



GENERAZIONE WEB FORMAZIONE INSEGNANTI 2018/2019

Istituzione Formativa capofila della rete

IMIBERG – Bergamo (www.imiberg.it)

Finalità

Sostenere la realizzazione di interventi formativi per il personale docente al fine di innovare l'approccio e la metodologia didattica e di diffondere e potenziare le competenze professionali di utilizzo delle strumentazioni e tecnologie digitali.

Obiettivo

Realizzare moduli formativi di aggiornamento per gli insegnanti così da promuovere l'innovazione nella metodologia didattica, l'uso delle tecnologie ICT per migliorare gli apprendimenti e la gestione dei gruppi; l'impiego di learning strategies innovative per lo sviluppo del pensiero scientifico, computazionale e creativo.

Contenuto

ID	Modulo	Ore	Partecipanti attesi
1	<p>Design Thinking for Educators – la massima personalizzazione dei percorsi di apprendimento</p> <p><i>Il percorso intende introdurre i corsisti alle tematiche del Design Thinking for educators, conducendoli a sperimentare in classe la massima personalizzazione degli apprendimenti e ad affrontare dunque efficacemente, tramite tool, canvas e tecnologia, la gestione di molteplici percorsi di apprendimento in un unico ambiente.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	18
2	<p>Tinkering: tutta la dignità dell'apprendere le STEM</p> <p><i>Il percorso intende introdurre i partecipanti alla metodologia didattico-educativa del Tinkering, conoscendone gli approcci, gli strumenti, l'ambiente concettuale ed operativo in cui si articola, le tecnologie e i tool su cui si basa per operare.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	17
3	<p>Imparare il coding con Scratch – Il linguaggio visuale abbinato al mindset della programmazione</p> <p><i>Il corso si propone di insegnare l'uso di Scratch secondo modalità</i></p>	16	18



	<p><i>attive e inclusive. Il percorso didattico è immediatamente spendibile in classe e offre un'ulteriore tecnica per trasmettere agli studenti strumenti per apprendere lavorando in gruppo.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>		
4	<p>Arduino tra coding e robotica educativa <i>Scopo del modulo è far compiere i primi passi all'interno di coding e robotica educativa. Il modulo avrà la forma di un Workshop pratico centrato sull'utilizzo del microcontrollore più famoso al mondo (Arduino), imparando a conoscerne le logiche e sviluppando i primi progetti didattici con kit e sensori.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	18
5	<p>Debate-based Learning: gestire con le ICT tempi e spazi nuovi di comunicazione e conoscenza <i>Il percorso intende introdurre i corsisti all'approccio e alla metodica del Debate-based Learning sfruttando le potenzialità aggiuntive che a tale metodo ha portato la tecnologia e l'uso di piattaforme, blog, forum e community.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	18
6	<p>Serious play: innovare nella metodologia didattica e creare partecipazione e condivisione <i>Il percorso intende introdurre i corsisti a un nuovo approccio alla condivisione e allo sviluppo della conoscenza tramite la metodologia Lego Serious Play. La metodologia verrà sviluppata sia tramite modelli fisici che tramite software e tool online al fine di facilitare la partecipazione anche in remoto e la modellizzazione. L'obiettivo è quello di rendere capaci i docenti di sviluppare lezioni sempre più inclusive e partecipative.</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	18
7	<p>Tecniche di scrittura collettiva e collaborativa: da Mario Lodi a Wikipedia, fare scuola in modo nuovo assieme e a distanza <i>Il percorso intende introdurre i corsisti all'uso delle tecnologie nell'implementazione di testi scritti in forma collettiva e collaborativa, sulla scia di scritti in ambito narrativo o sullo stile di pagine di divulgazione e apprendimento come quelle di enciclopedie online collaborative (es. Wikipedia).collettiva e collaborativa, sulla scia di scritti in ambito narrativo o sullo stile di pagine di divulgazione e apprendimento</i></p> <p>LIVELLO: BASE</p>	16	18



8	<p>Laser cutting: pensare e creare con il legno e i metalli leggeri <i>Il percorso intende insegnare a realizzare tante idee creative e personalizzate con molteplici materiali Fornisce le abilità essenziali per l'utilizzo della macchina laser a scopo didattico-educativo, mostrando le potenzialità, le library, le best practices che consentono a un insegnante di costruire nel tempo giocattoli educativi, supporti per l'apprendimento, personalizzazioni e gadget per alunni e scuola.</i> LIVELLO: BASE</p>	16	18
9	<p>Mindstorm e WeDo: coding e robotica educativa sono un gioco da ragazzi <i>Il percorso intende introdurre i corsisti all'utilizzo dei tool di Lego Mindstorm e di WeDo. Tali strumenti costituiscono una palestra divertente di coding e di robotica educativa e prefigurano l'applicazione degli stessi anche in altri ambiti d'insegnamento interdisciplinare.</i> LIVELLO: BASE</p>	16	18
10	<p>Una fresa per incidere la quotidianità: progetti educational alternativi a portata di tutti <i>Il percorso intende introdurre i corsisti alla fresatura di oggetti in legno e metallo leggero. Grazie alle competenze che svilupperanno saranno in grado di realizzare artefatti ad hoc da sviluppare in classe con gli alunni o da usare con loro, quali giocattoli educativi, strumenti a supporto dell'apprendimento, progetti di fabbricazione e tinkering, ma anche di creazioni in ambito artistico o di arredamento/design.</i> LIVELLO: BASE</p>	16	18
Totale		160	179

Destinatari

Docenti in servizio nell'anno formativo 2018/2019, contrattualizzati e impiegati in modo non occasionale, presso le istituzioni scolastiche e/o formative appartenenti alla rete.