



2<sup>a</sup> Annualità

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](http://www.istitutoberlinguer.gov.it) E-mail: [rgic82000t@istruzione.it](mailto:rgic82000t@istruzione.it) E-mail PEC: [rgic82000t@pec.istruzione.it](mailto:rgic82000t@pec.istruzione.it)

.....

## PIANO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI

A.S. 2017/2018

II ANNUALITA'

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;

VISTA la Nota MIUR n. 47777 del 8.11.2017 avente ad oggetto: “Indicazioni e ripartizione fondi per le iniziative formative relative alla II annualità Piano di formazione docenti”;

VISTI i bisogni formativi espressi dai Dirigenti scolastici delle scuole in rete Ambito 23 nell’incontro dell’11 gennaio 2018, verbale n. 1/2018;

VISTO il verbale n. 1 della rete d’Ambito 23 del 11 gennaio 2018 in cui sono stati individuati i componenti del Comitato Tecnico Scientifico nonché le istituzioni scolastiche Punti di erogatori per le attività di formazione dislocate nel territorio;

VISTE le Unità Formative del Piano elaborate dal Dirigente scolastico della scuola polo per la formazione dell’Ambito 23 Ragusa per l’a.s. 2017/2018;

VISTO il verbale n. 2 del 29/01/2018 della Conferenza di Servizio dei Dirigenti Scolastici- Ambito 23 di Ragusa in cui si approva il presente Piano di Formazione Docenti seconda annualità;

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 scuola polo per la formazione della rete di Ambito per la Sicilia – Ragusa 23 a cui afferiscono le seguenti scuole:

*Ass. Amm. M.G.*

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;
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**

- di quanto disposto dalla nota n. 354 dell'USR Sicilia del 8/01/2018 in cui si precisa che in ogni ambito territoriale dovranno essere assicurate prioritariamente iniziative formative relative alle seguenti tematiche:
  - competenze e didattiche innovative;
  - valutazione degli apprendimenti;
  - alternanza scuola-lavoro;
  - autonomia organizzativa e didattica;
    - percorsi di lingua straniera che non dovranno sovrapporsi ai percorsi CLIL.
    - inclusione e disabilità;
    - integrazione multiculturale e cittadinanza globale;
    - insuccesso scolastico e contrasto alla dispersione;
    - approfondimento di aspetti relativi alla cultura artistica e musicale;
    - iniziative formative rivolte ai docenti di scuola dell'infanzia.
- della rilevazione dei bisogni formativi espressi dalle istituzioni scolastiche in rete e inseriti nei Piani di Formazione Docenti di ciascuna scuola

# **SI APPROVA**

## **IL SEGUENTE PIANO ANNUALE DI FORMAZIONE DOCENTI AMBITO 23 RAGUSA COSTITUITO DA**

- **N. 9 corsi di preparazione al rilascio della certificazione europea di lingua inglese di cui al Quadro Comune Europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (Cefr) ,**
- **25 UNITA' FORMATIVE**

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

## RIEPILOGO CORSI DI INGLESE DA ATTIVARE

### I CICLO

<b>SCUOLE PUNTI DI EROGAZIONE</b>	Priorità 4 COMPETENZE DI LINGUA STRANIERA	Priorità 4 COMPETENZ E DI LINGUA STRANIERA	Priorità 4 COMPETENZE DI LINGUA STRANIERA
<b>I.C. BERLINGUER RAGUSA</b>	<b>LIVELLO A1</b>	<b>LIVELLO A2</b>	<b>DIDATTICA DELLE DISCIPLINE NON LINGUISTICHE SECONDO LA METODOLOGIA CLIL</b>
<b>I.C. F. PAPPALARDO VITTORIA</b>	<b>LIVELLO A1</b>	<b>LIVELLO A2</b>	

### II CICLO

<b>SCUOLE PUNTI DI EROGAZIONE</b>	Priorità 4 COMPETEN ZE DI LINGUA STRANIERA	Priorità 4 COMPETEN ZE DI LINGUA STRANIERA	Priorità 4 COMPETENZE DI LINGUA STRANIERA
<b>I.I.S. MAZZINI VITTORIA</b>	<b>LIVELLO B1</b>		<b>DIDATTICA DELLE DISCIPLINE NON LINGUISTICHE SECONDO LA METODOLOGIA CLIL</b>
<b>I.I.S. VICO- UMBERTO I GAGLIARDI RAGUSA</b>	<b>LIVELLO B1</b>	<b>LIVELLO B2</b>	

## CORSI DI PREPARAZIONE AL RILASCIO DELLA CERTIFICAZIONE EUROPEA DI LINGUA INGLESE

LIVELLO	ORE	UNITA' FORMATIVE	SEDI	DESTINATARI
Da 0 ad A1	60	2	I.C. BERLINGUER RAGUSA I.C. F. PAPPALARDO VITTORIA	Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado e II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa
Da A1 ad A2	60	2	I.C. BERLINGUER RAGUSA I.C. F. PAPPALARDO VITTORIA	
Da A2 a B1	60	2	I.I.S. MAZZINI VITTORIA  I.I.S. VICO-UMBERTO I GAGLIARDI RAGUSA	
Da B1 a B2	70	1	I.I.S. VICO-UMBERTO I GAGLIARDI RAGUSA	

	ORE	UNITA' FORMATIVE	SEDI	DESTINATARI
<b>DIDATTICA DELLE DISCIPLINE LINGUISTICHE SECONDO LA METODOLOGIA CLIL</b>	30	2	(I e II ciclo) I.C. BERLINGUER RAGUSA  I.I.S. MAZZINI VITTORIA	Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado e II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa

## RIEPILOGO UNITA' FORMATIVE DA ATTIVARE

### I CICLO

<b>SCUOLE PUNTI DI EROGAZIONE</b>	Priorità 2  DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 2  DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 2  DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 3  COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 3  COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 3  COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 3  COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	TOT  Unità formative  12
<b>I.C. BERLINGUER RAGUSA</b>	U.F.1  <b>Progettare per competenze nel I ciclo  scuola primaria</b>		U.F.3  <b>Una didattica per competenze per garantire il passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria</b>	U.F.4  <b>Risorse digitali e di rete per insegnare e apprendere: google suite</b>	U.F.5  <b>Il digital storytelling a scuola dell'infanzia e primaria</b>	U.F.6  <b>Coding, pensiero computazionale e robotica educativa</b>	U.F.7  <b>Tecnologie musicali</b>	6
<b>I.C. F. PAPPALARDO VITTORIA</b>	U.F.1  <b>Progettare per competenze nel I ciclo  scuola primaria</b>	U.F.2  <b>Progettare per competenze nella scuola dell'infanzia</b>	U.F.3  <b>Una didattica per competenze per garantire il passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola</b>	U.F.4  <b>Risorse digitali e di rete per insegnare e apprendere: google suite</b>	U.F.5  <b>Il digital storytelling a scuola dell'infanzia e primaria</b>		U.F.7  <b>Tecnologie musicali</b>	6



primaria

## II CICLO

<b>SCUOLE</b> <b>PUNTI DI</b> <b>EROGAZIONE</b>	Priorità 2 DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 2 DIDATTICA PER COMPETENZE	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 3 COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Priorità 8 SCUOLA E LAVORO	Priorità 6 COESIONE SOCIALE E PREVENZIONE DEL DISAGIO GIOVANILE GLOBALE	<b>TOT.</b> Unità formative  11
<b>I.I.S.</b> <b>MAZZINI</b> <b>VITTORIA</b>	<b>U.F.1</b>  Progettare un curricolo verticale di discipline STEM nel raccordo tra la scuola secondaria di I grado e il I biennio del II grado	<b>U.F.2</b>  Progettare un curricolo verticale di italiano nel raccordo tra la scuola secondaria di I grado e il I biennio del II grado	<b>U.F.3</b>  Flipped classroom e recupero formativo		<b>U.F.5</b>  I Percorsi di alternanza scuola –lavoro	<b>U.F.6</b>  Una scuola per tutti : dal recupero al successo scolastico	5
<b>I.I.S.</b> <b>VICO-UMBERTO I</b> <b>GAGLIARDI</b>  <b>RAGUSA</b>	<b>U.F.1</b>  Progettare un curricolo verticale di discipline STEM nel raccordo tra la scuola secondaria di I grado e il I biennio del II grado	<b>U.F.2</b>  Progettare un curricolo verticale di italiano nel raccordo tra la scuola secondaria di I grado e il I biennio del II	<b>U.F.3</b>  Flipped classroom e recupero formativo	<b>U.F.4</b>  Authoring multimediale per la didattica : Contenuti didattici digitali e learning objects	<b>U.F.5</b>  I Percorsi di alternanza scuola –lavoro	<b>U.F.6</b>  Una scuola per tutti : dal recupero al successo scolastico	6

--	--	--	--	--	--	--	--

## CPIA

<b>SCUOLE PUNTI DI EROGAZIONE</b>	Priorità 4 COMPETENZE DI LINGUA STRANIERA	Priorità 5 Inclusione e disabilità	TOT. Unità formative  2
<b>C.P.I.A. RAGUSA</b>	<u>Corso di francese</u> <b>Potenziamento delle competenze in lingua francese volte al conseguimento di una certificazione livello A1</b>	U.F. 1  <b>La Didattica Inclusiva, cooperative learning e abilità metacognitive</b>	2

# PRIMO CICLO

-

## UNITA' FORMATIVA 1

Priorità 2

### DIDATTICA PER COMPETENZE

#### **TITOLO : PROGETTARE PER COMPETENZE NEL I CICLO SCUOLA PRIMARIA**

( situazioni esperenziali, setting formativi, nuove metodologie didattiche)

#### **DESCRIZIONE:**

Il progetto formativo è finalizzato alla costruzione di strumenti che aiutino i docenti ,coerentemente con le *Indicazioni nazionali* a progettare e realizzare una didattica significativa e innovativa che sviluppi competenze, motivazione e interesse negli studenti.

Gli obiettivi del corso mirano a far sviluppare competenze nell'elaborazione di un modello di "Progettazione per competenze" da sperimentare in aula in una logica di ricerca- azione.

Il percorso formativo, fondato su pratiche laboratoriali (focus group, gruppi di lavoro per dipartimento disciplinare, studi di caso), affronterà la tematica relativa alla progettazione per competenze anche in un'ottica inclusiva, facendo riferimento all' uso di setting formativi innovativi e inclusivi per giungere anche alla trattazione della tematica relativa alla valutazione delle competenze e alla costruzione dei correlati strumenti di rilevazione. Durante il percorso saranno forniti, analizzati e valutati,modelli di format per la progettazione per competenze elaborati dal mondo universitario e accademico oggetto di ricerca e sperimentazione guidata nelle scuole.

A supporto del processo di ricerca-azione s'intende implementare una piattaforma digitale per l'interazione a distanza tra corsisti , docente e tutor e finalizzata alla condivisione di materiali didattici, alla restituzione dei prodotti realizzati dai corsisti durante le attività in presenza e durante la sperimentazione in classe.

#### **OBIETTIVI/ CONTENUTI:**

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";

*Ass. Amm. M.G.*

- 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**)

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

- Didattica per competenze
- Statuto epistemologico della competenza
- Ambiente di apprendimento
- Progettazione per competenze e unità formative
- Valutazione formativa dell'alunno con riferimento all'osservazione, ai compiti di realtà e alla definizione dei livelli.

Strumenti relativi alla valutazione(rubriche)

**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. e/o da prodotti realizzati dai corsisti durante le attività in presenza e durante la sperimentazione in classe.

