



I.I.S. "E. FERMI"-CATANZARO
Prot. 0009450 del 08/11/2019
C-12 (Uscita)

**Ai Dirigenti Scolastici e ai Docenti
della Regione Calabria**

Oggetto: Avvio corsi di formazione "Future Smart Teacher"

Cari colleghi,

con la presente così come già comunicato in precedenza con la nota prot. n. 8112 del 10-10-2019 l'IIS FERMI di Catanzaro è stato individuato, insieme ad altre 27 scuole in Italia, quale scuola beneficiaria per la realizzazione di ambienti laboratoriali didattici innovativi per la formazione (**FUTURE LABS**) e Poli Formativi per il personale scolastico, nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Si tratta di un'importante misura per realizzare in ogni regione ambienti laboratoriali didattici innovativi forniti delle relative attrezzature, utili per la formazione dei docenti nell'ambito del PNSD, all'interno di appositi spazi dedicati messi a disposizione delle scuole beneficiarie.

Tra queste 28 scuole in Italia, 10 (Padova, Ancona, Firenze, Roma, Cagliari, Bari, Catania, Napoli, Catanzaro) si sono costituite in una rete **FUTURE SMART TEACHER**, di cui è scuola capofila l'ISIS PONTI di Gallarate, con l'obiettivo comune di offrire una formazione, a livello avanzato, a circa 300 docenti di ogni ordine di scuola a livello regionale, sulle aree tematiche indicate nell'Allegato alla presente nota.

I primi 3 corsi che partiranno dal 18 novembre sono:

- 1. Corso metodologico**
- 2. Principali WebApp da utilizzare per la produzione di artefatti multimediali e learning Object**
- 3. Formazione dedicata al Cyberbullismo**

Si comunica, inoltre, che a partire dal mese di Gennaio 2020 in questo Polo Formativo, saranno attivati corsi sulle stesse 10 aree tematiche ad un livello base, il che offrirà ai docenti di ogni ordine e grado la possibilità di "scoprire" nuovi percorsi formativi, per un totale di circa 2500 docenti formati.

Tutti i corsi, tenuti da formatori esperti a livello nazionale, sono organizzati come Unità Formative e prevedono n.25 ore di formazione così suddivise:

- n.3 incontri in presenza di 4 ore ciascuno
- n.13 ore di formazione online.

Le date delle sessioni in presenza relative ai corsi in programmazione, sono le seguenti:

- 1. Corso metodologico:** 18 – 25 Novembre - 5 Dicembre / Ore 15.00- 19.00
- 2. Principali WebApp da utilizzare per la produzione di artefatti multimediali e learning Object:** 16 Dicembre – 9 – 10 Gennaio / Ore 15.00- 19.00
- 3. Formazione dedicata al Cyberbullismo:** 26 – 27 – 28 Febbraio / Ore 15.00- 19.00

Pertanto, vista la rilevanza delle attività formative in programmazione, vi invito a sollecitare i docenti delle vostre scuole affinché si iscrivano ai corsi programmati per contribuire alla sfida innovativa che ci siamo proposti.



E FERMI

Enrico

Istituto di Istruzione Superiore

web www.iisfermi.edu.it



e-mail czis001002@istruzione.it



pec czis001002@pec.istruzione.it



C.M. CZIS001002



C.F. 80003620798



Via Carlo Pisacane - Tel. 0961 737678 - Fax 0961 737204



Viale Crotone - Tel. 0961 34624 - Fax 0961 31040

Le domande dovranno essere presentate tramite il seguente link:

<https://www.futuresmartteacher.it/iscrizione-al-corso?course=279&desc=Corso%20metodologico&school=IIS%20Enrico%20Fermi>

Sarà richiesto, a questo punto *una tantum*, di seguire i seguenti step:

- effettuare la registrazione
- fare il login
- cliccare su “Corsi” in alto a sinistra
- cliccare sul “Calendario” relativo al corso prescelto
- effettuare la prenotazione in corrispondenza dell’IIS Fermi.

Saranno accettate le prime 30 candidature.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
DOTT.SSA TERESA AGOSTO

Firma
Digitale





Allegato

Descrizione dei moduli

Corso metodologico

Il corso si rivolge a docenti interessati a rendere più coinvolgente ed efficace la propria didattica. Negli incontri in presenza vestiremo i panni degli studenti, sperimentando l'efficacia dei setting d'aula cooperativi e delle metodologie operative proposte. Online progetteremo piccoli interventi o attività più complesse immediatamente spendibili in classe e impareremo come valutare processi e prodotti. Al termine i lavori di tutti, raccolti in repository, diventeranno patrimonio condiviso del gruppo.

Principali web app da utilizzare per la produzione di artefatti multimediali e learning object

Ci proponiamo di accompagnare i docenti alla scoperta di applicazioni e suite gratuite, disponibili online, che possano aiutare a rendere le quotidiane pratiche didattiche coinvolgenti e accattivanti e che abituino gli insegnanti a condividere i materiale prodotti, disseminando così buone pratiche. Verrà data particolare attenzione ad applicazioni utili per la pratica dello storytelling, i cui contenuti potranno essere utilizzati in tutti gli ordini di scuola e in tutte le discipline.

