



Liceo Scientifico Statale “Giovanni Marinelli”

Viale Leonardo da Vinci, 4 - 33100 UDINE tel. 0432/46938 - fax 0432/471803

C.F. 80006880308 - COD. MECC. UDPS010008 - COD. IPA UFYXMC

e-mail: UDPS010008@istruzione.it - PEC: udps010008@pec.istruzione.it sito: www.liceomarinelli.edu.it

Istituto Scolastico dotato di personalità giuridica (decr. Provv.le prot. n. 347/A23 bis del 21.06.00)

PROT vedi segnatura

Percorsi formativi Progetto “TechnoSTEAM”

Piano nazionale scuola digitale - Avviso prot. n. 17753 dell'8 giugno 2021

IL POLO FORMATIVO STEAM FVG per la formazione dei docenti sull’insegnamento delle discipline STEAM con l’utilizzo delle tecnologie digitali promuove i seguenti corsi

I docenti possono iscriversi attraverso la piattaforma <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>

Il link ai corsi del nostro Liceo è <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/Polo-Steam-udine>

INFORMAZIONI DI CARATTERE GENERALE

I percorsi formativi sono stati progettati al fine di consentire il conseguimento di competenze digitali relative alle 6 aree del quadro di riferimento DigCompEdu.

Gli incontri presenteranno una fase iniziale per individuare le necessità dei corsisti e per adattare la proposta formativa alle diverse esigenze e alla formazione dei docenti coinvolti. Durante lo svolgimento delle attività, attraverso la classe virtuale e la possibilità di interazione tra formatore e corsisti, potranno essere osservati e migliorati i livelli di competenza dei docenti coinvolti.

Il docente esperto metterà a disposizione degli stessi guide (sotto forma di presentazione o contenuti testuali) e altri strumenti didattici su argomenti oggetto del corso, al fine di fornire ai corsisti il supporto più adeguato per l'utilizzo degli strumenti digitali presentati durante lo svolgimento delle attività formative.

DURATA

I percorsi formativi prevedono una molteplicità di offerte formative con diversa scansione oraria. L'offerta è variamente articolata in:

- **attività in videoconferenza /Webinar.**
- **studio online di materiali didattici, esercitazioni sull'uso dei software proposti, interazioni con tutor e altri corsisti.**
- **progettazione e sperimentazione.**

OBIETTIVI GENERALI

Si evidenziano i seguenti obiettivi:

- **Favorire l'utilizzo di nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento finalizzati alla necessita' di porre gli studenti al centro del processo formativo.**
- **Supportare l'apprendimento interdisciplinare e multidisciplinare attraverso modalita' didattiche mediate dalle nuove tecnologie.**
- **Guidare un utilizzo consapevole e controllato di strumenti e risorse digitali all'interno del contesto scolastico.**
- **Incentivare la produzione di materiali didattici da condividere.**

TUTORAGGIO

Per ciascun percorso formativo (nella varieta' delle proposte articolate in diverse scansioni orarie) si potra' organizzare una classe virtuale in cui condividere materiali, comunicare con i tutors, svolgere esercitazioni guidate, consegnare il project work finale (costruito secondo i livelli DigCompEdu) con un'applicazione pratica nel contesto scolastico.

Si prevede inoltre l'utilizzo di un forum per permettere un'efficace interazione con i tutors e una condivisione di best practises. Il docente esperto sara' sempre disponibile a supporto delle attivita' laboratoriali e nell'utilizzo dei diversi strumenti digitali.

CERTIFICAZIONE

Saranno riconosciute le ore di formazione (al raggiungimento del 75% della frequenza) dei singoli moduli proposti in base alla loro diversa complessita'

ID 112002
IL LIBRO GAME

ESPERTO: MARIA RITA MANZONI

e mail: marima2162@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

14 marzo/11 aprile 2023

Inizio Iscrizioni/ Fine iscrizioni

30 Gennaio/11 Marzo 2023

DURATA**20 ore****DESCRIZIONE**

Partendo da una riflessione pedagogica sui punti di contatto tra narrativa e programmazione, nella prospettiva del libro-game che consente di combinare tecniche di scrittura multimediale con il linguaggio di programmazione testuale o a blocchi, si proporranno ai docenti attività interdisciplinari ed esempi rivolti ai diversi ordini di scuola. Alla fine del percorso i corsisti sapranno:

- progettare attività didattiche secondo l'approccio del pensiero computazionale**
- costruire libri game**
- selezionare in base a fini didattici (valutazione, memorizzazione, sviluppo di abilità cognitive superiori, ecc.) i testi e le procedure legate al pensiero computazionale più adeguate alla scrittura di storie a bivi**

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 30 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 20 (corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

TIPOLOGIA DELLE SCUOLE**PRIMARIA****SECONDARIA 1 GRADO****SECONDARIA 2 GRADO**

CALENDARIO

14 marzo, 21 marzo ore 16.00/19.00

Presentazione del modello della narrazione a bivi quale approccio integrato di gioco e scrittura. Struttura e schemi del libro game. Il punto di partenza e di arrivo sarà il testo: mentre si progettano forme diverse di programmazione si studieranno personaggi, punto di vista della narrazione, contesto, Attraverso questa metodologia sarà possibile perseguire l'obiettivo di aumentare le competenze di scrittura e di analisi dei testi

