

|   |  |
|---|--|
| <b>C.1</b>                                |  |
| <b>Cooperative teaching con la Gsuite</b> |  |
| Tipologia di formazione                   | Territoriale   |
| Luogo                                     | Da definire  |
| Periodo                                   | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari                               | Docenti di ogni ordine e grado   |
| Descrizione del corso                     | Il corso è finalizzato ad acquisire le competenze necessarie per utilizzare in tutte le sue potenzialità la GSuite come strumento di lavoro di gruppo; argomenti del corso sono la creazione di documenti di diversa tipologia, la condivisione, il lavoro collaborativo sui documenti, le metodologie di utilizzo della Gsuite nella didattica attraverso l'implementazione e la gestione di Classroom. |
| Competenze specifiche                     | Esperienza nella gestione e utilizzo della Gsuite<br>Esperienza nella gestione di classi virtuali<br>Esperienza nella gestione di piattaforme di e-learning  |

| <b>C.2</b>                    |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Lavoriamo con le mappe</b> |   |
| Tipologia di formazione       | Territoriale  |
| Luogo                         | Da definire   |
| Periodo                       | Marzo-Ottobre 2019  |
| Destinatari                   | Docenti di ogni ordine e grado  |
| Descrizione del corso         | <p>Percorso di organizzazione della conoscenza attraverso procedure cognitive e software per elaborare mappe mentali, concettuali e di localizzazione. Si definirà il processo di ideazione e costruzione delle mappe come strategia per comprendere ed espandere testi, ricostruire percorsi di apprendimento usando strumenti digitali utili al lavoro di classe ed allo studio individuale, attraverso un lavoro di decostruzione e ricostruzione di testi.</p>  |
| Competenze specifiche         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;</li> <li>● possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica;</li> <li>● conoscere ed aver già progettato ambienti inclusivi;</li> <li>● conoscere ed aver già utilizzato metodologie didattiche inclusive;</li> <li>● essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line).</li> </ul> |

| <b>C.3</b>                                  |   |
|---|---|
| <b>Digitale per una didattica inclusiva</b> |   |
| Tipologia di formazione                     | Territoriale  |
| Luogo                                       | Da definire   |
| Periodo                                     | Marzo-Ottobre 2019  |
| Destinatari                                 | Docenti di ogni ordine e grado  |
| Descrizione del corso                       | Il corso consente di sperimentare i vantaggi di un uso inclusivo di strumenti quali la LIM, le mappe concettuali, il podcast e prodotti digitali quali i libri interattivi e le piattaforme online, lavorando sulla personalizzazione dell'insegnamento, la motivazione, la partecipazione.   |
| Competenze specifiche                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa;</li> <li>• conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;</li> <li>• possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti <ul style="list-style-type: none"> <li>• informatici e audiovisivi per la didattica;</li> </ul> </li> <li>• essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa;</li> <li>• conoscere ed aver già utilizzato metodologie di lavoro con gli studenti con DSA e altri BES;</li> <li>• essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line)</li> </ul> |

| <b>C.4</b>                  |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Digital storytelling</b> |  |
| Tipologia di formazione     | Territoriale   |
| Luogo                       | Da definire  |
| Periodo                     | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari                 | Docenti scuola primaria  |
| Descrizione del corso       | Realizzare narrazioni con strumenti digitali (web apps, webware), organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.).   |
| Competenze specifiche       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;</li> <li>● conoscere e saper gestire la didattica con le nuove tecnologie;</li> <li>● essere in grado di rendere accessibili i contenuti didattici digitali;</li> <li>● avere capacità di rafforzare l'applicazione di metodologie attive;</li> <li>● rafforzare l'applicazione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-co-struttore del suo sapere</li> </ul> |

