



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

"Edmondo De Amicis"

Via C. Parenzo 16 – ROVIGO Tel. 0425-21240 – Fax 0425-422820

E-mail rois008009@istruzione.it – rois008009@pec.istruzione.itWeb www.iisdeamicis-rovigo.edu.it - C.F. 93028770290 - C.M. ROIS008009

UNI EN ISO 9001:2015

SISTEMA DI GESTIONE
QUALITÀ CERTIFICATO

UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Rovigo,

(v.segnatura protocollo)

Ai Dirigenti Scolastici

Istituti Scolastici AMBITO 25 MEDIO POLESINE

ROVIGO

Oggetto: Piano di formazione per il personale Docente – III^ ANNUALITA' - Attivazione corsi

Visto il monitoraggio dei bisogni formativi riferibili a corsi di formazione per docenti, si ritiene di attivare due corsi di formazione, uno per la scuola primaria/infanzia e uno per la scuola secondaria di 1° e 2° grado, da realizzare entro il mese di giugno 2019.

I corsi di 12 ore ciascuno sono i seguenti:

Modelli didattici e strategie didattiche innovative scuola primaria/infanzia

date: 29/5-10/6-13/6- 17/6/2019

DOCENTE: BATTISTELLA PAOLA (v.unità formativa)

Modelli didattici e strategie didattiche innovative scuola secondaria 1°e 2° grado

date: 24/5-31/5-4/6- 6/6/2019

DOCENTE : ZAVA LUCILLA

I posti disponibili per il corso sono n. 30.

L'iscrizione deve essere fatta entro il 16/05/2019 compilando direttamente il format raggiungibile al link :

Scuola primaria e infanzia

<https://forms.gle/1ep3apqx6LfszqrZ9>

Scuola secondaria 1° e 2° grado

<https://forms.gle/iAzifkj5rbvcgjdk7>

(qualora il link non aprisse finestre in automatico copiare ed incollarlo nella barra di ricerca dei siti nel proprio browser).

Le domande saranno accettate nel limite massimo dei posti disponibili in ordine di iscrizione.

I corsi si svolgeranno presso la sede dell'IIS DE AMICIS – Via Parenzo, 16 Rovigo.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa ELENA PAPA

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, comma 2 del D.lgs. n. 39 del 1993*

/cg

Scheda Progetto Formativo a cura di Paola Battistella									
Denominazione del corso	AREA DELLA METODOLOGIA E DIDATTICA 0) Modelli didattici e Strategie didattiche innovative Destinatari: Scuola Dell'infanzia e Primaria (12 ore)								
Compito significativo e prodotti	La finalità principale del progetto per Competenze con le Bee-bot è quella di offrire stimoli e opportunità ai bambini/e della scuola dell'infanzia e primaria (anni ponte) ad avvicinarsi attraverso il gioco al mondo della robotica, ad apprendere le prime basi del linguaggio programmatici computazionali e di sperimentare situazioni topologiche necessarie per le attività di progettazione PER COMPETENZE. Il primo fine è quello di conoscere i modelli di progettazione attualmente rintracciabili nella scuola, di mettere in contatto le esperienze progettuali delle scuole dell'infanzia e primaria nel confronto, pianificazione e azione coordinata rispetto ad un obiettivo comune. L'utilizzo di una Progettazione per competenze con percorsi didattici che vedano coinvolto il robottino per l'orientamento nello spazio e lo sviluppo di competenze matematiche . Prodotto e compito significativo è passare dalla esperienza motoria e alla drammatizzazione della storia. Il robot permetterà ad ogni bambino/a di familiarizzare con l'uso della macchina attraverso la tastiera programmatrice. L'attività è individuale e di gruppo. Si auspica che tutti i corsisti abbiano la possibilità di familiarizzare con il robottino e di attivarsi per una stesura di progettazione adeguata da riportare in classe /Sezione. Lo spostamento di Bee-bot utilizzando la tastiera del robottino stesso, attiva un processo molto importante che ha a che fare con il pensiero computazionale vero e proprio. Di per sé comunque il progetto può avere molta credibilità nel suo svolgersi e nei risultati che si possono raggiungere anche in termini di motivazione e innovazione.								
Competenze da sviluppare									
Abilità da acquisire	Conoscenze da acquisire								
Abilità di gestione di una progettazione per competenze	Conoscere i modelli di progettazione in uso nelle scuole								
Prerequisiti dei destinatari	Competenze programmatiche e competenze disciplinari matematiche								
Fasi	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">I incontro</td> <td>Presentazione del percorso e definizione dei quattro modelli di progettazione (per sfondo integratore, per mappe concettuali , per obiettivi e per competenze) esercitazione di gruppo e presentazione in plenaria della esercitazione</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">II incontro</td> <td>Individuazione dei contenuti matematici collegati al coding e al pensiero computazionale (Topologia e Logica). Lavoro di gruppo e presentazione in plenaria delle riflessioni di gruppo.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">III incontro</td> <td>Esercitazione con utilizzo delle bee bot nel reticolo e individuazione delle unità didattiche possibili da abbinare alle esperienze. Plenaria con recupero delle attività svolte nei gruppi</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">IV incontro</td> <td>Progettare un percorso matematico innovativo con UNITA' Di apprendimento su progetto per COMPETENZE da esportare in classe o sezione.</td> </tr> </table>	I incontro	Presentazione del percorso e definizione dei quattro modelli di progettazione (per sfondo integratore, per mappe concettuali , per obiettivi e per competenze) esercitazione di gruppo e presentazione in plenaria della esercitazione	II incontro	Individuazione dei contenuti matematici collegati al coding e al pensiero computazionale (Topologia e Logica). Lavoro di gruppo e presentazione in plenaria delle riflessioni di gruppo.	III incontro	Esercitazione con utilizzo delle bee bot nel reticolo e individuazione delle unità didattiche possibili da abbinare alle esperienze. Plenaria con recupero delle attività svolte nei gruppi	IV incontro	Progettare un percorso matematico innovativo con UNITA' Di apprendimento su progetto per COMPETENZE da esportare in classe o sezione.
I incontro	Presentazione del percorso e definizione dei quattro modelli di progettazione (per sfondo integratore, per mappe concettuali , per obiettivi e per competenze) esercitazione di gruppo e presentazione in plenaria della esercitazione								
II incontro	Individuazione dei contenuti matematici collegati al coding e al pensiero computazionale (Topologia e Logica). Lavoro di gruppo e presentazione in plenaria delle riflessioni di gruppo.								
III incontro	Esercitazione con utilizzo delle bee bot nel reticolo e individuazione delle unità didattiche possibili da abbinare alle esperienze. Plenaria con recupero delle attività svolte nei gruppi								
IV incontro	Progettare un percorso matematico innovativo con UNITA' Di apprendimento su progetto per COMPETENZE da esportare in classe o sezione.								
Metodologia	Laboratoriale con plenaria di partenza per la individuazione del percorso giornaliero , attività di gruppo e ripresa in plenaria delle riflessioni effettuate .								
Strumenti	Lim o computer per la proiezione dei file , Bee bot, Cartelloni e fotocopie.								

Paola Battistella