



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia
Ufficio IX – Ambito Territoriale per la Provincia di Ragusa
Istituto Comprensivo “Berlinguer”

Via Berlinguer s.n.c. – 97100 RAGUSA

Segr. Tel./Fax: 0932/622162 – Dir. Tel. 0932/248462 - C.F.: 92020790884 – Cod. Mecc. RGIC82000T

Codice Univoco D'Ufficio: **UFS1CQ**

Sito Web: www.istitutoberlinguer.gov.it E-mail: rgic82000t@istruzione.it E-mail PEC: rgic82000t@pec.istruzione.it

.....

PIANO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI

A.S. 2016/2017

USR SICILIA - AMBITO TERRITORIALE N. 23- RAGUSA

SCUOLA POLO “ISTITUTO COMPrensIVO BERLINGUER”

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante “Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche”;

VISTA la Circ. n. 02 del 11 marzo 2008 della Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dip.to Funzione Pubblica, Ufficio Personale Pubbliche Amministrazioni;

VISTA la legge n. 107/2015, art. 1, commi 70, 71, 72 relativi alla formazione delle reti fra istituzioni scolastiche;

VISTA la Legge n. 107 del 13 luglio 2015, recante la “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”, in particolare l’art.1, comma 124 che stabilisce obbligatoria, permanente e strutturale la formazione in servizio dei docenti di ruolo;

VISTO il DDG Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia n. 4146 del 3 marzo 2016 con cui vengono definiti gli Ambiti Territoriali della Regione Sicilia;

VISTA la nota MIUR 2915 del 15/09/2016 recante “Prime indicazioni per la progettazione delle attività di formazione destinate al personale scolastico”.

VISTA la Nota MIUR n. 31924 del 27.10.2016 avente ad oggetto: “Piano per la formazione dei docenti (2016/2018) - Individuazione delle scuole polo degli Ambiti Territoriali nota AOODGPER prot. n. 28515 del 4 ottobre 2016;

VISTO il verbale n. 1 della rete d’Ambito 23 del 15 febbraio 2017 in cui sono stati individuati i componenti del Comitato Tecnico Scientifico nonché le istituzioni scolastiche Punti erogatori per le attività di formazione dislocate nel territorio;

VISTE le Unità Formative del Piano elaborate dal Comitato Tecnico Scientifico dell’Ambito 23 Ragusa per l’a.s. 2016/2017;

VISTO il DDG Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia n. 27289 del 15/12/2016 con il quale questo I. C. Berlinguer di Ragusa è stato individuato quale scuole polo per la formazione della rete di Ambito per la Sicilia – Ragusa 23 a cui afferiscono le seguenti scuole:

- 1. D.D. De Amicis - Comiso;**
- 2. D.D. Senia - Comiso;**
- 3. D.D. P. Vetri - Ragusa;**
- 4. D.D. Palazzello - Ragusa;**
- 5. D.D. Mariele Ventre- Ragusa;**
- 6. D.D. G. Rodari - Vittoria;**
- 7. I.C. F. Crispi – Ragusa;**

Ass. Amm. M.L.

8. I.C. Berlinguer–Ragusa;
9. I.C. Vann’Antò –Ragusa;
10. I.C. S. Quasimodo –Ragusa;
11. I.C. M. Schininà –Ragusa;
12. I.C. G. Verga- Comiso;
13. I.C. San Biagio - Vittoria;
14. I.C. G. Bufalino - Pedalino;
15. I.C. G. Caruano -Vittoria;
16. I.C. Giovanni XXIII - Colonna-Vittoria;
17. I.C. F. Traina -Vittoria;
18. I.C. F. Pappalardo -Vittoria;
19. I.C. Portella della Ginestra -Vittoria;
20. I.C. L. Sciascia -Vittoria;
21. I.C. S.A. Guastella - Chiaramonte;
22. I.C. Capitano Puglisi - Acate;
23. I.C. L Capuana - Giarratana;
24. S.M.S. L. Pirandello - Comiso;
25. C.P.I.A. - Ragusa;
26. I.I.S. E. Fermi – Ragusa;
27. I.I.S. G. Ferraris – Ragusa;
28. I.I.S. Vico - Umberto I - Gagliardi – Ragusa;
29. I.I.S. F. Besta – Ragusa;
30. I.I.S. G. Carducci – Comiso;
31. I.I.S. E. Fermi – Vittoria;
32. I.I.S. G. Mazzini – Vittoria;
33. I.I.S. G. Marconi – Vittoria;

PRESO ATTO

DELLA SEGUENTE RILEVAZIONE DEI BISOGNI FORMATIVI ESPRESSI DALLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE IN RETE E COERENTI CON I PTOF, I RAV E I PDM DI CIASCUNA SCUOLA

PROSPETTO RIEPILOGATIVO PER AREA DI FORMAZIONE

AREE di formazione	N. Istituzioni scolastiche	N. docenti
Autonomia organizzativa e didattica	2 su 33	36
Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	29 su 33	1248
Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	30 su 33	927
Competenze di lingua straniera	16 su 33	445
Inclusione e disabilità	22 su 33	653
Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	4 su 33	76
Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	1 su 33	46
Scuola e Lavoro	1 su 33	30
Valutazione e miglioramento	7 su 33	134

PROSPETTO ANALITICO PER AREA DI FORMAZIONE E PRIORITA'

LEGENDA: il primo numero è riferito ai destinatari della formazione, il secondo all'ordine prioritario di scelta.

DIREZIONI DIDATTICHE

		Autonomia organizzativa e didattica	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Competenze di lingua straniera	Inclusione e disabilità	Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	Scuola e lavoro	Valutazione e miglioramento
DE AMICIS	Infanzia	24-2	24-1		12-3			12-4		
	Primaria	42-2	42-1		42-3			42-4		
SENIA	Infanzia									
	Primaria		3-1	2-2			1-3			
PAOLO VETRI	Infanzia		8-1	5-2		5-3				
	Primaria		10-1	8-2	7-4	6-3				
PALAZZELLO	Infanzia		2-2	7-1						
	Primaria		29-2	29-1						
M. VENTRE	Infanzia		10-1	6-2		4-4				6-3
	Primaria		15-1	15-2		20-4				15-3
RODARI	Infanzia			1-2		4-1				
	Primaria			1-2		3-1				

ISTITUTI COMPRENSIVI

		Autonomia organizzativa e didattica	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Competenze di lingua straniera	Inclusione e disabilità	Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	Integrazione competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	Scuola e Lavoro	Valutazione e miglioramento
CAP. PUGLISI	Infanzia		14-1	7-2		2-4				4-3
	Primaria		25-1	9-2		9-4				11-3
	Media		20-1	10-2		6-4				5-3
S.A. GUASTELLA	Infanzia		8-2	14-3		4-1				2-4
	Primaria		9-2	5-3		21-1				3-4
	Media		16-2	11-3		7-1				5-4
G. VERGA	Infanzia			10-2		9-3				10-4
	Primaria		16-1	10-2		13-3				10-4
	Media		16-1	10-2		20-3				10-4
L. CAPUANA	Infanzia		14-1							
	Primaria		25-1	2-2						
	Media		15-1	6-2						
QUASIMODO	Infanzia		2-1	2-2		2-3				
	Primaria		6-1	6-2		4-3				
	Media		16-1	16-2		10-3				
VANN'ANTO'	Infanzia		8-1	5-2			3-4			3-3
	Primaria		14-1	10-2			14-4			4-3
	Media		22-1	11-2			8-4			11-3
BERLINGUER	Infanzia			16-1	15-2					

Ass. Amm. M.L.