| <b>C.5</b>                              |   |
|---|---|
| <b>Coding e pensiero computazionale</b> |   |
| Tipologia di formazione                 | Territoriale  |
| Luogo                                   | Da definire   |
| Periodo                                 | Marzo-Ottobre 2019  |
| Destinatari                             | Docenti scuola primaria   |
| Descrizione del corso                   | <p>Il corso di formazione "Coding – Pensiero computazionale", ha l'obiettivo e la finalità di preparare gli operatori scolastici, ad utilizzare con maggiore sicurezza, conoscenza e competenza digitale i concetti base ed operativi del:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• coding, tramite procedure e software gratuiti dedicati (Scratch , linguaggio di programmazione a oggetti, ispirato alla teoria costruzionista e sviluppato da M.Resnick presso il M.I.T. di Boston) con modalità attive e inclusive con percorsi didattici direttamente spendibili nelle proprie classi</li> <li>• pensiero computazionale, tramite modalità algoritmiche, cioè mettere in fila le sequenze di operazioni che ci possono consentire di svolgere un compito complesso e attraverso l'immedesimazione nel linguaggio universale della programmazione visuale a blocchi, per sviluppare soluzioni ai problemi proposti.</li> </ul> |
| Competenze specifiche                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• competenze in coding, pensiero computazionale e robotica;</li> <li>• Abilità relazionali, comunicative e di gestione dei gruppi;</li> </ul>  |

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• conoscere ed aver già utilizzato linguaggi di programmazione strutturata;</li><li>• essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa;</li><li>• aver già sperimentato metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.</li></ul> |
|--|---|

|   |  |
|---|--|
| <b>C.6</b>  |  |
| <b>Matematica digitale: sviluppo delle competenze matematiche nella scuola primaria attraverso la didattica laboratoriale</b> |  |
| Tipologia di formazione   | Territoriale   |
| Luogo   | Da definire  |
| Periodo   | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari   | Docenti scuola primaria  |
| Descrizione del corso   | Conoscenza e/o approfondimento delle metodologie didattiche per l'insegnamento della matematica nella scuola primaria.   |
| Competenze specifiche   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscere il significato di competenza secondo la letteratura scientifica aggiornata di riferimento;</li> <li>● essere in grado di individuare difficoltà di apprendimento specifiche nella matematica;</li> <li>● conoscere le situazioni concrete d'aula;</li> <li>● essere in grado di selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi in situazione.</li> <li>● essere in grado di far apprendere strategie per lo sviluppo del problem solving in situazione.</li> </ul> |

| <b>C.7</b>                             |  |
|--|--|
| <b>Wiki e Autoproduzione contenuti</b> |  |
| Tipologia di formazione                | Territoriale   |
| Luogo                                  | Da definire  |
| Periodo                                | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari                            | Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado   |
| Descrizione del corso                  | Esplorazione degli ambienti di Wikimedia Foundation (Wikiversità e Wikibooks) e di Vikidia; approfondimento del concetto di proprietà intellettuale; come utilizzare ambienti di lavoro collaborativo in ambito scolastico; quali sono le modalità e gli strumenti che permettono una collaborazione costruttiva per la creazione di contenuti condivisi; attività laboratoriali di contributo agli ambienti digitali collaborativi. |
| Competenze specifiche                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sapersi muovere con dimestichezza negli ambienti di Wikimedia Foundation e di Vikidia</li> <li>● conoscere le licenze creative commons e le modalità di licenza di contenuti originali</li> <li>● essere un contributore attivo delle piattaforme proposte</li> <li>● avere esperienza di lavoro in gruppo con modalità collaborative e con l'utilizzo di strumenti digitali</li> </ul>     |



