 dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 16.30</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I°
<b>DESCRIZIONE</b>	Il corso si propone di utilizzare la realtà aumentata e la realtà virtuale nella scuola del primo ciclo con la possibilità di sperimentare strumenti innovativi per la visione 3D.
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41788</b> Iscrizioni dal 19/02/20 al 5/03/2020 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>



## APP PER PROF.

### Prof. LUCA RAINA



Docente di lettere nella scuola secondaria di I grado, formatore e autore. Ha collaborato con il Politecnico di Milano curando corsi sul Cloud Learning e sperimentando percorsi di didattica innovativa in ambito museale e sull'uso della robotica per la risoluzione dei conflitti. Autore di corsi sulla didattica digitale, ha ideato e amministra il canale YouTube APP per PROF. Viaggia a ritroso nel tempo, saltuariamente, insegnando nella trasmissione televisiva Il Collegio.

<b>ALUNNI</b>	MAX 25 CORSISTI- MIN. 20 CORSISTI
<b>INCONTRI</b> 24 ore in presenza presso la scuola primaria "t.G. Eger" di Mussolente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• martedì 16 giugno 2020 dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> <li>• mercoledì 17 giugno 2020 dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> <li>• giovedì 18 giugno 2020 dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	DOCENTI Primaria DOCENTI Secondaria I° DOCENTI Secondaria II°
<b>DESCRIZIONE</b>	Il corso si prefigge di offrire una panoramica relativa alle più interessanti applicazioni gratuite per la didattica riflettendo sulle criticità relative all'uso consapevole delle APP stesse in didattica e fornendo ai docenti degli strumenti tassonomici e metodologici per selezionare dal Web quelle più consone alle priorie esigenze.
<b>Codice identificativo e iscrizione</b>	<b>ID: 41791</b> Iscrizioni dal 31/03/20 al 30/04/20 su S.O.F.I.A. <a href="https://sofia.istruzione.it/">https://sofia.istruzione.it/</a>