	Primaria			7-1	3-2					
	Media		6-3	8-1	4-2					
F. CRISPI	Infanzia		2-1	2-2	2-3	1-4				
	Primaria		10-1	7-2	5-3	6-4				
	Media		18-1	14-2	8-3	5-4				
M. SCHININA'	Infanzia				33					
	Primaria		29							
	Media		18	15						
SCIASCIA	Infanzia			3-1		2-2				
	Primaria			3-1		2-2				
	Media			3-1		2-2				
PORTELLA DELLA GINESTRA	Infanzia		9-1	14-2	21-3	19-4				
	Primaria		26-1	17-2	11-3	22-4				
	Media		22-1		14-3	22-4				
SAN BIAGIO	Infanzia		4-1			4-2				
	Primaria		8-1			7-2				
	Media		21-1			17-2				
PAPPALARDO	Infanzia		10-1	10-2	2-4	5-3				
	Primaria		20-1	10-2	5-4	7-3				
	Media		20-1	10-2	5-4	8-3				
TRAINA	Infanzia		11-1	17-2	1-3	7-4				
	Primaria		4-1	2-2	2-3	7-4				
	Media		17-1	8-2	20-3	8-4				
GIOVANNI XXIII - COLONNA	Infanzia		8-1	4-2		4-3				
	Primaria		20-1	27-2		15-3				
	Media		20-1	27-2		15-3				
CARUANO	Infanzia		15-1	8-2		5-3				
	Primaria		23-1	14-2		16-3				

Ass. Amm. M.L.

	Media		5-1	5-2		5-3				
BUFALINO	Infanzia		19-1	22-3		4-4				
	Primaria		5-1	2-3	9-2	4-4				
	Media		2-1	6-3	14-2					

SCUOLE MEDIE

		Autonomia organizzativa e didattica	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Competenze e di lingua straniera	Inclusione e disabilità	Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	Scuola e Lavoro	Valutazione e miglioramento
PIRANDELLO	Media		43-1	25-2	20-3	20-4				

C.P.I.A.

		Autonomia organizzativa e didattica	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Competenze e di lingua straniera	Inclusione e disabilità	Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	Scuola e Lavoro	Valutazione e miglioramento
C.P.I.A.	Primaria				8-2					
	Media			8-3	4-2		4-4			10-1

Ass. Amm. M.L.

II GRADO

	Autonomia organizzativa e didattica	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Competenze di lingua straniera	Inclusione e disabilità	Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale	Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale	Scuola e Lavoro	Valutazione e miglioramento
CARDUCCI			56-38						
E. FERMI		16-2	25-1						
VICO - UMBERTO I - GAGLIARDI		99-1	78-2	22-4		46-3			
F. BESTA		50-1		10-4	40-2				25-3
FERRARIS		100-1	30-3	30-4	50-2				
MARCONI		17-4	19-2	20-1	30-3				
MAZZINI		50-1	35-2	25-3				30-4	
FERMI - VITTORIA		112-2	112-3	112-1	112-4				

Considerato che

Dalla precedente rilevazione le aree tematiche prioritariamente richieste risultano essere le seguenti:

4.2 DIDATTICA PER COMPETENZE, INNOVAZIONE METODOLOGICA E COMPETENZA DI BASE

4.3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L' APPRENDIMENTO;

SI APPROVA

IL SEGUENTE PIANO ANNUALE DI FORMAZIONE DOCENTI AMBITO 23 RAGUSA

COSTITUITO DA N. 47 UNITA' FORMATIVE

Le Unità Formative saranno realizzate in N. 8 Istituzioni scolastiche della rete dislocate nel territorio PUNTI DI EROGAZIONE della formazione di cui 5 per il I ciclo, 2 per il II ciclo e 1 per il CPIA

RIEPILOGO UNITA' FORMATIVE DA ATTIVARE

I CICLO

SCUOLE PUNTI DI EROGAZIONE	Priorità 2 DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 2 DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 2 DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIME NTO	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIME NTO	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIM ENTO	TOT. Unità formative 32
I.C. BERLINGUER RAGUSA	U.F. 1 PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	U.F. 2 DALLA PROGETTAZIO NE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	U.F. 3 PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (dal curriculum alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)	U.F. 4 PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	U.F. 5 DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	U.F. 6 RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)	U.F. 7 CODING E PENSIERO COMPUTAZIO NALE	7
D. D. P. VETRI RAGUSA	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO (situazioni	DALLA PROGETTAZIO NE PER COMPETENZE ALLA	PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE	RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object,	U.F. 7 CODING E PENSIERO COMPUTAZIO	7

	esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	dal curricolo alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)	LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	(l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)	NALE	
I.C G. BUFALINO COMISO	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (dal curricolo alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)	PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)	U.F. 7 CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	7
I.C. L. CAPUANA GIARRATANA	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche)	PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (dal curricolo alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)			RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)		4

		valutative)						
I.C. G. CARUANO VITTORIA	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (dal curricolo alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)	PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, eccc...)	U.F. 7 CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	7

II CICLO

SCUOLE	Priorità 2	Priorità 2	Priorità 2	Priorità 3	Priorità 3	Priorità 3	Priorità 3	TOT.
PUNTI DI EROGAZIONE	DIDATTICA PER COMPETENZE	DIDATTICA PER COMPETENZE	DIDATTICA PER COMPETENZE	COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Unità formative 14
I.I.S. MAZZINI	U.F. 1 PROGETTARE PER COMPETENZE	U.F. 2 DALLA PROGETTAZIONE	U.F. 3 PROGETTARE PER	U.F. 4 PIATTAFORME DIGITALI E	U.F. 5 DIDATTICA PER COMPETENZE	U.F. 6 RISORSE DIGITALI E DI RETE PER	U.F. 7 CODING E PENSIERO	7

VITTORIA	NEL II CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	COMPETENZE NEL RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA (i curricoli ponte, i requisiti in ingresso, le competenze attese)	SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)	COMPUTAZIONALE	
I.I.S. VICO- UMBERTO I GAGLIARDI RAGUSA	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL II CICLO (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)	DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)	PROGETTARE PER COMPETENZE NEL RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA (i curricoli ponte e la continuità verticale)	PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA(LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)	DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)	RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, ecc...)	U.F. 7 CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	7

<p>SCUOLE</p> <p>PUNTI DI EROGAZIONE</p>	<p>Priorità 2</p> <p>DIDATTICA PER COMPETENZE</p>	<p>TOT.</p> <p>Unità formative</p> <p>1</p>
<p>C.P.I.A.</p> <p>RAGUSA</p>	<p>U.F. 1</p> <p>PROGETTARE E INNOVARE LA DIDATTICA DEI PERCORSI IDA (situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)</p>	<p>1</p>

PRIMO CICLO

-

UNITA' FORMATIVA 1

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO

(situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)

DESCRIZIONE:

Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo del 2012 assumono come riferimento per il sistema scolastico italiano il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo. Gli ordinamenti prevedono come esiti delle attività formative sia le competenze, racchiuse nel profilo dello studente in uscita da ogni ordine e grado di scuola, sia i traguardi di competenze squisitamente disciplinari che nel primo ciclo sono resi "prescrittivi" per la progettazione dei curricoli delle scuole.

