

# ISTITUTO COMPRENSIVO “ANTONIO COCEANI”

Scuole dell'Infanzia, Primarie, Secondarie di I grado - Comune di Pavia di Udine, Buttrio, Pradamano  
33050 PAVIA DI UDINE - Piazza Zanfagnini, 2 – frazione Lauzacco

Cod. Fiscale 94071010303

tel 0432 675204 e-mail: [udic826008@istruzione.it](mailto:udic826008@istruzione.it); [udic826008@pec.istruzione.it](mailto:udic826008@pec.istruzione.it); [www.icpaviadiudine.edu.it](http://www.icpaviadiudine.edu.it)

## Titolo: NUOVE METODOLOGIE PER BAMBINI DIGITALI – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### 1. Obiettivi del Corso:

- Obiettivo Generale: Promuovere lo sviluppo di nuove metodologie, con l'uso di nuove strumentazioni digitali.
- Obiettivi specifici:
  - sensibilizzare gli insegnanti all'uso di nuove metodologie per la didattica;
  - fornire agli insegnanti strumenti digitali adeguati per la didattica, anche STEM;
  - formare e supportare gli insegnanti nell'applicazione della didattica inclusiva attraverso le strumentazioni tecnologiche e nuove strategie metodologiche.

### 2. Pubblico di riferimento:

- Numero di partecipanti: 10 docenti della scuola secondaria
- Descrizione del Pubblico:
  - Caratteristiche dei partecipanti: conoscenza delle strumentazioni digitali di base
  - Livello di competenza: intermedio
  - Esigenze: migliorare le competenze tecnologiche

### 3. Docenza:

- il corso viene tenuto dall'Animatore Digitale dell'Istituto.

### 4. Contenuti del Corso:

- Moduli/Argomenti:
  - Modulo 1: Gamification: metodologia, uso dei materiali ed esempi
  - Modulo 2: Storytelling: metodologia, uso dei materiali ed esempi
  - Modulo 3: Inquiry: metodologia, uso dei materiali ed esempi
  - Modulo 4: Tinkering: metodologia, uso dei materiali ed esempi
  - Modulo 5: Hackathon: metodologia, uso dei materiali ed esempi

### 5. Tempistiche:

- Durata Totale del Corso: 10 blended.
- Inizio e termine corso: dal 27/02/2024 al 07/05/2024, dalle ore 14.30 alle ore 16.30 su G.Suite (link verrà comunicato agli iscritti):
  1. incontro: 05 marzo 2024;
  2. incontro: 20 marzo 2024;

3. incontro: 04 aprile 2024;

4. incontro: 16 aprile 2024;

5. incontro: 30 aprile 2024

- Frequenza delle Sessioni: 80%

#### **6. Iscrizioni:**

- Inizio e termine iscrizioni: dal 31/01/2024 al 06/02/2024 su piattaforma SCUOLA FUTURA – ID 236593

#### **7. Metodologia Didattica:**

- Approccio:

- Metodologia Laboratoriale
- Metodo espositivo
- Attività pratiche
- Discussione di gruppo

- Integrazione Tecnologica:

- Strumenti digitali interattivi (PON Infanzia/STEM)

#### **8. Attività di Apprendimento:**

- Esercitazioni Pratiche:

- Laboratori, Progetti pratici, Simulazioni

- Collaborazione:

- Attività di gruppo, discussioni in presenza/online
- Scambio di esperienze

#### **9. Valutazione del corso:**

- Metodi di Valutazione degli apprendimenti:

- Questionario di gradimento
- Partecipazione
- Elaborato finale (unità di apprendimento, ... )

- Criteri di Valutazione del progetto:

- Chiarezza dei concetti
- Coerenza corso con programma iniziale
- Struttura delle lezioni e rispetto dei tempi
- Interazione tra docente e corsisti
- Applicazione pratica delle competenze
- Continuità verticale e interdisciplinarietà
- Efficacia ed efficienza del corso

#### **10. Risorse Necessarie:**

- Strumenti e Tecnologie:

- Computer, proiettore, accesso a Internet, SMART Board ...
- Software specifici
- Materiale Didattico:
  - Presentazioni tramite slide, Materiale di lettura, Guide pratiche
- Ambienti:
  - reali: aule speciali, laboratori, ...
  - virtuali: piattaforma didattica, ... (Piattaforma di Google: Gsuite)
- Coinvolgimento tecnico informatico

### **11. Certificazione:**

- Criteri per il Rilascio del Certificato: partecipazione e attività svolta
- Certificazione Finale: - Certificato di partecipazione o completamento

### **12. Feedback e Miglioramenti:**

- Raccolta Feedback:
  - Strumenti
- Piani per Miglioramenti Futuri:
  - Aggiornamenti al corso
  - Approfondimenti su specifici argomenti

### **13. Aspetti gestionali:**

- Disponibilità risorse
- Rispetto tempistiche
- Gestione eterogeneità livelli corsisti
- Distanza tra il progetto scritto su carta e quello che viene implementato