



**LICEO SCIENTIFICO STATALE "Giovanni Marinelli"**  
Viale Leonardo da Vinci 4 — 33100 Udine Tel. 0432/46938 - Fax 0432/471803  
C.F. 80006880308 COD.MECC:UDPS010008  
e-mail:udps010008@istruzione.it-Sito.www.liceomarinelli.edu.it

**PROT N 5597/C12**

**Udine 7 ottobre 2021**

**AI DOCENTI DI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA Di 1 GRADO**

**PNF ID 64315 IDENTIFICATIVO SOFIA**

**A.S.2020/2021**

**CORSO N. 22**

**Titolo del corso: "COMPETENZE PER IL XXI SECOLO-INVENTARE-CREARE-PROGRAMMARE"**

**Destinatari/Destinatarie: 30 Docenti scuola primaria e secondaria di 1°Grado**

**Docenti formatori: Dott.ssa ROBERTA MALENA**

**Sede degli incontri: A DISTANZA**

**Durata: 25 ore, suddivise in 16 ore sincrone e 9 asincrone**

**Periodo di svolgimento: il corso si concluderà entro il 30 novembre**

**Obiettivi:**

- acquisire i principi della programmazione
- acquisire competenze digitali in ambito multimediale
- migliorare competenze nelle aree STEAM
- svolgere progetti e risolvere problemi in modo collaborativo
- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità

**Contenuti:**

**STEAM:** Scienza, tecnologia, ingegneria, matematica, scienze

Per cambiare l'approccio all'apprendimento del digitale; non solo consumatori ma anche creatori. Perché creare è il modo migliore per apprendere, per essere coinvolti e per essere motivati in qualsiasi cosa facciamo. Per orientare ragazzi e ragazze alla scelta di un percorso di studi che consenta loro di affacciarsi a nuove professionalità.

Percorsi STEAM, per attivare processi di apprendimento creativo per:

- aiutare a sviluppare competenze e conoscenze nei settori definiti STEAM (scienza, tecnologia, arte, matematica);
- insegnare ad essere creativi attraverso il problem solving, cercare soluzioni a problemi di ogni tipo, dai più semplici ai più complessi;
- passare da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia e da essere nativi digitali a consapevoli digitali;
- Tinkering: esplorare, sperimentare, creare oggetti in modo creativo (es. automi di cartone e materiale povero)
- Scratch Lab: Scratch è un linguaggio di programmazione visuale con cui creare storie animate, video giochi, questionari interattivi, arte multimediale, simulazioni scientifiche, musica e fumetti; Laboratori di Robotica Educativa tenendo conto anche dei materiali a disposizione delle scuole (atelier creativi);

**Calendario (INCONTRI SINCRONI)**

**1. venerdì 5.11.2021 dalle 16:30 alle 19:30 + workshop:**

- a. presentazione del percorso formativo e degli aspetti teorici della tematica;
- b. illustrazione di buone prassi di attività didattiche; studio di casi e osservazioni spendibili nella didattica, per elaborare una programmazione per competenze con compiti autentici;
- c. formazione dei gruppi di lavoro e individuazione di un coordinatore per gruppo;
- d. impostazione del lavoro a gruppi;
- e. briefing per la scelta del task/compito operativo, da sperimentare nelle classi e da presentare, in plenaria, nell'ultima lezione del corso.

**2. venerdì 09.11.2021 dalle 16:30 alle 19:30 - 3 h**

**Lezione in presenza + workshop :**

1. presentazione teorica dei contenuti in agenda;
2. approfondimenti, per offrire ai corsisti basi fondanti per la progettazione e l'implementazione di attività, da sperimentare in classe, volte al potenziamento dell'efficacia dell'insegnamento/apprendimento;
3. precisazioni sul task/compito operativo, da realizzare nelle classi di riferimento: modalità organizzative, attività da sperimentare e materiali da produrre, ad evidenza del percorso attivato;
4. programmazione, articolazione e organizzazione della fase di restituzione, documentazione e approfondimento.