In tale scenario la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa. Tale prospettiva rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, richiedendo alla scuola – e soprattutto a ciascun docente – una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento per dare vita a un ambiente di apprendimento sempre più efficace e commisurato alle caratteristiche degli studenti.

Nasce, pertanto, il bisogno di lavorare nella direzione di rafforzare l'applicazione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare, integrando nelle discipline il concetto di competenza, inteso come capacità di ricontestualizzare conoscenza e abilità, per l'acquisizione dei saperi fondanti. A tal fine occorre strutturare percorsi formativi che consentano al docente di sancire il superamento di un modello di didattica prevalentemente trasmissiva, basata sulla progettazione per obiettivi e sulla sola valutazione di contenuti appresi.

OBIETTIVI:

Favorire la capacità delle scuole di progettare il curricolo per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari;

- Facilitare il passaggio dalla programmazione dei contenuti alla didattica “per competenze”;
- Fornire ai docenti un quadro teorico consistente e mostrare esempi e modelli significativi, immediatamente applicabili, favorendo la correlazione tra attività curricolari e situazioni di realtà;
- Rafforzare le competenze di base attraverso l’utilizzo di metodologie didattiche innovative come la flipped classroom, il cooperative learning
- Realizzare percorsi di apprendimento utilizzando setting formativi variabili e coerenti con l’attività didattica

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all’insegnamento (**didattica**)

a. Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento:

alla didattica collaborativa e costruttive; rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; rafforzamento delle competenze di base; passaggio dai modelli di certificazione delle competenze alla programmazione “a ritroso”; progressione degli apprendimenti; compiti di realtà e apprendimento efficace.

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di progettazione per competenze con l’utilizzo del format proposto e riferito alle discipline effettivamente svolte dal docente

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell’esperto e del tutor) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale a cura del corsista.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola dell’infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell’ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 5 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 2

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA (dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)

DESCRIZIONE:

Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo del 2012 assumono come riferimento per il sistema scolastico italiano il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo. Gli ordinamenti prevedono come esiti delle attività formative sia le competenze, racchiuse nel profilo dello studente in uscita da ogni ordine e grado di scuola, sia i traguardi di competenze squisitamente disciplinari che nel primo ciclo sono resi "prescrittivi" per la progettazione dei curricoli delle scuole.

In tale scenario la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa. Tale prospettiva rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, richiedendo alla scuola – e soprattutto a ciascun docente – una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento e di valutazione per dare vita a un ambiente di apprendimento sempre più efficace e commisurato alle caratteristiche degli studenti. Si intende attuare un percorso di approfondimento del concetto di programmazione a "ritroso" che, partendo dalla valorizzazione dell'apprendimento centrato sull'esperienza, offra agli alunni gli strumenti per *sviluppare competenze chiave utili nella vita adulta*, dando senso a ciò che apprendono.»

Lavorare sulle competenze degli studenti per svilupparle al meglio richiede un cambiamento di paradigma nell'azione didattica complessiva – a partire dalle modalità di valutazione dei risultati – e dunque richiede una profonda azione di formazione in servizio degli insegnanti di ogni ordine e grado di scuola, come accompagnamento ad un processo di ricerca continua.

Attraverso una formazione che adotti il modello di ricerca-azione partecipata, i docenti avranno l'occasione di implementare il loro essere ricercatori e sperimentatori di proposte, pratiche didattiche e di strumenti di valutazione.

Il percorso formativo condurrà all'elaborazione di strumenti per la valutazione delle competenze in grado di abituare gli alunni ad affrontare **un compito reale o prova situata** che abbia lo scopo di:

- Attivare processi consapevoli di autovalutazione del lavoro, *in itinere*, con conseguenti capacità di riprogettazione in caso di errore o di revisione delle procedure

(mentalità progettuale flessibile);

- Utilizzare le conoscenze e le abilità per risolvere problemi del mondo reale

OBIETTIVI:

- Promuovere la connessione tra progettazione dei curricoli, azione didattica in classe, valutazione formativa e certificazione degli apprendimenti;
- Utilizzare la mappatura e certificazione delle competenze come strumento per una progettazione “a ritroso”;
- Utilizzare i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento per progettare percorsi didattici e delineare la mappa di competenze in uscita;
- Sostenere lo sviluppo di una cultura della valutazione, capace di apprezzare le competenze promosse negli allievi e non solo di verificare le conoscenze;
- Valutare e certificare le competenze nell’evoluzione del quadro ordinamentale

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all’insegnamento (**didattica**)

- a. Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento: rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; passaggio dai modelli di certificazione delle competenze alla programmazione “a ritroso”; progressione degli apprendimenti;
- b. Osservare e valutare gli allievi con riferimento a valutazione autentica, compiti di realtà, rubriche valutative e apprendimento efficace;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di compiti autentici elaborati dal docente su percorsi disciplinari e trasversali

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriale a cura dell’esperto e del tutor) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola dell’infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell’ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 5 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 3

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : PROGETTAZIONI DISCIPLINARI E TRASVERSALI PER COMPETENZE (dal curricolo alla valutazione, modelli ed esemplificazioni per italiano e matematica)

DESCRIZIONE:

Gli esiti delle rilevazioni nazionali e internazionali evidenziano alcuni punti di difficoltà degli allievi delle scuole italiane che meritano una particolare attenzione, specie nella prospettiva dell'individuazione di azioni formative rivolte al personale docente.

I risultati delle prove standardizzate indicano piuttosto chiaramente che molti studenti sono in difficoltà quando viene chiesto loro di esercitare le competenze che hanno acquisito o che avrebbero dovuto raggiungere durante il loro percorso scolastico: non viene riservata una cura sufficiente allo **sviluppo delle competenze di base**. Non sempre gli studenti delle nostre scuole posseggono con adeguata sicurezza adeguate capacità di comprensione della **lettura** e, in generale, della **propria lingua**, specie quando viene chiesto loro di attivarsi positivamente nello svolgimento di un compito. Lo stesso vale anche per la **matematica** dove molti giovani sono in forte difficoltà nel **proporre soluzioni** o **argomentare strategie risolutive**.

Le rilevazioni sugli apprendimenti mettono in luce forti differenze all'interno del Paese e rispetto ai maggiori paesi avanzati, specie rispetto alla capacità di applicare positivamente e correttamente quanto si apprende a scuola.

Occorre promuovere percorsi formativi particolarmente mirati ad un obiettivo cruciale per il nostro sistema, ovvero il **rafforzamento delle competenze di base degli studenti**. Come mostrato da indagini nazionali e internazionali, l'impatto sugli apprendimenti dell'attività didattica può essere notevolmente aumentato se sono rafforzate e innovate le metodologie didattiche in uso, unitamente a un continuo aggiornamento disciplinare dei docenti.

Si intende attivare, pertanto, un percorso formativo finalizzato all'attivazione di modalità d'insegnamento che puntino principalmente allo sviluppo di solide e mature competenze di base, specie in ambito matematico e nella comprensione attiva della lingua madre. Infatti, tutte le ricerche nazionali e internazionali indicano chiaramente la necessità di promuovere azioni formative rivolte ai docenti per favorire, da un lato, una didattica che miri essenzialmente allo sviluppo di competenze disciplinari e trasversali, basate su solide conoscenze e, dall'altro, all'acquisizione da parte dei docenti di adeguate competenze nell'utilizzo dei dati e delle evidenze empiriche per valutare l'efficacia e l'opportunità delle scelte effettuate.