| <b>C.8</b>                              |   |
|---|---|
| <b>La metodologia Flipped Classroom</b> |   |
| Tipologia di formazione                 | Territoriale  |
| Luogo                                   | Da definire   |
| Periodo                                 | Marzo-Ottobre 2019  |
| Destinatari                             | Docenti di ogni ordine e grado  |
| Descrizione del corso                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategie educative : Flipped classroom, peer teaching e peer tutoring.</li> <li>• Imparare a utilizzare il tempo in classe per attività collaborative, esperienze, dibattiti, laboratori e a concepire la figura del docente come regista dell'azione pedagogica</li> <li>• Saper valutare i risultati di apprendimento nella flipped classroom.</li> </ul> |
| Competenze specifiche                   | <p>Conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa;</p> <p>Conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;</p> <p>Essere in grado di progettare un modello completo di Flipped classroom nei suoi processi multipli, con la proposta di utilizzo di adeguati strumenti digitali.</p>  |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>C.9</b>              |  |
| <b>Didattica STEM</b>   |  |
| Tipologia di formazione | Territoriale   |
| Luogo                   | Da definire  |
| Periodo                 | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari             | Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado   |
| Descrizione del corso   | <p>Il corso è finalizzato a sviluppare le competenze dei docenti affinché sappiano far acquisire ai loro studenti maggiore fiducia nel rapporto con gli ambiti scientifico-tecnologici e matematici del sapere.</p> <p>L'approccio a queste discipline viene promosso attraverso la ricerca in rete, cercando le opportunità per coinvolgere, in particolare, le studentesse; l'utilizzo di software che possono facilitare e migliorare l'approccio a problemi reali, creazione di materiale ludico per il coinvolgimento degli studenti.</p> |
| Competenze specifiche   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● esperienza nella realizzazione di contenuti digitali per la didattica in ambito STEM;</li> <li>● esperienza nella progettazione di attività di didattica attiva e partecipativa;</li> <li>● competenza nell'utilizzo di ambienti e strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line);</li> </ul>  |

|   |  |
|---|--|
| <b>C.10</b>   |  |
| <b>Gestione classe virtuale: uso e autoproduzione</b> |  |
| Tipologia di formazione                               | Territoriale   |
| Luogo   | Da definire  |
| Periodo   | Marzo-Ottobre 2019   |
| Destinatari   | Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado   |
| Descrizione del corso                                 | <p>Creazione e uso di classi virtuali: autoprodotte (Classroom) ed eventualmente integrate in ebook delle case editrici</p> <p>Lezioni condivise, raccolta e caricamento materiali condivisibili</p> <p>Creazione, consegna e correzione compiti anche automatizzata</p>       |
| Competenze specifiche                                 | <p>Conoscenza avanzata di Google suite e soprattutto di Classroom</p> <p>Competenze di metodologia didattica digitale</p> <p>Se possibile, conoscenze dei principali e avanzati portali di libri digitali e classi virtuali già predisposte delle principali case editrici</p> |

|  |  |
|--|--|
| <b>C.11</b><br><b>Sicurezza e tecnologia a scuola</b><br><b>Applicazioni e usi nell'attività didattica</b> |  |
| Tipologia di formazione  | Istituzione scolastica: ICS Merate   |
| Luogo  | Sede Istituto Comprensivo di Merate  |
| Periodo  | Marzo-Giugno 2019  |
| Destinatari  | Tutti i docenti dell'Istituto Comprensivo<br>(Infanzia, Primaria, Secondaria)  |
| Descrizione del corso  | <p>Il corso si pone come obiettivo la "sicurezza e tecnologia a scuola":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identità digitale</li> <li>• navigazione web corretta</li> <li>• uso social a fini didattici</li> <li>• elementi di privacy</li> <li>• regolamenti scolastici</li> </ul> |
| Competenze specifiche  | Comprovate esperienze di applicazioni didattiche di contenuti digitali   |

|   |  |
|---|--|
| <b>C.12</b>                                   |  |
| <b>Flipped classroom e ambienti digitali.</b> |  |
| Tipologia di formazione                       | Istituzione scolastica: ICS Olgiate Molgora  |
| Luogo   | IC Olgiate Molgora   |
| Periodo                                       | Settembre-Ottobre 2019   |
| Destinatari                                   | I docenti dell'istituto  |
| Descrizione del corso                         | Il corso ha lo scopo di illustrare la metodologia della classe capovolta e di mostrare alcune risorse digitali utili alla realizzazione di tale metodologia. |
| Competenze specifiche                         |  |