**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 a cura del corsista.

**DESTINATARI:** fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola primaria 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 : PROGETTARE PER COMPETENZE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

##### **DESCRIZIONE:**

Il progetto affronterà per tutti i docenti della scuola dell'infanzia le tematiche relative alla didattica per competenze, così come previsto dalle Indicazioni per il curricolo 2012. A livello teorico saranno approfonditi temi riguardanti le 8 competenze europee, base delle competenze previste dalle Indicazioni per il curricolo 2012 nei traguardi di sviluppo, lo statuto epistemologico della competenza, il Profilo dello bambino in uscita dalla scuola dell'infanzia, la costruzione di un curricolo per competenze a livello verticale, la progettazione delle Unità Formative tenendo conto dei 5 campi di esperienza e l'interconnessione di essi, la creazione di un ambiente di app.to per la personalizzazione delle conoscenze. Sarà altresì approfondita la tematica della valutazione delle competenze in uscita del bambino di scuola dell'infanzia con la definizione di livelli per campo di esperienza. In tal modo si faciliterà il passaggio da una programmazione per contenuti ad una didattica per competenze.

Saranno forniti ai docenti modelli significativi applicabili ed esemplificazioni di compiti di realtà e attività didattiche.

##### **CONTENUTI:**

- a. Lo statuto epistemologico delle competenze
- b. Le conoscenze e le abilità come oggetti socio-culturali
- c. La didattica per competenze
- d. Unità formative e loro progettazione
- e. Compiti di realtà

L'ambiente di apprendimento

##### **MAPPATURA DELLE COMPETENZE:**

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

- Come progettare un curriculum per lo sviluppo delle competenze
- Elaborazione di unità formative

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Programmazione di un prodotto finale relativo alla progettazione per competenze con utilizzo di un format con unità di apprendimento testate a scuola e recuperate a livello teorico.

**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 dell'infanzia in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

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

### UNITA' FORMATIVA 3

Priorità 2

DIDATTICA PER COMPETENZE

**TITOLO : UNA DIDATTICA PER COMPETENZE PER GARANTIRE IL PASSAGGIO DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA**

#### DESCRIZIONE:

Il progetto affronterà per tutti i docenti della scuola dell'infanzia le tematiche relative alla didattica per competenze, così come previsto dalle Indicazioni per il curriculum 2012.

Il progetto nasce dall'esigenza di analizzare quale didattica è utile per bambini di 5 anni, quali attività ed esperienze sono più proficue per il raggiungimento dei requisiti fondamentali per i futuri apprendimenti della scuola primaria, evitando anticipazionismi o metodologie proprie della scuola primaria.

Il bambino non deve essere "preparato" per la frequenza alla scuola successiva, ma durante i 3 anni di frequenza matura un'alfabizzazione emergente con la maturazione di competenze che lo rendono "pronto" all'acquisizione degli apprendimenti successivi.

E' accertato, infatti, che le competenze si sviluppano gradualmente, infatti nei tre anni di frequenza della scuola dell'infanzia il piccolo raggiunge degli obiettivi funzionali alle competenze che egli maturerà nel suo ultimo anno di frequenza.

Nel corso di formazione saranno approfonditi temi riguardanti la didattica per competenze: i traguardi di sviluppo delle competenze descritti dalle Indicazioni per il curriculum 2012, lo statuto epistemologico della competenza, il Profilo dello bambino in uscita dalla scuola dell'infanzia e la creazione di un ambiente

*Ass. Amm. M.G.*

di app.to per la personalizzazione delle conoscenze. Per quanto riguarda una didattica per i bambini di 5 anni si approfondiranno in particolare le competenze del campo di esperienza: “I discorsi e le parole”.

Saranno approfondite le seguenti aree: fonologica, lessicale, morfo-sintattica, pragmatica e narrativa. Il bambino, infatti, nella scuola dell’infanzia matura la competenza analitica, cioè di segmentazione ed identificazione della realtà e la competenza sintetica, di scelta degli elementi indispensabili in una situazione, diventa consapevole delle sue capacità logiche, e si avvicina alla lingua scritta.

Anche l’INVALSI ha evidenziato l’importanza della scuola dell’infanzia per gli esiti positivi nelle prove di italiano svolte in seconda primaria, infatti quanto più i bambini sono stati stimolati, migliori sono le performance (esiti a distanza).

#### CONTENUTI:

- Lo statuto epistemologico delle competenze
- La didattica per competenze
- la continuità tra scuola dell’infanzia e scuola primaria
- l’alfabetizzazione emergente in riferimento al campo di esperienza: “I discorsi e le parole”

#### MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

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

- a) Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento nel raccordo tra i cicli

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Il prodotto finale sarà costituito da documentazione di supporto consegnata ai docenti con semplificazioni didattiche riguardanti attività da svolgere per il raggiungimento delle competenze previste.

**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 5 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

**DESTINATARI:** fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola dell’infanzia 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 : RISORSE DIGITALI E DI RETE PER INSEGNARE E APPRENDERE: GOOGLE SUITE

##### DESCRIZIONE:

Lo sviluppo della tecnologia e i piani nazionali (LIM e Cl@ssi 2.0) permettono oggi di portare con sempre maggior costanza e diffusione le TIC all'interno della classe. Modificare l'ambiente dell'apprendimento comporta però un ripensamento della lezione e richiede al docente di ripensare la sua metodologia, il suo approccio comunicativo con gli studenti e una riprogettazione in rapporto agli strumenti e alle risorse disponibili. Il corso prevederà una fase caratterizzata da un approfondimento – riflessione sugli aspetti implicati nell'uso delle tecnologie e una fase operativa laboratoriale di sperimentazione degli strumenti offerti dalla suite google (blog, google-site, classroom, forms, docs, cloud e apps integrate alla suite). I docenti potranno, a conclusione delle attività, valutare gli esiti dei processi avviati, evidenziando i punti di forza e/o di fragilità nella sperimentazione che condurranno avvalendosi di questi strumenti nelle classi ove essi operano.