OBIETTIVI:

- Favorire la capacità delle scuole di progettare il curricolo per competenze in italiano e matematica, in ottica verticale;

Ass. Amm. M.L.

- Facilitare il passaggio dalla programmazione dei contenuti alla didattica “per competenze”;
- Fornire ai docenti un quadro teorico consistente (dai Quadri di riferimento SNV alle Indicazioni Nazionali) e mostrare esempi e modelli significativi, immediatamente applicabili, favorendo la correlazione tra attività curricolari e situazioni di realtà;
- Rafforzare le competenze di base attraverso l’utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- Utilizzare i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento per progettare percorsi didattici e delineare la mappa di competenze in uscita;
- Migliorare gli esiti di apprendimenti degli alunni in italiano e matematica.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all’insegnamento (**didattica**)

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari per innalzare gli esiti di apprendimento in italiano e matematica;
- b) Osservare e valutare gli allievi;
- c) Valutare l’efficacia del proprio insegnamento disciplinare.

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di progettazione per competenze con l’utilizzo del format proposto e riferito alle discipline effettivamente svolte dal docente

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell’esperto e n.2 tutor di cui 1 di italiano e 1 di matematica) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 40 docenti di cui 20 di italiano e 20 matematica di scuola primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell’ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 5 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 4

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA (LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)

DESCRIZIONE:

Il percorso è finalizzato alla formazione del personale della scuola in materia di competenze digitali al fine di garantire una efficace e piena correlazione tra l'innovazione didattica e organizzativa e le tecnologie digitali. Obiettivo fondamentale è quello di rafforzare la preparazione del personale docente all'utilizzo del digitale, usando il linguaggio della didattica e promuovendo l'utilizzo delle nuove tecnologie per introdurre modalità innovative di approccio all'apprendere.

Le esigenze formative saranno strettamente connesse al rapporto tra innovazione didattica e organizzativa e competenze digitali: non si tratterà soltanto di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre) con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali, in relazione alle tre dimensioni identificate nel PNSD: trasversale, computazionale e come agente attivo del cambiamento sociale.

L'intervento prevede momenti operativi sull'utilizzo della LIM nella didattica, di piattaforme virtuali, blog di classe quali modalità innovative in grado di attivare percorsi attraenti e rispondenti ai diversi stili cognitivi degli studenti.

OBIETTIVI:

- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali;
- Promuovere il legame tra innovazione organizzativa, progettazione per l'autonomia e tecnologie digitali;
- Rafforzare cultura e competenze digitali del personale scolastico, con riferimento a tutte le dimensioni delle competenze digitali (trasversale, computazionale e di "cittadinanza digitale"), verticalmente e trasversalmente al curricolo;
- Rafforzare il rapporto tra competenze didattiche e nuovi ambienti per l'apprendimento, fisici e digitali;
- Sperimentare l'utilizzo nella pratica didattica della LIM, delle piattaforme virtuali, del blog di classe

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari utilizzando le nuove tecnologie;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito nella realizzazione del blog di classe e delle piattaforme virtuali documentate in formato digitale.

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo 25 docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 4 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 5

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE (l'Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)

Ass. Amm. M.L.

DESCRIZIONE: Il rafforzamento delle competenze attraverso la promozione di percorsi formativi mirati si configura come un obiettivo cruciale per il nostro sistema d'istruzione. Come è noto, l'impatto sugli apprendimenti dell'attività didattica può essere notevolmente aumentato se sono rafforzate le metodologie didattiche in uso e innovate mediante un'integrazione con strategie e tecniche che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere. Il webquest, in particolare, è un'attività che porta gli studenti a compiere ricerche sul Web, con l'obiettivo di scoprire maggiori informazioni su un particolare argomento o tema e di svolgere alcuni compiti utilizzando proprio le informazioni da loro raccolte. Per aiutare gli studenti a impostare l'attività, vengono forniti uno scenario, la descrizione dei compiti e un insieme di risorse. Grazie a quest'attività, gli studenti acquisiscono le capacità di ricercare informazioni nella Rete, di selezionare quelle più pertinenti e di applicare ciò che apprendono al contesto più adatto. Si tratta quindi di una strategia di lavoro fortemente connotata dal lavoro cooperativo, da strategie di problem finding e problem solving e da compiti di realtà.

Il modulo di formazione intende pertanto promuovere l'adozione e la sperimentazione di tali metodologie nelle classi di pertinenza, secondo una logica di ricerca-intervento e di innovazione dei setting stessi dell'apprendimento.

La metodologia didattica "flipped classroom" prevede, come è noto, il capovolgimento dell'insegnamento tradizionale secondo le logiche tradizionali: a casa gli studenti seguono dei video proposti dal docente, a scuola mettono in pratica i concetti appresi, svolgendo un lavoro cooperativo tra loro sotto la guida dell'insegnante, facilitatore dell'apprendimento. Capovolgere l'insegnamento presenta numerosi vantaggi, soprattutto, per l'approccio con studenti con bisogni educativi speciali. Infatti, nel lavoro a casa ogni alunno può personalizzare i tempi di apprendimento: i più lenti potranno rivedere il video molte volte, fermarlo, tornare indietro, cercare riferimenti sul quaderno, appuntare le parole chiave; i ragazzi più dotati potranno approfondire a volontà per confrontare ed integrare quanto appreso con altre fonti di conoscenza. In classe l'insegnante potrà investire il tempo per seguire gli alunni nel loro percorso d'apprendimento verificando il raggiungimento delle competenze previste.

Il percorso di formazione intende pertanto promuovere l'adozione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare. Attraverso una formazione sul modello di ricerca-azione partecipata, i docenti avranno l'occasione di implementare il loro essere ricercatori sperimentatori di proposte, pratiche didattiche e di nuovi strumenti di valutazione proprie del flipped teaching.

OBIETTIVI:

- Sperimentare la metodologia dell'apprendimento per scoperta in una logica cooperativa ;
- Sviluppare la capacità di osservazione, teorizzazione e documentazione didattica
- Potenziare le personali capacità comunicativo-relazionali;
- Acquisire tecniche di progettazione e condivisione educativa;
- Sperimentare la metodologia del flipped teaching e dell'IWL in una logica cooperativa;

- Utilizzare gli strumenti, i software e le risorse per la realizzazione di un percorso di IWBL nelle classi;
- Utilizzare varianti delle flipped classroom e strumenti per la gestione video nelle flipped classroom (editing, hosting, assessment);
- Attivare strategie di recupero-consolidamento-potenziamento
- Identificare criteri e strumenti innovativi di valutazione coerenti con la metodologia proposta

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari utilizzando nuove tecnologie e metodologie didattiche innovative;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito dalla documentazione multimediale di processi attivati nelle classi e riferiti all'applicazione in situazione delle metodologie oggetto del percorso. (da sperimentare nelle classi in cui opera il docente)

DURATA: 36 ore totali (24 ore in presenza con 8 incontri di 3 ore per moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 12 ore di sperimentazione nelle classi)

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 4 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 6

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, eccc...)

