

OTTOBRE 2023

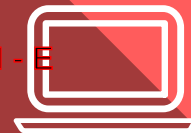


PROPOSTA FORMATIVA

SCUOLA FUTURA PNRR

CI SONO ANCORA
POSTI LIBERI

**Non perdetevi questa
occasione!**



CONTENUTI INTERATTIVI CON RISORSE OPEN SOURCE

CODICE SCUOLA
FUTURA

142051

FORMATRICE

Nervo

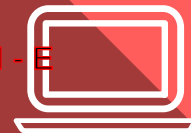


PROGRAMMA

Il corso propone risorse open source di semplice utilizzo per elaborare attività interattive e inclusiva nella didattica quotidiana ma utili anche ai fini di elaborare UDA in FAD, punto cardine dell'istruzione per adulti.

CALENDARIO

lunedì 2, 9, 16, 23, 30 ottobre dalle 17.30 alle 19.30
5 ore di attività.



L'USO DEL GIS ANCHE NEI CPIA!

CODICE SCUOLA
FUTURA

142085

FORMATORE

Maradei



PROGRAMMA

Sono sempre più evidenti le numerose funzionalità dei Sistemi Informativi Geografici, nei tanti settori di applicazione, dalla salute, all'ambiente, all'educazione. Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti la consapevolezza delle enormi potenzialità dei sistemi GIS e di integrarne l'utilizzo nell'insegnamento delle materie STEAM e non solo aprendo nuove opportunità di apprendimento multidisciplinare. Nello specifico si porranno le basi nell'utilizzo didattico del Qgis. Introduzione all'utilizzo del Qgis, i Sistemi di Riferimento geografici.

CALENDARIO

lunedì 2,9,16,23,20 ottobre dalle 9.00 alle 11.00
5 ore di e-tivity.



LE SCIENZE CON IL DIGITALE - APP E GAMIFICATION: ERBARIO E SCHEDE ORNITICHE

CODICE SCUOLA
FUTURA

142029

FORMATORE

Scotto di
Cesare



PROGRAMMA

“Imparare giocando”: in questo modo si riescono a comprendere meglio anche i concetti più complessi e impegnativi perché si è mossi dall'emozione dell'esplorazione e dal piacere. L'uso delle app digitali per acquisire le immagini delle piante da identificare e il canto sonoro prodotto dal canto degli uccelli da identificare consentirà di coniugare un'attività di ricerca scientifica sul territorio e gli aspetti ludici summenzionati. Tutto questo nel rispetto della natura e dell'ambiente evitando la raccolta di campioni dal vivo e favorire l'ascolto dei suoni della natura.

CALENDARIO

venerdì 13 e 20 ottobre dalle 9.00 alle 11.00 - 2 ore di e-tivity



SPERIMENTARE LE STEAM CON I MICROBIT

CODICE SCUOLA
FUTURA

142049

FORMATORE

Littaru

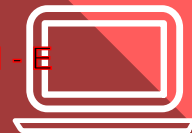


PROGRAMMA

Il corso è indirizzato a fornire alcuni elementi di base e degli stimoli per realizzare delle attività laboratoriali per l'insegnamento delle discipline Steam attraverso l'impiego del coding e della realizzazione di progetti. Verranno illustrate le piattaforme che consentono di simulare e documentare le attività svolte.

CALENDARIO

giovedì 12, 19, 26 ottobre e 9, 16 novembre dalle 9.30 alle 11.30
- 5 ore di e-tivity



COSTRUIRE ERBARI DIGITALI: SCIENZE, LINGUAGGI, STORIE E CULTURE

**CODICE SCUOLA
FUTURA**

142020

FORMATORE

Colombo

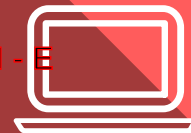


PROGRAMMA

Dopo l'introduzione di un'App per il riconoscimento delle specie vegetali del territorio si avvierà la costruzione interdisciplinare di un erbario digitale in forma di e-book (o mappa interattiva) con riferimenti alle scienze naturali, all'uso delle descrizioni linguistiche, alla storia e alle diverse culture.

