



**LICEO
STATALE
GIACOMO
LEOPARDI**

Liceo Classico - Liceo Linguistico MACERATA
Corso Cavour snc (Galleria Luzzio, 6) - 62100 Macerata
T 0733 262200 - F 0733 268267 - www.classicomacerata.gov.it -
mcpeo4000q@istruzione.it - mcpeo4000q@pec.istruzione.it
C.F. 80007660436
con sezione associata
Liceo delle Scienze Umane - Liceo Linguistico CINGOLI
Corso Garibaldi 17 - 62011 Cingoli (MC)
T 0733 602312 - F 0733 601539 - www.classicomacerata.gov.it/cingoli -
segreteria@liceocingoli.sinp.net

“T
ea
ch
ers
for

Future – Macerata”

**Azione #25 PNSD. Percorsi formativi, in presenza e on line,
sulle metodologie didattiche innovative**

**Destinatari n. 200 docenti delle scuole di ogni ordine e grado
Macerata 01-12 settembre 2020**

**LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Del Liceo Classico Linguistico “G. Leopardi” di Macerata**

IN QUALITÀ di Dirigente di Istituto selezionato come snodo formativo per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale - Azione #25 PNSD Gestione di percorsi formativi sulle metodologie didattiche innovative con l'utilizzo delle nuove tecnologie;

IN ATTUAZIONE del Decreto del Direttore della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale 21/06/2019, n. 250;

NELL'AMBITO dell'avviso prot. 28552 del 6/11/2018;

VISTA la nota del MIUR prot. 27674 del 02/09/2019;

VISTA la comunicazione di validazione del progetto esecutivo n. 1296 del 23/10/2019;

VISTA la comunicazione del MI prot. 4582 del 05/04/2020;

Propone ai docenti interessati

quattro percorsi formativi, da sviluppare a distanza, per insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado.



Piano Nazionale
SCUOLA digitale



**LICEO
CLASSICO
LINGUISTICO
LEOPARDI
MACERATA**

Obiettivi dell'attività formativa:

Obiettivo principale dell'attività formativa è offrire agli insegnanti strumenti necessari per acquisire competenze digitali significative ed operative, integrandole con gli aspetti propri degli ambiti del Coding e della Robotica Educativa, della Gamification, della Realtà aumentata, virtuale e mista e dell'internet delle cose. Il fine del percorso sarà trasferire nella didattica elementi congrui alla realtà dei "nativi digitali" e delle nuove generazioni "mobile born", così da imparare a:

- Scegliere consapevolmente device tecnologici diversi in rapporto ai contesti sociali;
- Utilizzare la robotica educativa come strumento di integrazione della didattica;
- Promuovere la consapevolezza della rilevanza del digitale e la comprensione delle responsabilità umane nell'uso della tecnologia per le professioni del futuro;
- Evidenziare i punti di forza in ambito metaconoscitivo e metacognitivo.

Articolazione dei corsi:

I corsi, **che si terranno a distanza** nel mese di settembre 2020, saranno così strutturati:

- Una fase propedeutica, della durata di 4 ore per ciascun percorso, sarà dedicata alla condivisione di materiali utili alla fruizione dei successivi moduli;
- Una seconda fase (01-12 settembre 2020), della durata di 16 ore per ciascun percorso, prevederà vari workshop, ognuno della durata di 4 ore, rivolti a gruppi di docenti del medesimo ordine di scuole e centrati sulle seguenti tematiche:
 1. **Coding e Robotica educativa**, con destinatari docenti di Scuola dell'infanzia e primaria:
 - 1.A Comprendere i principi base del Coding (4 ore)
 - 1.B Il coding con scratch (4 ore)
 - 1.C I robot nella didattica (4 ore)
 - 1.D Laboratorio: sperimentiamo con il Coding (4 ore)
 2. **Gamification**, con destinatari docenti di Scuola dell'infanzia e primaria:
 - 2.A Gamification: un primo approccio (4 ore)
 - 2.B Design and game thinking (4 ore)
 - 2.C Gamification nell'apprendimento (4 ore)
 - 2.D Laboratorio: sperimentiamo con la Gamification (4 ore)
 3. **Realtà aumentata, virtuale e mista**, con destinatari docenti di Scuola secondaria di I grado:
 - 3.A 3D per la didattica (4 ore)
 - 3.B Percorsi storico-geografici di realtà aumentata (4 ore)
 - 3.C Percorsi scientifici di realtà aumentata (4 ore)
 - 3.D Laboratorio: sperimentiamo con la realtà virtuale (4 ore)
 4. **Internet delle Cose**, con destinatari docenti di Scuola secondaria di II grado:
 - 4.A Introduzione al modello Internet delle cose (4 ore)
 - 4.B Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate (4 ore)
 - 4.C Internet delle cose per la didattica (4 ore)
 - 4.D Laboratorio: sperimentiamo con Internet delle cose (4 ore)

Come partecipare:

Le iscrizioni ai percorsi formativi potranno essere effettuate **dal 28 aprile al 22 agosto 2020**; le domande presentate saranno selezionate sulla base dell'ordine cronologico di arrivo fino all'esaurimento dei posti disponibili. Per presentare le domande di partecipazione si invita ad accedere alla piattaforma **SOFIA**:

- Coding e Robotica educativa, con destinatari docenti di Scuola dell'infanzia e primaria – cod. **42489**
- Gamification, con destinatari docenti di Scuola dell'infanzia e primaria – cod. **42491**
- Realtà aumentata, virtuale e mista, con destinatari docenti di Scuola secondaria di I grado – cod. **42492**
- Internet delle Cose, con destinatari docenti di Scuola secondaria di II grado – cod. **42494**

La partecipazione alle attività formative, interamente gratuita, sarà riconosciuta ai fini dell'aggiornamento in servizio del personale docente.

Gli ammessi alla frequenza riceveranno apposita comunicazione con il programma dettagliato delle attività.

Per informazioni, si rimanda alla casella di posta elettronica dedicata:

pnsd_macerata@classicomacerata.it

La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Annamaria Marcantonelli

Firmato digitalmente ai sensi degli artt. 20 e 21
del D.Lgs 07.03.2005 nr. 82