DESCRIZIONE:

Il mondo della scuola e della didattica sono stati investiti, negli ultimi tempi, da cambiamenti profondi legati alla rivoluzione digitale e all'affermarsi di nuove forme di apprendimento, prima fra tutte l'e-learning. Il modello dell'insegnamento in aula cambia da frontale e nozionistico a interattivo e sociale. Nascono così nuove didattiche che rispondono alle esigenze del singolo in ordine alla personalizzazione dei percorsi (just for me), all'ottimizzazione degli asset (just enough), e a una gestione dei tempi (just in time). I docenti, nell'attuazione di un piano di rinnovamento della didattica, si trovano tuttavia a fronteggiare problematiche connesse all'integrazione dei nuovi strumenti e delle nuove metodologie in un contesto di mercato in cui l'offerta di contenuti didattici digitali è spesso ridondante e caratterizzata da discutibile qualità dei prodotti.

Il progetto mira ad offrire una formazione che metta in grado i docenti di sfruttare in modo corretto e produttivo le possibilità offerte dalle nuove tecnologie nella pratica quotidiana fornendo loro gli strumenti per la realizzazione condivisa e collaborativa di CDD, di learning object e materiale didattico digitale in genere.

OBIETTIVI:

- Integrare nella didattica quotidiana le potenzialità di nuovi strumenti tecnologici e risorse multimediali (Learning Objects e CDD);
- Favorire l'interazione e la cooperazione tra docenti nella progettazione di learning object multi asset interdisciplinari
- Approfondire gli aspetti teorici, comunicativi e pedagogici implicati nell'uso delle tecnologie digitali e dei learning object nello specifico
- Evidenziare il valore aggiunto che l'uso di software autoprodotti e personalizzati
- Produrre Learning Objects e CDD nell'ambito della didattica

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a. Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- b. Promuovere l'educazione ai media nelle scuole di ogni ordine e grado, per un approccio critico, consapevole e attivo alla cultura, alle tecniche e ai linguaggi dei media

- c. Promuovere la ricerca didattica, sia di carattere disciplinare, sia nelle sue connessioni interdisciplinari
- d. Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- e. Stimolare la produzione di Risorse Educative Aperte (OER) per favorire la condivisione e la collaborazione nell'ottica di promuovere la cultura dell'apertura

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito dalla realizzazione di un Learning Object in formato standard SCORM relativo alla propria disciplina di insegnamento. Condivisione dello stesso su cloud o piattaforma d'apprendimento

DURATA: 30 ore totali (18 ore in presenza con esperto e tutor con 6 incontri di 3 ore per moduli formativi sia teorici che laboratoriali, 6 ore di lavoro individuale e/o nelle classi per il reperimento del materiale e n. **6 ore di studio assistito con il tutor per la realizzazione di un LO**)

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 20 docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 5 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 7

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

DESCRIZIONE:

Nell'attuale scenario nazionale le esigenze formative connesse al rapporto tra innovazione didattica e organizzativa e competenze digitali costituiscono un bacino piuttosto ampio: non si tratta solo di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre), con una nuova edilizia scolastica, con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali, in relazione alle tre dimensioni identificate nel PNSD: trasversale, computazionale e come agente attivo del cambiamento sociale. L'obiettivo principale del percorso formativo è lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il Coding. Scopo del corso non è quello di far diventare tutti dei programmatori, ma di promuovere le abilità necessarie all'uso attivo delle tecnologie del presente e del futuro. Tratti fondamentali del pensiero computazionale sono l'analisi, l'organizzazione dei dati del problema in base a criteri logici, la sua rappresentazione tramite astrazione, l'automatizzazione della sua soluzione secondo un procedimento

Ass. Amm. M.L.

algoritmico. Ad essi s'associa la possibilità di trasferire il processo di risoluzione ad un ampio spettro di altri problemi in una logica progressiva di complessità. L'inserimento del coding e del pensiero computazionale nella scuole di ogni ordine e grado permette di definire strumenti e metodologie che risultino interessanti, utili ed efficaci non soltanto per gli studenti, ma anche e soprattutto per i docenti. Uno strumento che unisca studenti e docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo.

OBIETTIVI:

- Elaborare concetti e problemi in forma algoritmica
- Promuovere la ricerca didattica, sia di carattere disciplinare, sia nelle sue connessioni interdisciplinari
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- Acquisire gli elementi base della programmazione visuale
- Progettare attività di coding nella didattica
- Utilizzare Scratch, Scratch Junior, ScratchED e programmazione NXT per le varie discipline nei vari ordini di scuola
- Utilizzare i Lego minds per la costruzione di robot

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- Sviluppo di competenze professionali relative a:
- concetti base della programmazione finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale
- l'uso di prodotti open source come strumenti per la comprensione del coding (per esempio scratch)
- elaborazione di unità didattiche che prevedano l'uso del coding e l'acquisizione delle specifiche competenze
- Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:

Documentazione multimediale delle attività svolte e creazione di banche di materiali didattici prodotti durante la fase laboratoriale

DURATA:

34 ore totali (24 h in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 10 ore di lavoro individuale in classe)

DESTINATARI:

Ass. Amm. M.L.

Fino ad un massimo di n. 25 docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 4 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

SECONDO CICLO

UNITA' FORMATIVA 1

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : PROGETTARE PER COMPETENZE NEL II CICLO

(situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)

DESCRIZIONE:

Sono numerosi i documenti europei che negli ultimi anni hanno consolidato la necessità di porre come obiettivo dei sistemi scolastici nazionali il raggiungimento da parte degli allievi di competenze disciplinari e trasversali.

I regolamenti che disciplinano i Nuovi Licei ed i Nuovi Tecnici e Professionali prevedono come esiti delle attività formative sia le competenze, racchiuse nel profilo dello studente in uscita da ogni ordine e grado di scuola, sia i traguardi di competenze squisitamente disciplinari.

In tale scenario la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa. Tale prospettiva rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, richiedendo alla scuola – e soprattutto a ciascun docente – una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento per dare vita a un ambiente di apprendimento sempre più efficace e commisurato alle caratteristiche degli studenti.

Ass. Amm. M.L.

Nasce, pertanto, il bisogno di lavorare nella direzione di rafforzare l'applicazione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare, integrando nelle discipline il concetto di competenza, inteso come capacità di ricontestualizzare conoscenza e abilità, per l'acquisizione dei saperi fondanti. A tal fine occorre strutturare percorsi formativi che consentano al docente di sancire il superamento di un modello di didattica prevalentemente trasmissiva, basata sulla progettazione per obiettivi e sulla sola valutazione di contenuti appresi.

OBIETTIVI:

- Favorire la capacità delle scuole di progettare il curriculum per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari;
- Facilitare il passaggio dalla programmazione dei contenuti alla didattica “per competenze”;
- Fornire ai docenti un quadro teorico consistente e mostrare esempi e modelli significativi, immediatamente applicabili, favorendo la correlazione tra attività curriculari e situazioni di realtà;
- Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a. Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento: alla didattica collaborativa e costruttiva; rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; rafforzamento delle competenze di base; passaggio dai modelli di certificazione delle competenze alla programmazione “a ritroso”; progressione degli apprendimenti; compiti di realtà e apprendimento efficace.

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di progettazione per competenze con l'utilizzo del format proposto e riferito alle discipline effettivamente svolte dal docente

DURATA: 25 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 5 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 2

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : DALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE ALLA VALUTAZIONE AUTENTICA NEL II CICLO(dalle uda alle uf, compiti autentici e rubriche valutative)

DESCRIZIONE:

Sono numerosi i documenti europei che negli ultimi anni hanno consolidato la necessità di porre come obiettivo dei sistemi scolastici nazionali il raggiungimento da parte degli allievi di competenze disciplinari e trasversali.