CALENDARIO

venerdì 20 e 27 ottobre dalle 14.00 alle 16.00
2 ore di e-tivity



ESCAPE ROOM, GAMIFICATION E GBL - APPRENDERE DIVERTENDOSI

CODICE SCUOLA
FUTURA

142009

FORMATORE

Nocera

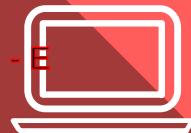


PROGRAMMA

La scelta della Gamification come metodologia didattica fa leva sulla sfera motivazionale per veicolare contenuti e rendere più coinvolgenti i processi di apprendimento. Si parte dalla creazione di Escape Room per stimolare un approccio alla didattica di tipo “ludico” o realizzazione di quiz per creare “ambienti” sulla disciplina coinvolgenti e divertenti. Ad esempio, con una applicazione digitale si può creare un learning game da utilizzare o come attività propedeutica per indagare i prerequisiti di una unità didattica o come riassunto e verifica finale.

CALENDARIO

lunedì 16/10 e 23/10 dalle 10.00 alle 12.00 - 2 ore di e-tivity.



A SPASSO PER L'ITALIA

**CODICE SCUOLA
FUTURA**

142057

FORMATRICE

Faraci

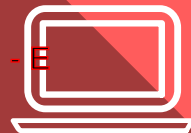


PROGRAMMA

Il percorso si propone di fornire ai partecipanti un percorso didattico operativo per introdurre alla conoscenza e alle potenzialità offerte dalla VR e dalla AR ed implementare un'attività interdisciplinare mirata al coinvolgimento e alla motivazione degli studenti e alla attività laboratoriale. In seguito alla fruizione di video preesistenti in rete, il percorso si pone come conseguimento finale la produzione di descrizioni individuali di luoghi che hanno un significato particolare, sul piano affettivo e culturale per gli studenti, nonché la raccolta di materiali audio-visivi, connessi alle varie fasi elaborazione e svolgimento del progetto.

CALENDARIO

lunedì 23 e martedì 24 ottobre dalle 15.30 alle 17.30 - 2 ore di e-tivity.



DALLA MODELLAZIONE 3D ALLA SIMULAZIONE DINAMICA

**CODICE SCUOLA
FUTURA**

142047

FORMATRICE

Mercuri



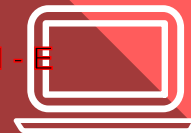
PROGRAMMA

Il corso vuole offrire una panoramica su un software che per la sua versatilità e facilità d'uso permette di integrare le potenzialità della modellazione/simulazione 3D, con le conoscenze curricolari, di applicare il digitale alla risoluzione di problemi reali, e di realizzare attività didattiche interdisciplinari, interattive, efficaci e inclusive. Al termine del percorso i docenti sapranno eseguire modellazioni in 3D, progettare, fare simulazioni statiche/dinamiche e inserire i prodotti in ambienti 3D. Il tutto al fine di rendere la didattica sempre più accessibile, in modo da consentire a tutti gli studenti di poter essere parte attiva nel processo di insegnamento-apprendimento.

CALENDARIO

martedì 24 ottobre e 7,14,21,18 novembre dalle 9.00 alle 11.00
-5 ore di e-tivity

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>



VOCI NEL WEB - IL PODCAST

**CODICE SCUOLA
FUTURA**

142008

FORMATORE

Nocera



PROGRAMMA

Il progetto si propone di offrire metodi e strumenti per la realizzazione di una sorta di contenitore condiviso di racconti autoprodotti dagli alunni facenti parte i corsi per adulti erogati dai CPIA del territorio. Il media sarà un podcast gestito in autonomia dal gruppo/classe che sarà in grado di editare i files audio prodotti, categorizzarli nel canale podcast scelto e provvedere alla diffusione.

CALENDARIO

lunedì 30/10 e 06/11 dalle 10.00 alle 12.00 - 2 ore di e-tivity