23 marzo, 28 marzo, 30 marzo dalle 16.00 alle 19.00

Modulo 2 e 3: Programmiamo un libro game digitale

Presentazione caratteristiche dei libri game digitali- Gli aspetti fondamentali: la narrazione (fondamenti del digital storytelling, la caratterizzazione dei personaggi, le storie a bivio, i generi della narrazione) la dimensione ludica (prove da superare, meccanismi di ricompensa e punizione, livelli e vite), la programmazione attraverso editor che utilizzano il linguaggio a blocchi o il linguaggio testuale Alcuni modelli di libri game didattici: Inferno I, Nel mare della tranquillità, Il mistero del corvo d'argento e altri)

Progettazione in cooperative learning: di una attività didattica disciplinare o interdisciplinare a scelta secondo uno dei modelli presentati

5 aprile, dalle 16.00 alle 19.00 11 aprile dalle 16.00 alle 18.00

(ultimo incontro dalle 16.00 alle 18.00)

Presentazione dei progetti

Costruzione in cooperative learning di strumenti di valutazione (di prodotto e di processo) delle attività didattiche progettate

ID108044

Dar voce a silent book e vita ad atelier digitali

ESPERTO: ISABELLA USARDI

e mail isabellausardi@gmail.com

INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO

28 febbraio/ 15 Maggio 2023

INIZIO ISCRIZIONI/ FINE ISCRIZIONI

dal 26 gennaio al 27 febbraio 2023

DURATA

25 ore

DESCRIZIONE

Nella proposta di questo percorso il bambino non affronta in solitudine lo schermo ma ne fa oggetto di gioco collettivo per esplorare il mondo con strumenti nuovi e modalità nuove. Analogico e digitale sono sempre intrecciati, in ogni elemento proposto. La leggerezza e profondità del gioco, la potenza dei “100 linguaggi dei bambini”, il necessario allenamento a saper attendere, ascoltare e cooperare sono qui declinati per rimodulare la tecnologia e la didattica stessa.

Come definito da Alberto Manzi “si tratta di costruire insieme una nuova cultura tecnologica che ha al centro l’esperienza del bambino, il suo desiderio di scoprire e capire il mondo”.

NUMERO DEI POSTI

MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 (corsisti hanno l’obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura

TIPOLOGIA DELLE SCUOLE

SCUOLA DELL’INFANZIA

**TIPOLOGIA
ON LINE**

CALENDARIO

MODULO 1 CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEI NOSTRI ALLIEVI E I SILENT BOOK

28.02.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

Il contesto socio culturale di riferimento

Educare giovani nativi digitali

I diritti del nativo digitale

Analogico VS Digitale: stare in equilibrio tra competenza, contemporaneità e consapevolezza

Creatività e pensiero divergente

Educare con le STEAM

I silent book: meraviglie mute volte ad investire sulla condivisione, la collaborazione e l'empatia

Presentazione di una selezione di silent book

MODULO 2 DAR VOCE AI SILENT BOOK

10.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

Dar voce ai silent book mediante: Chatter Pix, Book Creator e Screencast-o-matic

MODULO 3 IL DIGITAL STORY TELLING

21.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

Inventare e costruire una storia

Narrare una storia con le APP Google

Narrare una storia con le APP: Movie Adventure (Fox and Sheep) e Toontastic 3D

MODULO 4 WORKSHOP ONLINE finalizzato alla progettazione e realizzazione di un prodotto multimediale

27.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

MODULO 5_ WORKSHOP ONLINE_ Maestra mi racconti una storia? Ideazione, scrittura e composizione di una storia trasposta anche in digitale.

30.03.22 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

MODULO 6 EDUCARE ALLA BELLEZZA

03.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

Che cosa significa ad oggi educare alla bellezza?

Presentazione dell'APP ARTOO

Presentazione di piattaforme grafico espressive e musicali

Alla scoperta di MUR utilizzando la VR/AR

MODULO 7 L'ATELIER

21.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

L'atelier nell'approccio reggiano

Dar vita ad atelier digitali_ In questo incontro verranno proposte delle attività che vedranno analogico e digitale essere strettamente connessi al fine di accompagnare gli allievi alla scoperta del mondo naturale ed animale

1)l'APP "Andar per boschi"

2)l'APP "La pioggia a mezzogiorno"

MODULO 8 STORIE CHE CURANO da trasporre, popolare e modificare in digitale.

26.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

MODULO 9 LA PIXEL ART

08.05.22 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

MODULO 10 Presentazione e condivisione da parte dei corsisti dei progetti e prodotti realizzati

15.05.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30

**Il Dirigente Scolastico
STEFANO STEFANEL**

Responsabile istruttoria A.A –Alba Brovedan