



via D'Annunzio, 15-36100-Vicenza Tel. 0444 563544 Fax 0444 962574 sito internet: www.itefusinieri.edu.it
email: vitd010003@istruzione.it PEC: vitd010003@pec.istruzione.it Cod.Mecc.: VITD010003 C.F.80016290241



FUTURE I.ABS

L'Istituto Fusinieri di Vicenza, già polo formativo per il Piano Nazionale Scuola Digitale e Snodo Formativo territoriale (progetto PON per la formazione di tutto il personale della scuola), è stato individuato dal MIUR come una delle 28 scuole in Italia destinatarie del finanziamento per la realizzazione di spazi e ambienti didattici innovativi denominati Future labs.

Tali ambienti saranno utilizzati per la formazione dei docenti del Veneto che avranno modo quindi di sperimentare e simulare attività didattiche in contesti innovativi e con strumentazioni all'avanguardia.

Il piano di formazione approvato dal MIUR prevede l'avvio di numerosi percorsi formativi rivolti ai docenti di tutti gli ordini di scuola, a partire dalle scuole dell'infanzia fino alle secondarie di secondo grado.

I percorsi formativi proposti, che rientrano tra le dieci tematiche indicate dal MIUR, sono relativi alle metodologie didattiche innovative e all'utilizzo delle tecnologie digitali, con particolare attenzione alle didattiche attive e laboratoriali.

Alcuni corsi potranno essere intensivi al fine di favorire la partecipazione anche dei docenti provenienti dalle aree geografiche più lontane dall'istituto (in tal caso il pernottamento sarà a carico del Fusinieri).

Per lo stesso motivo sarà anche valutata la possibilità di "esportare" alcuni corsi in sedi periferiche, laddove l'istituto accogliente disponga di spazi, ambienti e strumenti adeguati.

L'elenco dei corsi, la loro struttura e le modalità di iscrizione sono pubblicati sul sito web dell'Istituto Fusinieri che sarà costantemente aggiornato per quanto riguarda gli obiettivi, i contenuti e il calendario di svolgimento dei corsi.

Il catalogo dei corsi è strutturato secondo l'ordine di scuola. Si tratta di una importante occasione di crescita per i docenti che quotidianamente si trovano ad affrontare nelle rispettive classi le più diverse e complesse problematiche. Nel contesto dei Future Labs, i docenti potranno progettare nuove attività didattiche anche attraverso il confronto e la condivisione con colleghi e formatori altrettanto attenti, sensibili e motivati.

E' auspicabile la partecipazione di almeno due docenti per ciascun istituto affinché possano, al termine della formazione, farsi essi stessi promotori di innovazione didattica eventualmente con il supporto dei componenti dell'équipe formativa territoriale distribuiti sul territorio regionale.

I corsi di formazione inizieranno a fine febbraio-inizio marzo 2020 e si concluderanno entro giugno 2020.

Il calendario dettagliato con date e orari sarà pubblicato nei prossimi giorni non appena saranno confermate le disponibilità di tutti i formatori.

Tutte le informazioni relative ai corsi sono pubblicate sul sito web dell'istituto al seguente link:

www.itefusinieri.edu.it

Le pagine del sito saranno costantemente aggiornate con eventuali nuove informazioni o modifiche a quelle esistenti.

Per qualsiasi richiesta di informazioni si prega di scrivere al seguente indirizzo email:

pnsd@itefusinieri.edu.it

La mail sarà, di norma, letta in tempo reale e si cercherà di fornire risposte tempestive. Si consiglia di lasciare anche un recapito telefonico.

In caso di necessità o richieste urgenti è possibile contattare telefonicamente l'istituto al seguente numero **0444 563544** e chiedere della prof.ssa Anna Nardi referente del progetto Future Labs e Animatore digitale dell'istituto.