I regolamenti che disciplinano i Nuovi Licei ed i Nuovi Tecnici e Professionali prevedono come esiti delle attività formative sia le competenze, racchiuse nel profilo dello studente in uscita da ogni ordine e grado di scuola, sia i traguardi di competenze squisitamente disciplinari.

In tale scenario la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa. Tale prospettiva rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, richiedendo alla scuola – e soprattutto a ciascun docente – una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento per dare vita a un ambiente di apprendimento sempre più efficace e commisurato alle caratteristiche degli studenti.

In questo contesto si inserisce l'opportunità di procedere ad una valutazione autentica che dia ai docenti gli strumenti per somministrare compiti autentici e di utilizzare rubriche valutative che diano alla valutazione un vero significato di obiettività.

Nasce la necessità di fornire ai docenti strumenti validi che possano essere utilizzati indifferentemente in ogni consiglio di classe con compiti autentici applicabili a tutti i discenti e con garanzia di valutazione oggettiva delle competenze acquisite

OBIETTIVI:

- Favorire la capacità delle scuole di progettare il curricolo per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari;
- Facilitare il passaggio dalla programmazione dei contenuti alla didattica “per competenze”;
- Spostare l'attenzione dalle unità di apprendimento alle unità formative.
- Sostenere lo sviluppo di una cultura della valutazione, capace di apprezzare le competenze promosse negli allievi e non solo di verificare le conoscenze;
- Fornire gli strumenti per costruire rubriche valutative.
- Favorire la documentazione delle esperienze creando banche di materiali atti alla valutazione autentica

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

a. Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento: alla didattica collaborativa e costruttiva; rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; rafforzamento delle competenze di base; passaggio dai modelli di certificazione delle competenze alla programmazione "a ritroso"; progressione degli apprendimenti; compiti di realtà e apprendimento efficace;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di progettazione compiti autentici e rubriche valutative.

DURATA: 25 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriale a cura dell'esperto e del tutor) e 5 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 3

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : PROGETTARE PER COMPETENZE NEL RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA (DAI CURRICOLI PONTE ALLA CONTINUITA' VERTICALE)

DESCRIZIONE:

Sono numerosi i documenti europei che negli ultimi anni hanno consolidato la necessità di porre come obiettivo dei sistemi scolastici nazionali il raggiungimento da parte degli allievi di competenze disciplinari e trasversali.

Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo del 2012 assumono come riferimento per il sistema scolastico italiano il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo.

Ass. Amm. M.L.

Dal canto loro i regolamenti che disciplinano i Nuovi Licei ed i Nuovi Tecnici e Professionali prevedono come esiti delle attività formative sia le competenze, racchiuse nel profilo dello studente in uscita da ogni ordine e grado di scuola, sia i traguardi di competenze squisitamente disciplinari.

In tale scenario la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa. Tale prospettiva rende evidente il legame che si intende oggi realizzare tra le aule scolastiche e la vita che si svolge al di fuori di esse, richiedendo alla scuola – e soprattutto a ciascun docente – una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento per dare vita a un ambiente di apprendimento sempre più efficace e commisurato alle caratteristiche degli studenti.

In questo contesto si inserisce l'opportunità di procedere ad una progettazione che permetta la continuità fra i diversi cicli scolastici

OBIETTIVI:

- Favorire la capacità delle scuole di progettare il curricolo per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari;
- Facilitare il passaggio dalla programmazione dei contenuti alla didattica “per competenze”;
- Sostenere lo sviluppo di una cultura della continuità fra cicli scolastici
- Fornire gli strumenti per costruire curricula ponte;
- Favorire la documentazione delle esperienze creando banche di materiali didattici.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

a. Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento:

alla didattica collaborativa e costruttiva; rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; rafforzamento delle competenze di base; passaggio dai modelli di certificazione delle competenze alla programmazione “a ritroso”; progressione degli apprendimenti; compiti di realtà e apprendimento efficace;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di progettazione di curricula verticali di raccordo anni ponte

DURATA: 25 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriale a cura dell'esperto e del tutor) e 5 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di I e II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 4

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : PIATTAFORME DIGITALI E SOFTWARE PER LA DIDATTICA INTEGRATA NEL II CICLO (LIM per la didattica, piattaforme virtuali, blog)

DESCRIZIONE:

Il percorso è finalizzato alla formazione del personale della scuola in materia di competenze digitali al fine di garantire una efficace e piena correlazione tra l'innovazione didattica e organizzativa e le tecnologie digitali. Obiettivo fondamentale è quello di rafforzare la preparazione del personale docente all'utilizzo del digitale, usando il linguaggio della didattica e promuovendo l'utilizzo delle nuove tecnologie per introdurre modalità innovative di approccio all'apprendere.

Le esigenze formative saranno strettamente connesse al rapporto tra innovazione didattica e organizzativa e competenze digitali: non si tratterà soltanto di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre) con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali, in relazione alle tre dimensioni identificate nel PNSD: trasversale, computazionale e come agente attivo del cambiamento sociale.

L'intervento prevede momenti operativi sull'utilizzo della LIM nella didattica, di piattaforme virtuali, blog di classe quali modalità innovative in grado di attivare percorsi attraenti e rispondenti ai diversi stili cognitivi degli studenti.

OBIETTIVI:

- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali;
- Promuovere il legame tra innovazione organizzativa, progettazione per l'autonomia e tecnologie digitali;
- Rafforzare cultura e competenze digitali del personale scolastico, con riferimento a tutte le dimensioni delle competenze digitali (trasversale, computazionale e di "cittadinanza digitale"), verticalmente e trasversalmente al curricolo;

- Rafforzare il rapporto tra competenze didattiche e nuovi ambienti per l'apprendimento, fisici e digitali;
- Sperimentare l'utilizzo nella pratica didattica della LIM, delle piattaforme virtuali, del blog di classe

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari utilizzando le nuove tecnologie;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito nella realizzazione del blog di classe e delle piattaforme virtuali documentate in formato digitale.

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale. Si prevede l'intervento di n. 1 Assistente tecnico per n. 5 ore

DESTINATARI: fino ad un massimo 30 docenti di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI: TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 5

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : DIDATTICA PER COMPETENZE ATTRAVERSO L'USO DI METODOLOGIE INNOVATIVE NEL II CICLO (l' Inquiring web based learning e apprendimento per scoperta e il flipped teaching)

DESCRIZIONE: Il rafforzamento delle competenze attraverso la promozione di percorsi formativi mirati si configura come un obiettivo cruciale per il nostro sistema d'istruzione. Come è noto, l'impatto sugli apprendimenti dell'attività didattica può essere notevolmente aumentato se sono rafforzate le metodologie didattiche in uso e innovate mediante un'integrazione con strategie e tecniche che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere. Il webquest, in particolare, è un'attività che porta gli studenti a compiere ricerche sul Web, con l'obiettivo di scoprire maggiori informazioni su un particolare argomento o tema e

Ass. Amm. M.L.

di svolgere alcuni compiti utilizzando proprio le informazioni da loro raccolte. Per aiutare gli studenti a impostare l'attività, vengono forniti uno scenario, la descrizione dei compiti e un insieme di risorse. Grazie a quest'attività, gli studenti acquisiscono le capacità di ricercare informazioni nella Rete, di selezionare quelle più pertinenti e di applicare ciò che apprendono al contesto più adatto. Si tratta quindi di una strategia di lavoro fortemente connotata dal lavoro cooperativo, da strategie di problem finding e problem solving e da compiti di realtà.