##### 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 curriculum;
- 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**)

- Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari. Utilizzare strategie appropriate per personalizzare i percorsi di apprendimento e coinvolgere tutti gli studenti, saper sviluppare percorsi e ambienti educativi attenti alla personalizzazione e all'inclusione

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Il prodotto finale sarà costituito nella realizzazione di prove esperte e produzione di materiali didattici

**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 primaria, secondaria di I grado e secondaria di II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa con competenze digitali in ingresso medie.

**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 : IL DIGITAL STORYTELLING A SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA**

### DESCRIZIONE:

L'unità formativa mira a supportare il docente a scegliere risorse e strumenti digitali da introdurre nella didattica curriculare e a stimolare situazioni di apprendimento significativo finalizzato a promuovere competenze disciplinari, trasversali e digitali.

*Ass. Amm. M.G.*

Le attività di Storytelling, in quanto “metodologia didattica attiva”, rivestono un ruolo di primaria importanza nel processo educativo dei bambini.

Il linguaggio informatico rappresenta per i bambini un sistema simbolico noto e, contemporaneamente, un sistema comunicativo che, grazie al supporto della multimedialità favorisce diverse attività di transcodifica: dalle parole all'immagine, dall'immagine alla parola, dal suono all'immagine, dall'immagine al suono. Saranno trattati i seguenti contenuti:

**Digital Storytelling** che permette di creare pagine digitali di grande effetto e ricche di contenuti multimediali (immagini, tracce audio, video, testi, persino mappe ...). Si tratta, infatti, di una metodologia attiva con cui si narrano storie e i cui vantaggi risiedono nell'apprendimento esperienziale, nell'acquisizione di competenze trasversali e nel saper usare strumenti digitali: Learning apps, Storyjumper, Kizoa, Thinglink,...

#### **Open Educational Resources**

Storyjumper risulta indicato per gli alunni più piccoli anche perché si tratta di un ambiente protetto e in cui è possibile mantenere privata la propria storia o renderla pubblica. Altre caratteristiche che risultano estremamente positive nell'uso educativo di StoryJumper sono date da:

- possibilità di commentare la storia e di avviare una discussione su di essa
- possibilità di realizzare l'ebook sia in modalità individuale che collaborativa.

**Kizoa** è un programma per montare filmati e fare video e slideshow con foto, video e musica; aggiungere testi, effetti, transizioni; condividere online tramite e-mail, Facebook, Twitter, blog, siti internet, Youtube.

**Thinglink** servizio web 2.0, è un webware che consente, senza l'installazione di alcun software, di realizzare immagini interattive che contengono elementi multimediali come immagini, video, audio, testi, ecc..

Google Drive per il repository e la condivisione tra docenti

#### **OBIETTIVI:**

- utilizzare risorse e strumenti digitali per una didattica innovativa
- reperire e usare i contenuti digitali in aula e nelle attività di laboratorio
- utilizzare in modo appropriato e creativo testi e contenuti multimediali
- riconoscere i linguaggi specifici di diversi media
- sviluppare le abilità di utilizzo del computer attraverso Apps/software che combinano vari strumenti tra cui testi, immagini, audio, video e la pubblicazione su web
- produrre Storybooks - Video – Infografiche
- organizzare situazioni di apprendimento

## **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:** 30 ore totali (20 ore in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 10 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. 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 : CODING, PENSIERO COMPUTAZIONALE E ROBOTICA EDUCATIVA**

### **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 e la robotica educativa. 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 un logica progressiva di complessità. L'inserimento del coding, dell'utilizzo didattico della robotica

*Ass. Amm. M.G.*

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. Ai docenti spetta il compito di acquisire le competenze utili alla costruzione e all'utilizzo di applicazioni didattiche a supporto dell'attività di insegnamento e apprendimento valorizzando le potenzialità che le tecnologie offrono anche ai fini della personalizzazione degli interventi in un'ottica inclusiva.

#### OBIETTIVI:

- Promuovere la ricerca didattica, sia di carattere disciplinare, sia nelle sue connessioni interdisciplinari
- Elaborare concetti e problemi in forma algoritmica
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- Progettare e realizzare applicazioni didattiche interattive tramite linguaggi visuali
- Avviare esperienze e progetti di utilizzo di robot didattici programmabili nella scuola primaria e nella scuola secondaria di primo grado, con esemplificazione di percorsi metodologici e utilizzo di kit didattici.
- Collegare metodologie, strategie di apprendimento e operazioni computazionali nella prospettiva curricolare per competenze
- Elaborare e utilizzare strumenti di valutazione delle competenze digitali con apposite rubriche.

#### 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 e dell'utilizzo didattico della robotica;
- l'elaborazione di unità didattiche che prevedano l'uso del coding, della robotica e l'acquisizione delle specifiche competenze
- rafforzamento delle 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:** 30 ore totali (24 h in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 6 ore di lavoro individuale in classe)

#### DESTINATARI:

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

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

## UNITA' FORMATIVA 7

Priorità 3

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

### TITOLO : TECNOLOGIE MUSICALI

#### DESCRIZIONE:

Il corso di *Tecnologie musicali* è rivolto all'acquisizione di conoscenze e competenze settoriali relative all'utilizzo e al funzionamento delle principali tecnologie elettroacustiche, informatiche e multimediali applicate all'audio. Il percorso formativo è finalizzato all'apprendimento di elementi di acustica e psicoacustica musicale, tecniche di ripresa microfonica, di registrazione ed elaborazione audio, attraverso l'impiego di software per l'editing e per la composizione musicale (hard disk recording, sequencer, videoscrittura musicale, ecc.). Il corso è finalizzato a:

- Conoscere i principi fondamentali del funzionamento della tecnologia musicale; elementi introduttivi; collegamenti e cablaggio, componenti di base, concetti base della tecnologia informatica; alcune caratteristiche dell'onda sonora: frequenza e ampiezza.
- La scheda audio: funzione, caratteristiche e specifiche tecniche; La conversione A/D e D/A; Home studio project;
- Il software musicale audio editor: formati audio, acquisizione importazione del suono
- Le tracce audio: tipologie e funzioni; utilizzo della funzione sequencer; realizzazione di un progetto audio multitraccia
- Editing base delle tracce audio: modalità ed operazioni di modifica delle clip audio; effetti di riverbero, delay, chorus, flanger, phaser, pitch shifter, distorsore, ecc
- Le funzioni di processi di preamplificazione, equalizzazione, processori di dinamica; esportazione audio in vari formati.
- Realizzazione di un breve progetto audio ed attività laboratoriale.
- Il software di notazione musicale MuseScore: creare una nuova partitura, modalità di modifica, azioni sulle battute.
  