L'attività formativa è rivolta a tutti i docenti in servizio nelle istituzioni scolastiche del Veneto. La pre-iscrizione ai corsi avviene mediante compilazione del modulo online raggiungibile dall'area apposita pubblicata sul sito web dell'istituto o al seguente link:

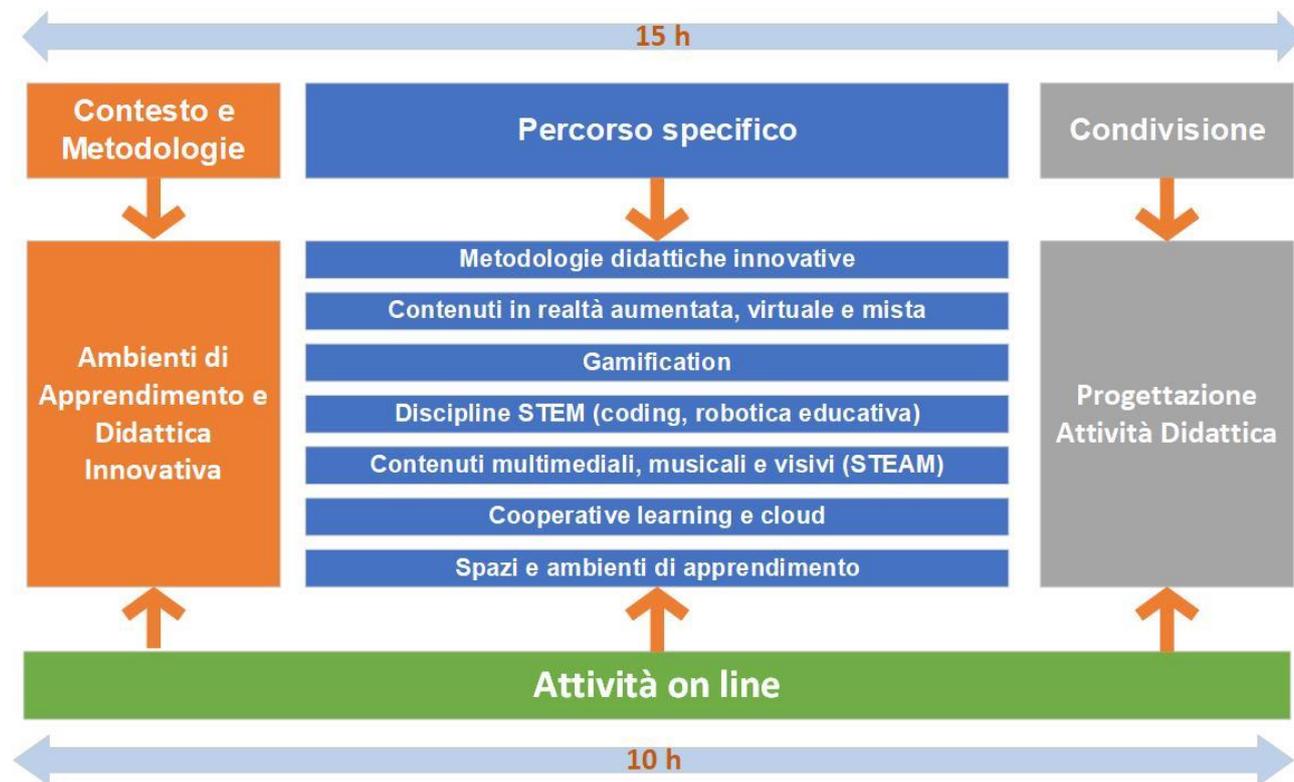
<http://tiny.cc/2lcvjz>

Scadenza iscrizioni: 22 febbraio 2020

I docenti che saranno ammessi alla formazione dovranno perfezionare l'iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A.

Di seguito la struttura dei corsi.

STRUTTURA DEI CORSI DI FORMAZIONE



A ciascun corso di formazione possono partecipare al massimo n. 25 docenti fatta eccezione per il corso "Contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista" al quale sono ammessi al massimo n. 20 docenti.