Il modulo di formazione intende pertanto promuovere l'adozione e la sperimentazione di tali metodologie nelle classi di pertinenza, secondo una logica di ricerca-intervento e di innovazione dei setting stessi dell'apprendimento.

La metodologia didattica "flipped classroom" prevede, come è noto, il capovolgimento dell'insegnamento tradizionale secondo le logiche tradizionali: a casa gli studenti seguono dei video proposti dal docente, a scuola mettono in pratica i concetti appresi, svolgendo un lavoro cooperativo tra loro sotto la guida dell'insegnante, facilitatore dell'apprendimento. Capovolgere l'insegnamento presenta numerosi vantaggi, soprattutto, per l'approccio con studenti con bisogni educativi speciali. Infatti, nel lavoro a casa ogni alunno può personalizzare i tempi di apprendimento: i più lenti potranno rivedere il video molte volte, fermarlo, tornare indietro, cercare riferimenti sul quaderno, appuntare le parole chiave; i ragazzi più dotati potranno approfondire a volontà per confrontare ed integrare quanto appreso con altre fonti di conoscenza. In classe l'insegnante potrà investire il tempo per seguire gli alunni nel loro percorso d'apprendimento verificando il raggiungimento delle competenze previste.

Il percorso di formazione intende pertanto promuovere l'adozione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare. Attraverso una formazione sul modello di ricerca-azione partecipata, i docenti avranno l'occasione di implementare il loro essere ricercatori sperimentatori di proposte, pratiche didattiche e di nuovi strumenti di valutazione proprie del flipped teaching.

OBIETTIVI:

- Sperimentare la metodologia dell'apprendimento per scoperta in una logica cooperativa ;
- Sviluppare la capacità di osservazione, teorizzazione e documentazione didattica
- Potenziare le personali capacità comunicativo-relazionali;
- Acquisire tecniche di progettazione e condivisione educativa;
- Sperimentare la metodologia del flipped teaching e dell'IWL in una logica cooperativa
- Utilizzare gli strumenti, i software e le risorse per la realizzazione di un percorso di IWBL nelle classi
- Utilizzare varianti delle flipped classroom e strumenti per la gestione video nelle flipped classroom (editing, hosting , assessment
- Attivare strategie di recupero-consolidamento-potenziamento
- Identificare criteri e strumenti innovativi di valutazione coerenti con la metodologia proposta

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari utilizzando nuove tecnologie e metodologie didattiche innovative;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito dalla documentazione multimediale di processi attivati nelle classi e riferiti all'applicazione in situazione delle metodologie oggetto del percorso. (da sperimentare nelle classi in cui opera il docente)

DURATA: 36 ore totali (24 ore in presenza con 8 incontri di 3 ore per moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 12 ore di sperimentazione nelle classi) . Si prevede l'intervento di n. 1 Assistente tecnico per n. 5 ore

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 6

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE NEL II CICLO (learning object, contenuti digitali, blog, podcast, eccc...)

DESCRIZIONE:

Il mondo della scuola e della didattica sono stati investiti, negli ultimi tempi, da cambiamenti profondi legati alla rivoluzione digitale e all'affermarsi di nuove forme di apprendimento, prima fra tutte l'e-learning. Il modello dell'insegnamento in aula cambia da frontale e nozionistico a interattivo e sociale. Nascono così nuove didattiche che rispondono alle esigenze del singolo in ordine alla personalizzazione dei percorsi (just for me) , all'ottimizzazione degli asset (just enough) , e a una gestione dei tempi (just in time). I docenti, nell'attuazione di un piano di rinnovamento della didattica, si trovano tuttavia a fronteggiare problematiche connesse all'integrazione dei nuovi strumenti e delle nuove metodologie in un contesto di mercato in cui l'offerta di contenuti didattici digitali è spesso ridondante e caratterizzata da discutibile qualità dei prodotti.

Ass. Amm. M.L.

Il progetto mira ad offrire una formazione che metta in grado i docenti di sfruttare in modo corretto e produttivo le possibilità offerte dalle nuove tecnologie nella pratica quotidiana fornendo loro gli strumenti per la realizzazione condivisa e collaborativa di CDD, di learning object e materiale didattico digitale in genere.

OBIETTIVI:

- Integrare nella didattica quotidiana le potenzialità di nuovi strumenti tecnologici e risorse multimediali (Learning Objects e CDD);
- Favorire l'interazione e la cooperazione tra docenti nella progettazione di learning object multi asset interdisciplinari
- Approfondire gli aspetti teorici, comunicativi e pedagogici implicati nell'uso delle tecnologie digitali e dei learning object nello specifico
- Evidenziare il valore aggiunto che l'uso di software autoprodotti e personalizzati
- Produrre Learning Objects e CDD nell'ambito della didattica

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a. Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- b. Promuovere l'educazione ai media nelle scuole di ogni ordine e grado, per un approccio critico, consapevole e attivo alla cultura, alle tecniche e ai linguaggi dei media
- c. Promuovere la ricerca didattica, sia di carattere disciplinare, sia nelle sue connessioni interdisciplinari
- d. Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- e. Stimolare la produzione di Risorse Educative Aperte (OER) per favorire la condivisione e la collaborazione nell'ottica di promuovere la cultura dell'apertura

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito dalla realizzazione di un Learning Object in formato standard SCORM relativo alla propria disciplina di insegnamento. Condivisione dello stesso su cloud o piattaforma d'apprendimento

DURATA: 30 ore totali (18 ore in presenza con esperto e tutor con 6 incontri di 3 ore per moduli formativi sia teorici che laboratoriali, 6 ore di lavoro individuale e/o nelle classi per il reperimento del materiale e n. **6 ore di studio assistito con il tutor per la realizzazione di un LO**) . Si prevede l'intervento di n. 1 Assistente tecnico per n. 5 ore

DESTINATARI: fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

UNITA' FORMATIVA 7

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

TITOLO : CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

DESCRIZIONE:

Nell'attuale scenario nazionale le esigenze formative connesse al rapporto tra innovazione didattica e organizzativa e competenze digitali costituiscono un bacino piuttosto ampio: non si tratta solo di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre), con una nuova edilizia scolastica, con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali, in relazione alle tre dimensioni identificate nel PNSD: trasversale, computazionale e come agente attivo del cambiamento sociale. L'obiettivo principale del percorso formativo è lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il Coding. Scopo del corso non è quello di far diventare tutti dei programmatori, ma di promuovere le abilità necessarie all'uso attivo delle tecnologie del presente e del futuro. Tratti fondamentali del pensiero computazionale sono l'analisi, l'organizzazione dei dati del problema in base a criteri logici, la sua rappresentazione tramite astrazione, l'automatizzazione della sua soluzione secondo un procedimento algoritmico. Ad essi s'associa la possibilità di trasferire il processo di risoluzione ad un ampio spettro di altri problemi in una logica progressiva di complessità

L'inserimento del coding e del pensiero computazionale nella scuole di ogni ordine e grado permette di definire strumenti e metodologie che risultino interessanti, utili ed efficaci non soltanto per gli studenti, ma anche e soprattutto per i docenti. Uno strumento che unisca studenti e docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo.