- Elementi di scrittura sulla partitura: scrittura delle note, alterazioni, arpeggio e glissando, chiavi, crescendo e diminuendo, graffe accollatura, gruppi irregolari di note (terzine), gruppo di note, legatura di portamento, gruppo di note, legatura di valore, linee, note di abbellimento (acciaccature), pause di una battuta intera e di più battute, unità di tempo, ecc.

## OBIETTIVI:

- Utilizzo di tecniche specifiche di base per la gestione della tecnologia informatica.
- Essere in grado di cablare ed utilizzare a livello base le attrezzature professionali per la registrazione, la composizione ed il missaggio.
- Essere in grado di saper utilizzare le principali funzionalità di alcuni software per l'editing audio, per la registrazione e l'utilizzo del sequencer; programmi di videoscrittura della partitura musicale.

## MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

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

- Conoscenza dei principi fondamentali del funzionamento della tecnologia musicale.
- Il mixer: funzione e utilizzo.
- Collegamenti e tipi di connettori audio e midi.
- Ascolti: Amplificatori, casse acustiche e cuffie; I microfoni: funzione, tipologia e modelli, tecniche microfoniche di base.
- Conoscenza dei principi fondamentali dell'acustica e della psicoacustica e dei fenomeni di percezione negli spazi sonori.

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Realizzazione di una partitura, esportazione in formato .pdf e stampa

**DURATA:** 25 ore totali (20 h in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 5 ore di lavoro individuale in classe)

## DESTINATARI:

Fino ad un massimo di n. 25 docenti di corso musicale in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa.

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

## **SECONDO CICLO**

### **UNITA' FORMATIVA 1**

#### **Priorità 2**

### **DIDATTICA PER COMPETENZE**

#### **TITOLO : PROGETTARE UN CURRICOLO VERTICALE DI DISCIPLINE STEM NEL RACCORDO TRA LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO E IL I BIENNIO DEL II GRADO**

#### **DESCRIZIONE:**

La progettazione per competenze, disciplinari e trasversali, assume valenza e forme coerenti in una prospettiva curricolare verticale - fatta non soltanto di riferimenti generali, che spesso non riescono a tradursi in concrete azioni didattiche - capace di attivare una serie di processi virtuosi di insegnamento apprendimento di livello, che procedono operativamente in continuità e discontinuità positive per far acquisire traguardi via via più elevati agli studenti. Oggi un ventaglio “aperto” di competenze e metodologie innovative da ricercare e/o da mettere in campo, richiede di individuare alcuni “assi” verticali che sostengono lo studente nei processi di apprendimento e che possono caratterizzare il lavoro dei docenti nella direzione di una condivisione di metodologie e di competenze “forti”, che vanno coltivate e accompagnate a partire dalla scuola secondaria di primo grado e, almeno, a livello dei bienni degli ISS.

Occorre, da un lato, identificare nuovi ambiti di fattibilità per la costruzione di curricoli verticali a partire dagli orizzonti culturali e scientifici che in questi ultimi anni si sono catalizzati intorno al dibattito sul cosiddetto “pensiero computazionale” e alle correlate attività di coding interdisciplinare anche in riferimento alle potenzialità che la robotica “educativa”, con le implicanze dell’intelligenza artificiale, della realtà aumentata e dell’intelligenza potenziata che attendono gli studenti che intraprenderanno gli studi universitari e la ricerca e, dall’altro, consolidare metodologie efficaci ed elaborare proposte operative di continuità tramite il confronto e il lavoro comune dei docenti dei diversi livelli scolastici per dare alla progettazione per competenze “gambe” e “mani” per il lavoro in classe.

L’attività formativa di questa Unità - articolata in relazione ad un intreccio pedagogico, metodologico e scientifico - intende sviluppare, insieme ai docenti, risposte praticabili alla seguente esigenza:

Come tradurre in azioni didattiche e organizzative la costruzione di binari di continuità ispirati a una didattica per competenze nell’ambito matematico scientifico (STEM)

## OBIETTIVI:

- Elaborare e utilizzare strumenti e metodologie didattiche per competenze
- Elaborare percorsi di continuità nell'ambito matematico, scientifico, tecnologico.
- Predisporre esempi di attività didattiche ponte relative ad operazioni computazionali
- Progettare lezioni multimediali

## MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

Area delle competenze relative all'insegnamento (didattica)

- a. Progettare e organizzare, nell'ambito del curricolo verticale per competenze, situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari con particolare riferimento:
  - alle competenze nell'ambito matematico, scientifico e tecnologico e al pensiero computazionale;
  - alle dimensioni didattiche e alle competenze trasversali implicate nelle attività di coding e di robotica educativa, secondo assi di continuità tra scuola secondaria di primo grado e bienni del secondo ciclo di istruzione;
  - alla pair programming e al project based learning;
  - alla didattica metacognitiva e alle strategie di studio;
  - al problem solving collaborativo;
  - alla costruzione e adozione di prove di competenza e rubriche valutative nell'ambito STEM;
  - all'utilizzo di software specifici a supporto della didattica delle discipline

## 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 21 in presenza (7 incontri di 3 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 9 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale a cura del corsista.

