



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

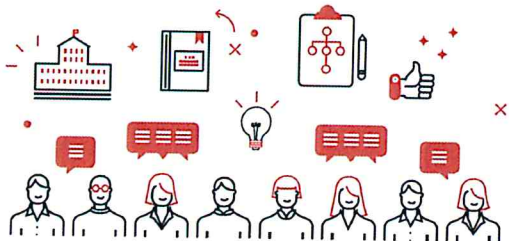
"Majorana - Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

<https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



Ai Dirigenti Scolastici
degli istituti dell'Ambito territoriale MOL4 Isernia-Venafro

ISIS "MAJORANA - FASCITELLI"
Prot. 0001925 del 18/02/2020
07-05 (Uscita)

I.C. Colli a Volturmo
I.C. "Giovanni XXIII"
I.C. "L. Pilla"
I.C. "Don Giulio Testa"
I.C. "S.G. Bosco"
IO "A. Giordano"
ISIS "Cuoco - Manuppella"
CPIA

isic815004@istruzione.it
isic822007@istruzione.it
isic82500p@istruzione.it
isic83200t@istruzione.it
isic83400d@istruzione.it
isis003002@istruzione.it
isis01400c@istruzione.it
ISMM11100P@istruzione.it

e, p. c., All'USR per il Molise
c.a. Dott.ssa Maria ANTENUCCI

direzione-molise@istruzione.it

LORO SEDI

SITO WEB

Sezione "Formazione Docenti"

OGGETTO: Piano Nazionale Formazione docenti triennio 2019-22 – Prima annualità
UNITÀ FORMATIVE e modifica degli elenchi dei docenti iscritti

Si trasmettono in allegato (**Allegato 1**) le specifiche delle unità formative previste nel corrente anno scolastico relativamente ai percorsi individuati per l'Ambito MOL4:

1	CD Contrasto alla dispersione scolastica e all'insuccesso formativo Gestione della classe: disagio, insuccesso formativo, rapporto insegnamento-apprendimento, uso di strumenti tecnologici.	
2	STEM primaria-secondaria di 1° grado	Coding e pensiero computazionale (livello intermedio)
3	STEM secondaria di secondo grado	Innovare la didattica con la realtà virtuale e aumentata

Poiché le iscrizioni vedono coinvolti un numero eccessivo di docenti e non è possibile organizzare più edizioni dei corsi suddetti vista l'esiguità dei fondi ricevuti, è necessario individuare un gruppo ristretto di docenti partecipanti per ogni scuola, come già richiesto nell'avviso prot.n. 657/07-05 del 21/01/2020. Occorre altresì che i docenti che hanno espresso la volontà di frequentare entrambi i corsi, qualora individuati, ne scelgano uno solo.

Pertanto ogni istituzione scolastica segnalerà **entro il 25 febbraio**:

- n. 4 docenti per la partecipazione al corso CD + 1 riserva
- eventuali defezioni dei docenti per i due corsi STEM, alla luce dei contenuti delle unità formative in allegato.



Il Dirigente Scolastico
prof.ssa Carmelina DI NEZZA

Carmelina Di Nezza



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"Majorana - Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

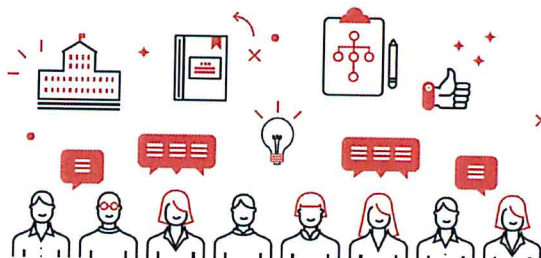
Telef. 0865/414128 – 414284

<https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



Allegato 1



CORSI di FORMAZIONE DOCENTI
Ambito Territoriale per il Molise n. 4 Isernia-Venafro a.s. 2019/2020

UNITÀ FORMATIVA N. 1

CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA e all'INSUCCESSO FORMATIVO
Gestione della classe: disagio, insuccesso formativo, rapporto insegnamento-apprendimento,
uso di strumenti tecnologici adeguati

Destinatari: docenti di scuola primaria e secondaria

Modalità di erogazione: *modalità blended* presenza + piattaforma eLearning dedicata

Durata: 25 ore di cui

- 9 ore in presenza con formatore (3 incontri);
- 16 ore online: studio autonomo + elaborato finale.

Corso in presenza:

Il corso in presenza, con pochi momenti dedicati alla lezione frontale, si dovrà svolgere prevalentemente in modalità laboratoriale tramite:

- lavori di gruppo per attivare il dialogo e il confronto tra i corsisti;
- studio di casi specifici;
- rielaborazione personale degli input teorici;
- momenti di valutazione e autovalutazione dei processi attivati e delle abilità acquisite;
- condivisione di proposte metodologiche e operative.

Attività on-line

- a- studio autonomo attraverso piattaforma eLearning dedicata, messa a disposizione dall'Ente formatore, per approfondire i temi del corso attraverso dispense, videotutorial, esercizi;
- b- consegna di un elaborato finale (project work) validato dal tutor formatore.