OBIETTIVI:

- Elaborare concetti e problemi in forma algoritmica
- Promuovere la ricerca didattica, sia di carattere disciplinare, sia nelle sue connessioni interdisciplinari
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- Acquisire gli elementi base della programmazione visuale
- Progettare attività di coding nella didattica
- Utilizzare Scratch, Scratch Junior, ScratchED e programmazione NXT per le varie discipline nei vari ordini di scuola
- Utilizzare i Lego minds per la costruzione di robot

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**) –

- Sviluppo di competenze professionali relative a:
- concetti base della programmazione finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale
- l'uso di prodotti open source come strumenti per la comprensione del coding (per esempio scratch)
- elaborazione di unità didattiche che prevedano l'uso del coding e l'acquisizione delle specifiche competenze
- Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie

didattiche innovative

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:

Documentazione multimediale delle attività svolte e creazione di banche di materiali didattici prodotti durante la fase laboratoriale

DURATA:

34 ore totali (24 h in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor, n. 10 h di assistente tecnico e 10 ore di lavoro individuale in classe)

DESTINATARI:

Fino ad un massimo di n. 25 docenti di scuola di scuola secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

EDIZIONI : TOTALE N. 2 DI CUI 1 EDIZIONE PER CIASCUNA SCUOLA PUNTO DI EROGAZIONE

CPIA

UNITA' FORMATIVA 1

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

TITOLO : PROGETTARE E INNOVARE LA DIDATTICA DEI PERCORSI IDA

(situazioni esperienziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)

DESCRIZIONE: I processi di apprendimento dell'adulto sono caratterizzati da strutture e strategie in gran parte consolidate e sperimentate, a volte efficaci altre ripetitive e poco adatte ad affrontare compiti che non abbiano le caratteristiche dell'operatività. L'esigenza di far leva sulle strategie possedute, sia che esse siano orientate al fare, sia che consentano di avvicinarsi a situazioni di studio nuove, si fonda sulla convinzione che solo a partire dalle competenze e dagli stili del soggetto sarà possibile costruire e ricostruire le motivazioni all'apprendere per sviluppare competenze. Da quest'ottica la costruzione di un ambiente positivo, rassicurante e motivante, arricchito da un clima relazionale che incentiva dinamiche interpersonali improntate alla fiducia e alla presa in carico delle diversità culturali, alla valorizzazione del patrimonio personale, anche attraverso la formalizzazione del Patto Formativo Individuale, costituiscono la base sicura su cui costruire apprendimenti significativi e competenze dell'adulto. Ancora, sarà su tale tessuto positivo di relazioni interpersonali tra corsisti e docenti che dovranno essere attivate metodologie didattiche improntate al coinvolgimento dell'adulto nei processi di apprendimento, metodologie né trasmissive, né standardizzate, ma interattive e personalizzate, basate sul problem solving collaborativo e capaci di valorizzare il patrimonio esperienziale e cognitivo di ognuno. L'adulto:

- HA BISOGNO DI CONOSCERE.
- DEVE RICONQUISTARE ASPETTATIVE POSITIVE SU DI SE'.
- DEVE POTER COSTRUIRE COMPETENZE A PARTIRE DA CIO' CHE GIA' SA E SA FARE
- DEVE SVILUPPARE LA DISPONIBILITÀ AD APPRENDERE.

- DEVE ESSERE SOSTENUTO.
- DEVE CONSEGUIRE RISULTATI DI APPRENDIMENTO VERIFICABILI
- DEVE ESSERE MESSO NELLE CONDIZIONI DI AVERE UN APPROCCIO OPERATIVO AGLI ASSI DISCIPLINARI.

Tutto ciò comporta la consapevolezza, da parte dei docenti, dell'esigenza di far corrispondere alla complessità dell'apprendimento nuovi approcci metodologici di tipo multidimensionale e laboratoriali, caratterizzati da efficacia e trasversalità, nonché l'efficace utilizzo di assetti organizzativi per gruppi di livello. L'apprendimento più che una somma diventa una moltiplicazione, perché implica l'operazione di rimettere complessivamente in gioco idee, valori e stili che si ricombinano e arricchiscono.

In riferimento al DPR 263/12

La novità del sistema IDA disegnato dal DPR 263/2012 è il riconoscimento della centralità del soggetto in apprendimento, a partire dalla valorizzazione del suo patrimonio culturale e professionale per arrivare alla personalizzazione del percorso di studio sulla base di un Patto formativo individuale.

OBIETTIVI:

- Fornire ai docenti un quadro teorico consistente e mostrare esempi e modelli didattici significativi, immediatamente applicabili, favorendo la correlazione tra attività curricolari e situazioni di realtà;
- rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative
- incrementare le competenze professionali attraverso la elaborazione di strumenti ed operazioni che accompagnano le fasi della progettazione, dell'insegnamento e della valutazione;
- facilitare i rientri in formazione degli adulti attraverso la personalizzazione dei percorsi di formazione e la spendibilità nel quotidiano di quanto appreso.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (**didattica**)

- a. Criteri, strumenti e operazioni didattiche orientate alle competenze nel quadro della progettazione "a ritroso";
- b. progettazione e organizzazione di situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento:
 - alla didattica collaborativa e costruttiva;
 - alle metodologie di problem solving

- al rafforzamento delle competenze di base tramite strategie personalizzate e l'utilizzo di tecnologie in ambienti in presenza e in ambienti virtuali;
- c. progressione e sviluppo degli apprendimenti tramite strategie didattiche metacognitive;
- d. tecnologie e strumenti di facilitazione dell'apprendimento per l'incremento delle abilità linguistiche e matematico-scientifiche;
- e. strumenti e modalità di valutazione e di autovalutazione degli apprendimenti e delle competenze;

TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI: Il prodotto finale sarà costituito da una serie di format esemplificativi delle metodologie sperimentate

DURATA: 30 ore di cui 20 in presenza (5 incontri di 4 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 10 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

DESTINATARI: n. 25 docenti del CPIA di Ragusa

EDIZIONI : TOTALE N. 1 EDIZIONE

MODALITA' DI SELEZIONE ESPERTI E TUTOR

Per la selezione degli esperti si procederà con 2 Bandi ad evidenza pubblica, di cui uno rivolto a personale interno e uno rivolto a personale esterno all'amministrazione scolastica, a cura della Scuola Polo e del Comitato Tecnico Scientifico.

Per la selezione dei tutor, dei collaboratori scolastici e del personale tecnico si procederà con Avvisi di reclutamento interni a cura delle scuole della rete individuate come punti erogatori di formazione e saranno rivolti a personale della scuola e/o di scuole vicinarie appartenenti alla rete Ambito 23.

La scuola polo curerà la fase di contrattualizzazione di tutto il personale selezionato.

MODALITA' DI INDIVIDUAZIONE DOCENTI PARTECIPANTI

L'individuazione dei docenti partecipanti sarà a carico dei Dirigenti scolastici delle singole scuole della rete dell'Ambito 23 che avranno il compito di trasmettere, alla scuola punto di erogazione scelta per la formazione, il numero dei docenti interessati secondo un ordine di graduatoria interno alla scuola. Il Dirigente della scuola punto di erogazione, in caso di esubero delle richieste, si impegna a garantire un numero minimo di accettazione di 3 docenti per ciascuna scuola e successivamente provvederà ad informare il Comitato Tecnico Scientifico per eventuali spostamenti di corsisti in altre scuole punto di erogazione della rete.

PER LA CONFERENZA DEI DIRIGENTI DELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DELL'AMBITO 23

Il Dirigente Scolastico della scuola Polo

Dott.ssa Ornella Campo