**DESTINATARI:**

fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di primo grado e dei bienni delle scuole secondarie superiori di secondo grado in servizio nell'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 : PROGETTARE UN CURRICOLO VERTICALE DI ITALIANO NEL RACCORDO TRA LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO E IL I BIENNIO DEL II****DESCRIZIONE:**

Le rilevazioni nazionali e internazionali sulle competenze d'italiano dei nostri studenti rivelano soprattutto: la difficoltà dei giovani ad affrontare un problema posto in un contesto concreto; argomentare il loro pensiero; leggere testi discontinui. In pratica, pur conoscendo concetti generali e procedure, tuttavia non li sanno calare in situazioni nuove. L'insuccesso formativo che deriva da questi limiti si traduce quindi in un insuccesso più complessivo, finendo per limitare diritti sociali.

Ne deriva che la scuola debba attrezzarsi meglio, soprattutto per evitare l'insuccesso della progressione della carriera scolastica dei nostri studenti, che troppo spesso subiscono battute d'arresto nel passaggio dalla secondaria di primo grado al biennio delle superiori. Si parla quindi della necessità di escogitare un curriculum verticale d'italiano, ma ciò non basta se concepito in maniera rigida lineare e prescindendo dallo sviluppo di altre competenze. E' forse più corretto parlare di curriculum "a spirale", che punti su discontinuità utili, attraverso la proposizione di ambienti di apprendimento diversi e progressivamente arricchiti: in somma un curriculum verticale capace di creare processi di separazione e di interconnessione.

Il corso si propone quindi di mettere a punto un metodo di insegnamento-apprendimento che riduca al minimo le lezioni frontali e dia piuttosto spazio ad attività operative diverse, riguardanti situazioni nuove e stimolanti per gli allievi.

Obiettivo del corso saranno quindi **COSTRUIRE** un curriculum basato su **NUOVE ATTIVITA'**, quali:

- Sviluppare ambienti diversi di apprendimento, partendo dall'oralità
- Programmare attività di interazione libera e di interazione strutturata
- creare laboratori di scrittura di testi sulla base di altri testi
- selezionare testi scritti continui e non continui
- Proporre attività sulla canzone, sulla lingua trasmessa
- Giocare con le parole, utilizzando anche strumenti online
- sviluppare una grammatica deduttiva e procedere per gradi nello studio della morfosintassi

#### OBIETTIVI:

#### 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:
- b. 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:** 28 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 8 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale.

**DESTINATARI:** fino ad un massimo di n. 30 docenti di scuola secondaria di primo grado e dei bienni delle scuole secondarie superiori di secondo grado in servizio nell'ambito 23 di Ragusa.

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

### **UNITA' FORMATIVA 3**

Priorità 3

**COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO**

**TITOLO : FLIPPED CLASSROOM E RECUPERO FORMATIVO**

#### **DESCRIZIONE:**

Il corso punta alla costruzione di un'area di apprendimento-collaborazione online, secondo la metodica della flipped classroom. Ogni area online consente forme evolute di insegnamento-apprendimento, con il deposito di materiali multimediali (video, audio, testi, allegati, link) progettati dall'insegnante per una didattica a distanza gestita direttamente dal discente. Sul modello della Khan Academy, il corso, utilizzando software gratuiti e ben integrati della piattaforma G-Suite, porterà alla costruzione Classroom online immediatamente implementabili dagli istituti scolastici.

La piattaforma software che si utilizzerà sarà Google Classroom, all'interno della quale sarà possibile integrare con immediatezza strumenti di didattica collaborativa quali: Documenti, Fogli, Presentazioni, Moduli, Jamboard e molto altro.

Un sistema di monitoraggio del lavoro degli allievi, nonché di correzione e restituzione dei compiti assegnati, consente all'insegnante di creare percorsi individuali particolarmente efficaci, finalizzati allo studio quotidiano di tutta la classe o al potenziamento degli alunni più capaci o ancora al recupero di lacune e debiti formativi.

Il corso, in presenza di docenti dotati di buone conoscenze informatiche di base, potrà anche consentire la creazione di originali video-lezioni da inserire in piattaforma.

Al fine di costruire Classroom particolarmente efficaci per singola disciplina, il corso prospetterà anche l'utilizzo di metodologie quali: didattica breve, mastery learning.

*Ass. Amm. M.G.*

### **OBIETTIVI:**

- Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari
- Utilizzare strategie appropriate per personalizzare i percorsi di apprendimento e coinvolgere tutti gli studenti, saper sviluppare percorsi e ambienti educativi attenti alla personalizzazione e all'inclusione

### **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 materiali didattici digitali.

**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 30 docenti di scuola secondaria di I e II grado in servizio nelle scuole dell'ambito 23 di Ragusa con un adeguato livello di competenze informatiche.

**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 : AUTHORING MULTIMEDIALE PER LA DIDATTICA : CONTENUTI DIDATTICI DIGITALI E LEARNING OBJECTS

##### DESCRIZIONE:

L'idea di modelli per la realizzazione di CDD e di LO, riprende alcuni tra i temi principali della pedagogia e definisce un'ipotesi formativa che integra, nella pratica, strategie didattiche finalizzate all'individualizzazione e alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento mediante un approccio costruttivista. Tra gli obiettivi, il progetto si pone quello di formare i docenti su risorse digitali e di rete in modo da consentire loro di sfruttare in modo funzionale e produttivo le nuove tecnologie integrandole con le modalità didattiche tradizionali. Il corso prevederà una fase caratterizzata da un approfondimento – riflessione sugli aspetti implicati nell'uso delle tecnologie digitali e una fase operativa laboratoriale di realizzazione di LO e contenuti digitali. I docenti potranno, a conclusione delle attività, valutare gli esiti dei processi avviati, evidenziando i punti di forza e/o di fragilità nella sperimentazione di software e cdd autoprodotti.