**Workshop/Lavoro di gruppo:**

1. presentazione di buone prassi di attività didattiche già sperimentate nelle classi, attinenti alla tematica, oggetto del corso;
2. confronto tra i corsisti sulle esperienze effettuate in classe e *transfer* nel gruppo;
3. condivisione di materiali, eventualmente prodotti, e dei risultati, elaborazione di spunti.

**3. martedì 17.11.2021 dalle 16:30 alle 19:30 - 3 h; (Lezione in presenza + workshop ):**

- a. presentazione teorica dei contenuti in agenda;

**Workshop/Lavoro di gruppo:**

1. *focus* sulla realizzazione, nelle classi, del task/compito operativo, con precisazione delle modalità organizzative, delle attività sperimentate e da sperimentare, e della relativa documentazione;
2. discussione sul task/ compito operativo: riflessioni orientative, percorsi operativi e bibliografie ragionate sui problemi evidenziati;
3. commenti in plenaria, anche da parte dell'esperto, sui compiti operativi dei vari gruppi.

**4. mercoledì 23.11.2021 dalle 16:30 alle 19:30 – 3 h Lezione in presenza + workshop ):**

1. presentazione dei contenuti in agenda
2. restituzione sui task prodotti da parte del formatore

**Workshop/Lavoro di gruppo:**

1. presentazione in plenaria del task/compito operativo, sperimentato nelle classi;
2. sintesi in plenaria: elementi critici, punti di forza, spunti per una eventuale riprogettazione;

**5. venerdì 26 novembre dalle 16:30 alle 18:30- 2h. (Lezione in presenza + workshop ):**

- a. presentazione teorica dei contenuti in agenda;

**6. lunedì 29 novembre dalle 16:30 alle 18:30- 2h. (Lezione in presenza + workshop ):**

**RESTITUZIONE**

**Workshop/Lavoro di gruppo:**

1. *focus* sulla realizzazione, nelle classi, del task/compito operativo, con precisazione delle modalità organizzative, delle attività sperimentate e da sperimentare, e della relativa documentazione;
2. discussione sul task/ compito operativo: riflessioni orientative, percorsi operativi e bibliografie ragionate sui problemi evidenziati;

3. commenti in plenaria, anche da parte dell'esperto, sui compiti operativi dei vari gruppi.

**ASINCRONI:**

- giovedì 11/11/2021 dalle 16:30 alle 19:30 - 3 h;
- venerdì 18/11/2021 dalle 16:30 alle 19:30 - 3 h;
- giovedì 25/11/2021 dalle 16:30 alle 19:30 - 3 h;

**Direttore del corso:** prof. Anna Maria Rossi, docente presso Liceo Scientifico "G.Marinelli" di Udine  
(anna.rossi@liceomarinelli.edu.it)

**Iscrizione**

Per l'iscrizione al corso i docenti interessati dovranno accedere alla piattaforma S.O.F.I.A. - Sistema Operativo per la Formazione e le Iniziative di Aggiornamento dei docenti (sofia.istruzione.it) digitando il codice dell'iniziativa **64315** o il titolo del corso al seguente indirizzo  
<http://www.istruzione.it/pdgf/> entro e non oltre 4 novembre 2021

. Alla piattaforma si accede con le credenziali di Istanze OnLine.

Per ragioni organizzative, il corso prevede la partecipazione di un massimo di 30 docenti I. | docenti in esubero riceveranno una comunicazione all'indirizzo mail collegato alle credenziali di Istanze OnLine.

**Attestato**

Al termine del corso i docenti che avranno frequentato almeno il 75% delle ore di lezione, **concluso il questionario su Sofia** e svolto le attività previste dal corso riceveranno un attestato di partecipazione

Il Direttore del Corso

Anna Maria ROSSI



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

LICEO SCIENTIFICO "G.MARINELLI" di UDINE

Stefano STEFANEL