



# FutureLab

I.I.S. F. Severi - Gioia Tauro



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab

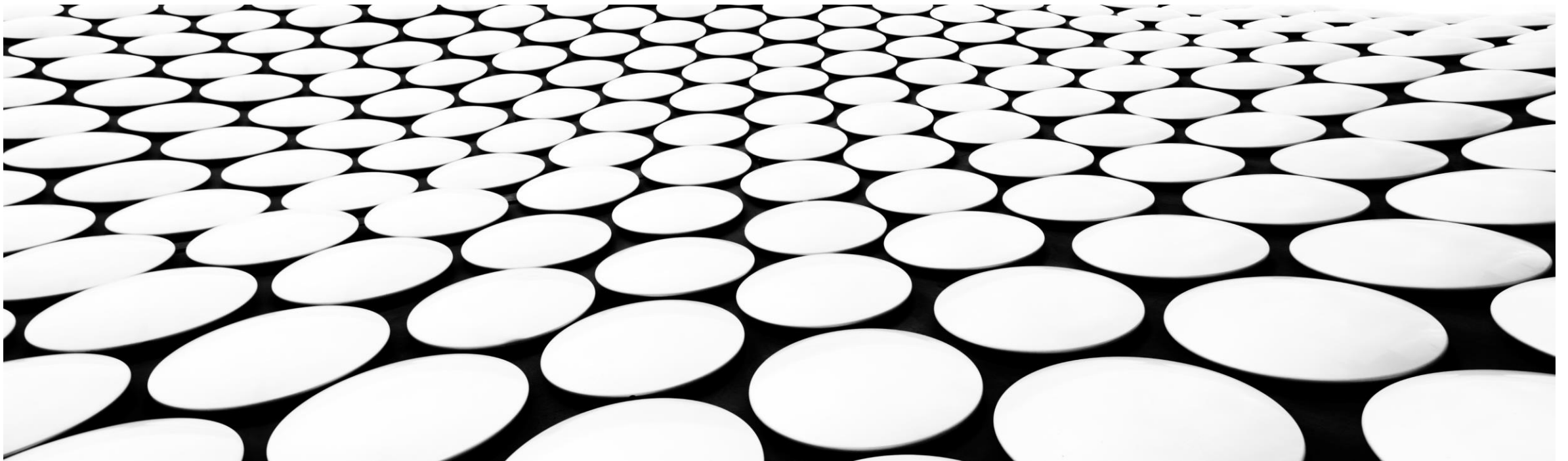
# Catalogo



---

"SFIDA FUTURE LAB: EMPATICAMENTE DIGITALE"

**AZIONE #25 PNSD**



Codice ID

MODULO

47340

La Sfida Educativa 4.0: "Empaticamente" Digitale

47341

Piattaforme didattiche e webapp

47342

STEAM e digital media

47343

La sicurezza informatica

47344

Pensiero computazionale e coding

47345

Sviluppo learning object

47346

Strumenti di valutazione per la DAD

47347

AR@Scool (formazione sulla realtà aumentata)

---

Il calendario e la descrizione dei moduli:

- ✓ Sviluppo learning object;
- ✓ Strumenti di valutazione per la DAD;
- ✓ AR@Scool (formazione sulla realtà aumentata)

verranno comunicati successivamente.

## STRUTTURA MODULO

- ✓ **28 h di attività formativa:** 18 h in modalità sincrona o in presenza di cui 3 h plenaria (26 Agosto) e 3 h plenaria incontro finale (24 Settembre) con la referente del PNSD USR Calabria, i corsisti, gli esperti e i tutor di tutti i moduli. n. 10 h in modalità asincrona)
- ✓ **Sede di svolgimento (eventuali incontri in presenza):** IIS "F. Severi" – Gioia Tauro (RC)
- ✓ **Target:** docenti di ogni ordine e grado
- ✓ **Periodo di svolgimento:** Dal 26/08/2020 al 25/09/2020

## Sfida educativa 4.0: "Empaticamente"... digitale – Alfredo Pudano

L'era del digitale ha trasformato le forme di comunicazione e la società: conseguentemente, è mutato l'universo esperienziale in cui le nuove generazioni si trovano a sperimentarsi e crescere.

Le TIC hanno così rivoluzionato sia il modo di operare, sia i processi sociali, relazionali e comunicativi. Il rischio per i nativi digitali è un processo di virtualizzazione che inaridisce lo scambio relazionale, producendo il paradosso dell'incomunicabilità di senso nell'era della comunicazione di massa.

È in questo panorama che la scuola deve svolgere il ruolo di formazione e prevenzione, "educando con" ed

"educando ai" media digitali, considerando le TIC nel loro ampio aspetto metodologico, formativo ed educativo, come costruttori di significato, organizzatori dell'esperienza, canali di comunicazione.

È pertanto ancora più importante l'"I care" di don Milani: è necessario approcciare il mondo giovanile consapevoli della trasformazione attuata dalle TIC, costruendo empaticamente e relazionalmente un ruolo

basato sull'autorevolezza, contro la stereotipizzazione virtuale e la virtualizzazione relazionale per eludere il

rischio di disagio giovanile.

**ALFREDO PUDANO****Codice ID 47340****AGOSTO****26****N. Ore 3 plenaria ore 10:00****27****N. Ore 2 15:00 – 17:00****31****N. Ore 2 15:00 – 17:00****SETTEMBRE****3****N. Ore 2 15:00 – 17:00****7****N. Ore 2 15:00 – 17:00****11****N. Ore 2 15:00 – 17:00****16****N. Ore 2 15:00 – 17:00****24****N. Ore 3 plenaria ore 15:30**

## PIATTAFORME DIDATTICHE E WEBAPP – Ippolita Gallo

I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e piattaforme gratuite, disponibili online, per rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive e motivanti e condividere i materiali prodotti, disseminando così buone pratiche. Verrà data particolare attenzione ad applicazioni utili per la pratica anche del Digital Storytelling, per tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare.