Formazione dedicata al Cyberbullismo

Nel corso tratteremo le tappe fondamentali di un percorso educativo da intraprendere per combattere il Cyberbullismo. Forniremo gli spunti teorici e i riferimenti normativi indispensabili a definire il fenomeno e metteremo a fuoco le azioni necessarie a contrastarlo. Dedicheremo particolare attenzione alle strategie didattiche più efficaci nelle azioni di prevenzione, proponendo buone pratiche anche con il supporto di semplici applicazioni multimediali. Progetteremo attività finalizzate all'educazione digitale e allo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

STEAM e tinkering

La A di Arte trova felicemente posto nel pieno dell'acronimo STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), e lo fa diventare STEAM: un approccio interdisciplinare alla ricerca e all'innovazione. Progetteremo attività didattiche innovative con strumenti user friendly implementando l'uso di strategie collaborative per facilitare l'apprendimento stimolando la curiosità, anche attraverso il gioco. Useremo software, app e webapp valorizzando la dimensione didattico-creativa. Modelleremo gli interventi adattandoli alle esigenze dei diversi ordini di scuola.



Usò dei cloud e dei principali ambienti di condivisione

Il corso Cloud si propone di aiutare gli insegnanti a ottimizzare il tempo e a gestire in modo proficuo le risorse tecnologiche e digitali nell'attività quotidiana attraverso una nuova prospettiva. Scopriremo come avviare attività di collaborazione e condivisione tra colleghi e in classe, utilizzando al massimo delle loro potenzialità le più diffuse Suite educative e alcune applicazioni che permettono una didattica innovativa.

Coding e robotica educativa

Impareremo come sviluppare il pensiero logico, creativo e computazionale progettando attività interdisciplinari di coding e robotica educativa da riproporre in classe con approccio laboratoriale in cooperative learning. Sperimentaremo e creeremo insieme attività unplugged nel mondo della carta e dei colori, online con piattaforme come code.org e Scratch e di robotica educativa. Storytelling e gamification saranno i protagonisti dei percorsi didattici che disegneremo insieme. Ci arricchiremo di strumenti innovativi per promuovere coinvolgimento ed inclusione nelle nostre lezioni.

Realtà aumentata, virtuale e mista

Il contesto immersivo e creativo della realtà virtuale può stimolare l'attenzione e favorire comprensione, memorizzazione e inclusione. Ci muoveremo, attraverso l'uso dei nostri device, verso narrazioni nello spazio e nel tempo, produrremo percorsi aumentati costruiti su immagini e flash cards. Dall'utilizzo di situazioni e contesti prêt-à-porter, comprendendo come allestire interventi didattici con la realtà aumentata e virtuale, produrremo tour virtuali e oggetti didattici. La contestualizzazione didattica e la guida al metodo accompagneranno gli incontri e le attività on line.

Gamification

Negli incontri utilizzeremo le dinamiche del gioco per rendere le lezioni più efficaci, coinvolgenti e motivanti favorendo un apprendimento attivo. Attraverso l'analisi di casi condivideremo un framework di progettazione di attività didattiche ludiche facilmente utilizzabile nelle pratiche di insegnamento quotidiane. L'analisi servirà a costruire un background comune per la realizzazione individuale o in gruppo di modelli e strumenti di gamification.

I contenuti potranno trovare applicazione in tutti gli ordini di scuola e in tutte le discipline. Sperimentaremo le più note applicazioni digitali per creare giochi volti a potenziare gli apprendimenti e renderli divertenti.

Quali App per i BES, come progettare UDA che si avvalgono del digitale come risorsa compensativa

Nel corso parleremo dei bisogni dei nostri studenti, vedremo insieme come compensarli e quali strumenti digitali e strategie adottare per rendere inclusive le nostre lezioni. Partiremo dalla normativa e dai casi concreti, li analizzeremo e troveremo insieme le soluzioni più adatte in modo cooperativo e collaborativo, in presenza e online. Lavoreremo anche sulla comunicazione e scopriremo app e risorse tecnologiche che ci aiuteranno a favorire metodi di studio efficaci.



EFERMI

Enrico

Istituto di Istruzione Superiore

Liceo Scientifico

Liceo Scientifico scienze applicate

Liceo Scientifico Sportivo

Via Carlo Pisacane - Tel. 0961 737678 - Fax 0961 737204

Liceo delle scienze umane

Liceo delle scienze umane socio-economico

Liceo Linguistico

Viale Crotone - Tel. 0961 34624 - Fax 0961 31040

web www.iisfermi.edu.it



e-mail czis001002@istruzione.it



pec czis001002@pec.istruzione.it



C.M. CZIS001002



C.F. 80003620798

I.o.T. - Internet delle cose

L'IoT è il presente di chi è già nel futuro. Guadagnare una prospettiva diversa sul mondo che ci circonda ci permette di educare i nostri studenti ad una interazione più consapevole con gli oggetti complessi della emergente e pervasiva tecnologia, in un ruolo sempre più attivo e propositivo. Il corso IoT offrirà gli strumenti per conoscere le tecnologie fornendo spunti ed idee utili per costruire moduli didattici riguardanti tale contesto. Durante il corso, oltre agli aspetti teorici specifici, si eseguiranno sperimentazioni per realizzare oggetti IoT con l'utilizzo di schede a microcontrollore e dispositivi elettronici interconnessi al Web.