##### 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**)

- Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari utilizzando nuove tecnologie e metodologie didattiche innovative;
- Utilizzare strategie appropriate per personalizzare i percorsi di apprendimento e coinvolgere tutti gli studenti, saper sviluppare percorsi e ambienti educativi attenti alla personalizzazione e all'inclusione

**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 (20 ore in presenza con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor e 10 ore di sperimentazione nelle classi).

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

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

## UNITA' FORMATIVA 5

Priorità 8

SCUOLA E LAVORO

### TITOLO : I PERCORSI DI ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

#### DESCRIZIONE:

- La normativa sull'Alternanza scuola- lavoro
- Come costruire un percorso di alternanza scuola- lavoro
- Come realizzare l'impresa simulata
- Come valutare l'Alternanza scuola-lavoro

Il corso prevede l'attuazione di un percorso formativo che partendo dalla normativa sull'Alternanza scuola-lavoro fornisca strumenti sulla costruzione di percorsi formativi anche sulla modalità dell'Impresa simulata.

I percorsi di Impresa Simulata consentono a gruppi di allievi o all'intera classe, di costituire la propria azienda, secondo il modello e la tipologia dell'azienda reale , realizzata in ambiente di apprendimento simulato, organizzato scientificamente per riprodurre in laboratorio il contesto reale. Il percorso formativo è funzionale all'attuazione di un sistema reticolare di ruoli, funzioni e responsabilità che vede gli studenti protagonisti del sistema, propone attività laboratoriali strutturate per competenze integrate con il curriculum scolastico, con focus specifico sulla documentazione del percorso utile ai processi di valutazione e certificazione delle competenze in esito. Il percorso si propone di supportare i docenti nell'affrontare il cambiamento richiesto dal Riordino operando sulle tre dimensioni concorrenti alla professionalità del nuovo docente: relazionale, cognitiva, meta-

cognitiva, creando l'habitus della ricerca-azione disciplinare ed interdisciplinare e avviando la didattica laboratoriale attraverso strumenti operativi e sussidi alla progettazione, verifica e valutazione del curricolo per competenze.

#### **OBIETTIVI:**

- Realizzare una formazione permanente dei docenti che, superando la settorialità degli insegnamenti, favorisca la ricerca di percorsi multidisciplinari, valorizzi l'unitarietà del sapere, privilegi il lavoro collegiale e adotti la procedura di monitoraggio e valutazione del processo di apprendimento/insegnamento;
- Creare un circuito virtuoso che consenta ai diversi istituti presenti nel territorio di "fare rete" nella valorizzazione del capitale umano in formazione, costituendosi come soggetti propositivi e complementari dell'innovazione formativa

#### **MAPPATURA DELLE COMPETENZE:**

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

- a. Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- b. Sperimentare percorsi di alternanza scuola lavoro in grado di sviluppare competenze certificabili e spendibili

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Il prodotto finale sarà costituito dalla realizzazione di materiali utilizzabili nei percorsi di alternanza scuola lavoro

**DURATA:** 25 ore totali (20 ore in presenza con esperto e tutor con moduli formativi sia teorici che laboratoriali, 5 ore di lavoro nelle classi per la sperimentazione di percorsi di ricerca azione) .

**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 6

COESIONE SOCIALE E PREVENZIONE DEL DISAGIO GIOVANILE GLOBALE

**TITOLO : UNA SCUOLA PER TUTTI : DAL RECUPERO AL SUCCESSO SCOLASTICO**

### DESCRIZIONE:

Il corso risponde alla finalità della prevenzione del disagio e dell' insuccesso scolastico e vuole offrire ai docenti frequentanti gli strumenti più adeguati per garantire agli alunni pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di approccio alle discipline secondo una prospettiva polifunzionale dell' apprendimento. Durante gli incontri in presenza dovranno essere proposti approfondimenti relativi agli stili cognitivi, ai meccanismi di focus e d'attribuzione, al rafforzamento e soprattutto al recupero della motivazione, alle tecniche di memorizzazione e alle metodologie di studio più efficaci, alle life skills, alla meta cognizione e all'orientamento formativo degli studenti. Attraverso la progettazione di proposte didattiche per il consolidamento ed il recupero delle abilità di base, con attività di simulazione secondo la logica della ricerca-azione, i docenti avranno l'opportunità di valutare gli esiti dei processi avviati, evidenziando i punti di forza e/o di fragilità nella sperimentazione che condurranno nelle classi in cui operano.

### OBIETTIVI:

- Integrare nella didattica quotidiana strumenti per la personalizzazione dei processi di apprendimento;
- Prevenire il disagio scolastico e favorire il raggiungimento del successo scolastico di tutti e di ciascuno;
- Evidenziare il valore aggiunto dell'uso di modalità di insegnamento apprendimento personalizzato
- Contrastare fenomeni di demotivazione e di abbandono in presenza



## MAPPATURA DELLE COMPETENZE:

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

- Progettare e organizzare le situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari
- Utilizzare strategie appropriate per personalizzare i percorsi di apprendimento e coinvolgere tutti gli studenti, saper sviluppare percorsi e ambienti educativi attenti alla personalizzazione e all'inclusione

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Il prodotto finale sarà costituito dalla realizzazione di prove esperte materiali da utilizzare per la personalizzazione.

**DURATA:** 25 ore totali (20 ore in presenza con esperto e tutor per moduli formativi sia teorici che laboratoriali, 5 ore di lavoro individuale e/o nelle classi per la sperimentazione) .