Ciascun corso risulta di n. 25 ore così ripartite:

- n. 15 ore in presenza
- n. 10 ore on line su piattaforma dedicata

Le 15 ore in presenza potranno essere distribuite su un massimo di 5 settimane oppure il corso potrà essere anche intensivo. Per corso intensivo si intende ad esempio due giornate intere consecutive con possibilità di pernottamento (costo a carico del Future Labs) per i docenti che provengono da località fuori provincia con tempi di percorrenza particolarmente elevati.

RIPARTIZIONE DEI CORSI DI FORMAZIONE SUI DIVERSI ORDINI DI SCUOLA

Infanzia	Metodologie didattiche innovative
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
Primaria	Metodologie didattiche innovative
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
Secondaria 1°	Metodologie didattiche innovative
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
	Spazi e ambienti di apprendimento
Secondaria 2°	Metodologie didattiche innovative
	Contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
	Spazi e ambienti di apprendimento

CORSI DI FORMAZIONE¹

Metodologie Didattiche Innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica:

Progettare e realizzare percorsi formativi; favorire lo sviluppo di processi cognitivi, emotivi e relazionali.

I docenti in formazione entreranno in situazione e potranno sperimentare le metodologie proposte attraverso la progettazione di percorsi didattici in presenza di un setting d'aula del tutto innovativo.

Utilizzo e creazione di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista:

Verificare come l'utilizzo di ambienti di AR e VR possano migliorare gli apprendimenti.

In un ambiente immersivo il coinvolgimento favorisce la concentrazione e sviluppa un apprendimento di tipo percettivo-motorio.

Attraverso l'uso dei device, sarà possibile immergersi nello spazio e nel tempo anche lontani consentendo processi di simulazione in ambienti non realizzabili nella realtà. Sarà possibile produrre percorsi aumentati (AR) o progettare ambienti di realtà virtuale.

Gamification:

Verificare come l'utilizzo di ambienti di gamification possano migliorare gli apprendimenti. L'utilizzo di metodologie ludiche stimola un comportamento attivo, può agevolare la comprensione del mondo attuale e incitare comportamenti sociali virtuosi.

Un prodotto gamificato fornisce obiettivi da raggiungere, livelli in cui progredire, competere con gli altri utenti, condividere i propri successi e guadagnare ricompense.

Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa)

Sviluppare: apprendimento per progetti, creatività, apprendimenti differenziati; potenziare le competenze di base nelle discipline STEM, sviluppo di competenze chiave.

Linguaggio delle cose e sviluppo del pensiero computazionale, robotica educativa, creatività digitale.

Dal problem solving alla progettazione di scenari di apprendimento significativi.

Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video-editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ...)

Progettare percorsi formativi media educativi, educare alla comprensione critica dei media, utilizzare metodologie didattiche col supporto delle tecnologie digitali di video editing e audio digitale.

Educare alla comprensione del linguaggio dei media attraverso la conoscenza e l'utilizzo degli strumenti di video editing, audio digitale e lo sviluppo di progetti di Digital Storytelling.

Cooperative learning e cloud

Progettare e realizzare percorsi formativi con la metodologia cooperative learning; favorire lo sviluppo di processi cognitivi, emotivi e relazionali.

¹ Programmi più dettagliati saranno pubblicati non appena si avranno le conferme dei formatori.

I docenti in formazione entreranno in situazione e potranno sperimentare le tecniche cooperative del Peer Teaching/Tutoring e realizzare percorsi didattici con l'utilizzo delle tecnologie e di piattaforme cloud per la condivisione delle esperienze. Il prodotto di tale interazione potrà essere successivamente applicato e sperimentato dai singoli docenti nelle rispettive classi.

Spazi e ambienti di apprendimento:

Trasformare il modello trasmissivo.

Sfruttare le opportunità offerte dalle tecnologie e dai linguaggi digitali per attivare nuove modalità.

Trasformare gli insegnamenti in apprendimenti.

La riorganizzazione e l'innovazione della didattica passa anche attraverso la trasformazione degli ambienti di apprendimento come luogo e spazio. Ambienti di apprendimento nel modello Europeo.

Il ruolo del docente. Il ruolo delle tecnologie.