| <b>C.13</b>  |  |
|--|--|
| <b>Competenze digitali nella didattica liceale</b> |  |
| Tipologia di formazione                            | Istituzione scolastica: Liceo Grassi   |
| Luogo  | Liceo Grassi   |
| Periodo  | Marzo-Giugno 2019  |
| Destinatari  | Docenti dell'istituto  |
| Descrizione del corso                              | <p>Uso del foglio di calcolo applicato a specifiche situazioni didattiche</p> <p>Uso di programmi di presentazione</p> <p>Ottimizzazione uso GOOGLE SUITE</p> <p>Uso piattaforme e-learning</p> <p>Gestione siti internet/pagine web</p> |
| Competenze specifiche                              | <p>Laurea in scienze dell'informazione/Informatica</p> <p>Abilitazione all'insegnamento dell'informatica</p> <p>Esperienza di insegnamento di informatica nell'istruzione liceale</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <b>C.14</b>   |   |
| <b>Ambienti di apprendimento collaborativi con Office 365 - classi virtuali e produzione di contenuti digitali per la didattica</b> |   |
| Tipologia di formazione   | Istituzione scolastica: IIS Greppi  |
| Luogo   | IIS Greppi  |
| Periodo   | Settembre-Ottobre 2019  |
| Destinatari   | Docenti dell'istituto   |
| Descrizione del corso   | <p>Creazione di una classe virtuale nel cloud con l'uso della piattaforma Office 365 in adozione presso l'Istituto Greppi:</p> <p>Gestione dei partecipanti e dei materiali didattici</p> <p>Messaggistica nell'ambito del gruppo di lavoro</p> <p>Gestione degli elaborati degli alunni in piattaforma e relativa valutazione</p> <p>Utilizzo didattico di Microsoft OneNote e Teams</p> <p>Produzione di documenti condivisi (Word, Power Point, etc.).</p> <p>Utilizzo di Excel per scopi didattici</p> <p>Storytelling con Microsoft Sway</p> <p>Raccolte multimediali di classe con Microsoft Streams</p> <p>Il copyright nel mondo digitale</p> |
| Competenze specifiche   | <p>Esperienze significative nella produzione di unità di apprendimento basate sull'uso di O365</p> <p>Aver partecipato alle attività di formazione dei precedenti corsi su O365 organizzati in Istituto</p>   |

|  |   |
|--|---|
| <b>C.15</b>  |   |
| <b>Didattica per competenze ( Flipped Classroom)</b> |   |
| Tipologia di formazione                              | Istituzione scolastica: ICS Galbiate  |
| Luogo  | da definire   |
| Periodo  | Settembre-Ottobre 2019  |
| Destinatari  | Insegnanti scuola Primaria e Secondaria di primo grado per un tot. di 25 Docenti.   |
| Descrizione del corso                                | <p>Un primo incontro frontale in plenaria di 3 ore per conoscere i principi pedagogici alla base della didattica della classe capovolta.</p> <p>3 incontri di 2 ore laboratoriali per ideare e sperimentare con l'ausilio anche di piattaforme informatiche.</p> <p>3 ore di restituzione finale in plenaria.</p> <p>Apprendere come progettare un percorso di Flipped Classroom delineando il ruolo e compiti di insegnanti e alunni; imparare a progettare un'attività di Flipped Classroom, secondo i principi dell'Inquiry Based Learning o del Problem Based Learning o del Peer Learning.</p> |
| Competenze specifiche                                | <p>Laurea in "Innovazione educativa e apprendimento permanente";</p> <p>docente esperto in didattiche innovative;</p> <p>esperienze come tutor di attività on-line su piattaforme digitali rivolti al personale Docente;</p> <p>formazione/esperienza specifica in conduzione di gruppi di adulti.</p>  |