Si effettuerà una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica

attiva ed integrata con i New Media, che promuova il ruolo attivo e cooperativo di ogni studente. Le attività saranno pratico-operative per concreta ricaduta nelle classi anche a distanza realizzando prodotti digitali disciplinari da far fruire agli alunni stessi sia online che offline.

Si rifletterà anche sulle strategie da adottare per guidare gli studenti nella creazione degli artefatti digitali e

learning objects e come valutarli mediante l'elaborazione di lesson plan.

Ideazione, progettazione e realizzazione di E-TIVITY di propria produzione come consegna finale.



**IPPOLITA GALLO****Codice ID 47341****AGOSTO****26****N. Ore****3****plenaria ore 10:00****28****N. Ore****2****15:00 – 17:00****SETTEMBRE****1****N. Ore****2****15:00 – 17:00****3****N. Ore****2****17:30 – 19:30****8****N. Ore****2****15:00 – 17:00****11****N. Ore****2****17:30 – 19:30****17****N. Ore****2****15:00 – 17:00****24****N. Ore****3****plenaria ore 15:30**

## STEAM e Digital Media – Lorenzo Pio Massimo Martino

Il corso mira all'acquisizione delle competenze di base sulle tematiche STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), a supporto della formazione. Verrà sviluppato un percorso ricognitivo sulle motivazioni e le personalità che, nel tempo, si sono occupate di come far approcciare il mondo dell'Arte, come Scienza, all'interno delle coscienze dei discenti, durante tutto il periodo della loro crescita, fino all'età adulta. Si affronteranno tematiche differenziate del mondo dell'arte e della rappresentazione che possono agevolare le diverse didattiche, in tutti i gradi di istruzione. L'arte come mezzo di accompagnamento socioculturale per osservare e comprendere il mondo che ci circonda con occhi allenati al bello. Si passeranno in rassegna diversi software appositamente calibrati all'acquisizione di dati analogici reali al fine di trasferirli in ambito digitale sia 2D che 3D per una migliore comprensione e trasmissione alle future generazioni. Conoscere per conservare e valorizzare il nostro patrimonio collettivo. I modi per sviluppare queste capacità sono vari; ci soffermeremo soprattutto sul coding, utilizzando strumenti software di immediata comprensione ma di grande efficacia.

**LORENZO PIO MASSIMO MARTINO**

Codice ID 47342

**AGOSTO**

<b>26</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 10:00</b>
<b>27</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>

**SETTEMBRE**

<b>1</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>4</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
<b>8</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>14</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
<b>17</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>24</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 15:30</b>



## La sicurezza informatica – Roberto Sestito

Il corso fornisce le nozioni di base teoriche e pratiche per mettere in atto misure tecniche ed organizzative idonee a garantire una efficace protezione dei dati personali e della privacy in qualsiasi ambiente di lavoro, incluso quello scolastico. La consapevolezza dei rischi associati al trattamento dei dati personali e la conoscenza di strumenti di protezione adeguati rappresentano attualmente lo strumento più efficace per fare fronte ai problemi di sicurezza relativi alla gestione e alla condivisione documentale in ambito scolastico. In tal senso, il corso fornisce un supporto essenziale per il contrasto delle minacce provenienti dalla rete e per la prevenzione dei rischi di perdita o diffusione illecita di dati personali, infondendo consapevolezza e fiducia nel gestire il proprio lavoro.

**ROBERTO SESTITO****Codice ID 47343****AGOSTO**

<b>26</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 10:00</b>
-----------	--	---------------	----------	---------------------------

<b>28</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

**SETTEMBRE**

<b>2</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>4</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>9</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>14</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>18</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>24</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 15:30</b>
-----------	--	---------------	----------	---------------------------



## *Pensiero Computazionale e coding con GSuite – Onorato Passarelli*

Coding e pensiero computazione sono le due facce imprescindibili di una formazione adeguata che abbia al centro il discente come protagonista di una scuola rivolta al futuro. Il macro obiettivo del corso è l'acquisizione di metodi precisi per affrontare nuovi problemi ed imparare ad imparare per lo sviluppo adeguato del pensiero computazionale. A tal fine, il corso utilizzerà le metodologie della flipped classroom e gli strumenti di G-Suite for Education: è gratuita per le scuole ed ha il valore aggiunto che tali App compongono due moduli ECDL (On line collaboration e On line Essentials). Il pensiero computazionale ormai è diventato un'importante competenza di base: la capacità di affrontare i problemi con metodo efficiente ed efficace. Non si deve diventare programmatori, ma saper "ragionare" per affrontare i problemi

## ONORATO PASSARELLI

Codice ID 47344

### AGOSTO

26		N. Ore	3	plenaria ore 10:00
----	--	--------	---	--------------------

31		N. Ore	2	17:30 – 19:30
----	--	--------	---	---------------

### SETTEMBRE

2		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

7		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

9		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

15		N. Ore	2	15:00 – 17:00
----	--	--------	---	---------------

18		N. Ore	2	17:30 – 19:30
----	--	--------	---	---------------

24		N. Ore	3	plenaria ore 15:30
----	--	--------	---	--------------------



FutureLab

I.I.S. F. Severi - Gioia Tauro



Innovative



Desirable



Intelligent

IL **FUTURO** DELLA **FORMAZIONE** A PORTATA DI **CLICK**