**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

## CPIA

- **N. 1 corsi di preparazione rilascio della certificazione europea di lingua francese di cui al Quadro Comune Europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (Cefr) ,**

<b>SCUOLE</b> <b>PUNTI DI EROGAZIONE</b>	Priorità 4  COMPETENZE DI LINGUA STRANIERA
<b>C.P.I.A.</b> <b>RAGUSA</b>	<b>U.F.1</b>  <b>Potenziamento delle competenze in lingua francese volte al conseguimento di una certificazione livello A1</b>

## UNITA' FORMATIVA 1

Priorità 5

Inclusione e disabilità

### TITOLO : LA DIDATTICA INCLUSIVA, COOPERATIVE LEARNING E ABILITA' METACOGNITIVE

#### DESCRIZIONE:

Da alcuni anni è stata portata all'attenzione dei docenti l'opportunità di introdurre nella didattica azioni che aiutino gli studenti ad acquisire abilità metacognitive, abilità intese come il saper regolare il proprio apprendimento e il saper riflettere sull'efficacia delle strategie utilizzate nella risoluzione di problemi di varia natura: una sorta di pensiero sul pensiero e di consapevolezza delle scelte e delle modalità di utilizzo dei processi cognitivi personali: memoria, attenzione, temporizzazione, motivazione, regolazione dello "sforzo" e dell'impegno nell'esecuzione di un compito, nell'adozione di strategie di studio e nell'applicazione di stili propri per svolgere con successo un'attività richiesta da altri o svolta volontariamente. Tali abilità sono difficilmente riconducibili a campi specifici, anche se ogni processo richiede peculiari modalità di impiego per essere efficace. La loro scarsa padronanza poi, si associa spesso a difficoltà di "tenere il passo" in contesti di studio che non agevolano gli stessi processi di inclusione sociale.

Sul piano didattico, data la particolarità e l'importanza di operazioni che rientrano complessivamente nella metacognizione, l'attenzione allo sviluppo di abilità metacognitive non può essere improvvisato né mutuato da impostazioni di natura strettamente psicologica, con il rischio di sciupare o di "deformare" operazioni cognitive e motivazioni all'apprendimento, con l'effetto di disorientare lo studente invece di abituarlo a gestire i propri processi e le strategie utilizzate per migliorarle e affinarle. L'insegnante non è uno psicologo e lo studente non è un paziente: le abilità metacognitive di cui il docente deve occuparsi sono quelle che ciascuno studente utilizza e sviluppa prevalentemente nei processi di apprendimento, di studio, di costruzione delle competenze. Tali abilità, sviluppate in un contesto sociale e collaborativo, sono allo stesso tempo garanzia e requisito di una didattica inclusiva che vuole sostenere, in particolare, lo studente adulto o minore che, ad es. nei CPIA, si avvicina o riavvicina all'esperienza scolastica in situazioni di vita spesso molto diverse da quelle di chi percorre curricoli ordinari di formazione nei tempi e nelle forme classiche. La formazione dei docenti, rispetto al quadro delineato, dovrà fornire strumenti e strategie che possano migliorare la partecipazione di tutti gli studenti ai processi di apprendimento contribuendo in maniera operativa a rendere inclusivi gli interventi didattici.

#### OBIETTIVI:

- Elaborare e applicare strategie di rinforzo delle strategie di apprendimento e di studio
- Personalizzare gli interventi didattici e il Patto formativo individuale
- Progettare e attuare percorsi e tecniche di studio delle discipline con il supporto delle tecnologie
- Utilizzare strumenti di valutazione e autovalutazione

*Ass. Amm. M.G.*

- Organizzare specifiche forme di cooperative learning inclusivo
- Definire i livelli di inclusività e gli esiti in termini di competenze.

#### **MAPPATURA DELLE COMPETENZE:**

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

- Utilizzare strumenti didattici di rilevazione delle strategie di apprendimento
- Progettare interventi didattici di supporto alle strategie di apprendimento e di studio
- Costruire percorsi didattici inclusivi attraverso specifiche strategie laboratoriali e di cooperative learning
- Elaborare strumenti di autovalutazione dello studente
- Adottare interventi di recupero e di potenziamento anche con l'utilizzo di tecnologie digitali

**TIPOLOGIE VERIFICHE FINALI:** Il prodotto finale sarà costituito da una documentazione digitale di strumenti didattici a supporto dei processi di inclusione con l'utilizzo di format proposti durante il corso e riferiti alle attività effettivamente svolte dal docente.

**DURATA:** 30 ore di cui 21 in presenza (7 incontri di 3 ore ciascuno con moduli formativi sia teorici che laboratoriali a cura dell'esperto e del tutor) e 9 di sperimentazione in situazione e predisposizione di documentazione finale a cura del corsista.

**DESTINATARI:** FINO AD UN MASSIMO DI N. 30 DOCENTI DEI CPIA, DELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO E DEGLI ISTITUTI SECONDARI DI SECONDO GRADO IN SERVIZIO NELL'AMBITO 23 DI RAGUSA.

**EDIZIONI :** TOTALE N. 1 EDIZIONE

**Il Piano prevede, inoltre, l'attuazione di n. 2 unità formative rispettivamente rivolte a docenti del Primo e del Secondo Ciclo sulla valutazione degli apprendimenti e di sistema che saranno pianificate successivamente.**

## **MODALITA' DI SELEZIONE ESPERTI E TUTOR**

Per la selezione degli esperti, non inseriti nell'albo costituito nella prima annualità, 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 istituti vicini appartenenti alla rete Ambito 23.

La scuola polo curerà la fase di predisposizione dei format degli avvisi, la contrattualizzazione di tutto il personale selezionato e l'implementazione della Piattaforma Sofia.

## **MODALITA' DI INDIVIDUAZIONE DOCENTI PARTECIPANTI**

I docenti della rete di Ambito 23 potranno iscriversi alle unità formative tramite la piattaforma SOFIA e l'eventuale individuazione dei docenti partecipanti, in caso di esubero, sarà a carico dei Dirigenti scolastici delle singole scuole della rete secondo criteri ed ordine di graduatoria interni alla scuola.

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

Il Dirigente Scolastico della scuola Polo

Dott.ssa Ornella Campo