Contenuti

Strategie di gestione dei conflitti e di costruzione di un clima di classe positivo e cooperativo, che favorisca il successo di ciascuno studente personalizzando e differenziando gli approcci didattici.

Il corso mira a rendere i docenti in grado di riconoscere e gestire i principali fenomeni del disagio giovanile fornendo quadri teorici di riferimento, strategie e spunti per la riflessione.

In particolare si dovranno affrontare le seguenti tematiche:

- la comunicazione efficace;
- la gestione dei principali fenomeni del disagio giovanile, dell'insuccesso formativo e della dispersione;
- la gestione del conflitto e della classe in relazione al rapporto insegnamento-apprendimento
- la scelta degli strumenti tecnologici da utilizzare in classe e per rendere le lezioni più dinamiche soprattutto in ottica inclusiva.

Competenze attese in uscita

- 1- Conoscere le basi teoretiche e gli effetti pratici della comunicazione e dell'ascolto attivo, come strumento di sostegno alla relazione educativa.
- 2- Saper individuare le componenti socio-affettive dell'apprendimento per promuovere le abilità sociali.
- 3- Attuare una comunicazione non conflittuale allo scopo di sviluppare una condotta empatica che possa rappresentare uno strumento di sostegno allo studente e all'istaurarsi di un clima di classe sereno, positivo e collaborativo.
- 4- Utilizzare strumenti tecnologici adeguati per migliorare il processo di insegnamento-apprendimento.

CORSI di FORMAZIONE DOCENTI Ambito Territoriale per il Molise n. 4 Isernia-Venafro a.s. 2019/2020
--

UNITÀ FORMATIVA N. 2

STEM - Coding e pensiero computazionale
LIVELLO INTERMEDIO

Destinatari: docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Modalità di erogazione: *modalità blended* presenza + piattaforma eLearning dedicata

Durata: 25 ore di cui

- 9 ore in presenza con formatore (3 incontri laboratoriali);
- 16 ore online: studio autonomo su piattaforma eLearning dedicata seguendo un percorso strutturato.

Corso in presenza:

Il corso in presenza si svolgerà nel laboratorio di informatica (i docenti possono anche utilizzare il proprio pc) e prevede brevi momenti di inquadramento teorico e applicazioni pratiche.

Attività on-line

Formazione online attraverso una piattaforma eLearning dedicata che mette a disposizione materiali, dispense, webinar/videotutorial, esercizi da svolgere autonomamente. Valutazione finale dell'attività svolta.

Contenuti

Il corso offre ai docenti la possibilità di scoprire l'importanza della logica e del pensiero computazionale, inquadrando i principi del coding e insegnando a usare Scratch e strumenti disponibili online.

Competenze attese in uscita

- 1- Conoscere le basi della programmazione e saper lavorare con Scratch.
- 2- Saper attivare metodologie didattiche legate all'utilizzo del coding con gli studenti.
- 3- Saper utilizzare i principali strumenti legati al coding disponibili online, con particolare riferimento a code.org e all'animazione (Scratch) riutilizzando e/o prendendo spunto anche da progetti esistenti.

CORSI di FORMAZIONE DOCENTI
Ambito Territoriale per il Molise n. 4 Isernia-Venafro a.s. 2019/2020

UNITÀ FORMATIVA N. 3

**STEM - INNOVARE LA DIDATTICA CON LA REALTÀ VIRTUALE
E AUMENTATA**

Destinatari: animatori digitali, docenti dei team digitali di istituto, docenti di scuola secondaria di II grado.

Modalità di erogazione: *modalità blended* presenza + piattaforma eLearning dedicata

Durata: 25 ore di cui

- 9 ore in presenza con formatore (3 incontri laboratoriali);
- 16 ore online: studio autonomo su piattaforma eLearning.

Corso in presenza:

Il corso in presenza si svolgerà nel laboratorio di informatica (i docenti possono anche utilizzare il proprio pc) e prevede brevi momenti di inquadramento teorico e applicazioni pratiche.

Attività on-line

Formazione online attraverso una piattaforma eLearning dedicata che mette a disposizione materiali, dispense, webinar/videotutorial, esercizi da svolgere autonomamente. Valutazione finale dell'attività svolta.

Contenuti

Il corso vuole mostrare le modalità di utilizzo di applicazioni VR-AR, sviluppate appositamente per la didattica e in grado di favorire un metodo di apprendimento attivo, partecipativo e coinvolgente. Si propone inoltre un percorso che, partendo dall'acquisizione di immagini attraverso anche un semplice smartphone, porti a realizzare un'app per la fruizione in realtà virtuale (VR).

Il percorso è caratterizzato da nozioni di fotogrammetria utili a costruire una immagine 3D a partire da sequenze di fotografie, introduzione ai software open source utili alla ricostruzione 3D e alla programmazione in VR. (es. AliceVision Framework per la fotogrammetria).

Competenze attese in uscita

- 1- Comprendere le potenzialità e le diverse applicazioni didattiche della realtà virtuale e della realtà aumentata.
- 2- Individuare strumenti e applicazioni necessari per avviare esperienze VR e AR, selezionando quelli pensati appositamente per la didattica.
- 3- Gestire in modo autonomo le risorse digitali selezionate, coinvolgendo e guidando gli studenti.