



# FUTURE LABS

## FORMAZIONE PNSD-FUTURE LABS - INFORMAZIONI

---

I corsi di formazione inizieranno dal 25 gennaio 2021 e si dovranno concludere entro giugno 2021.

Il calendario dettagliato con date e orari dei corsi già programmati è pubblicato sul sito web dell'istituto.

Tutte le informazioni relative ai corsi sono pubblicate sul sito web dell'istituto e sul sito web dedicato ai seguenti link:

[www.itefusinieri.edu.it](http://www.itefusinieri.edu.it)

e

<https://futurelab.itefusinieri.it/>

Le pagine del sito saranno costantemente aggiornate con eventuali nuove informazioni o modifiche a quelle esistenti.

Per qualsiasi richiesta di informazioni si prega di scrivere al seguente indirizzo email:

[futurelab@itefusinieri.edu.it](mailto:futurelab@itefusinieri.edu.it)

La mail sarà, di norma, letta in tempo reale e si cercherà di fornire risposte tempestive. Si consiglia di lasciare anche un recapito telefonico.

In caso di necessità o richieste urgenti è possibile contattare telefonicamente l'istituto al seguente numero **0444 563544** e chiedere della prof.ssa Anna Nardi referente del progetto Future Labs e Animatore digitale dell'istituto.

L'attività formativa è rivolta a tutti i docenti in servizio nelle istituzioni scolastiche del Veneto.

### **Iscrizione ai corsi**

La pre-iscrizione ai corsi avviene mediante compilazione del modulo online raggiungibile dall'area apposita pubblicata sul sito web dell'istituto al seguente link:

<https://futurelab.itefusinieri.it/iscrizioni/>

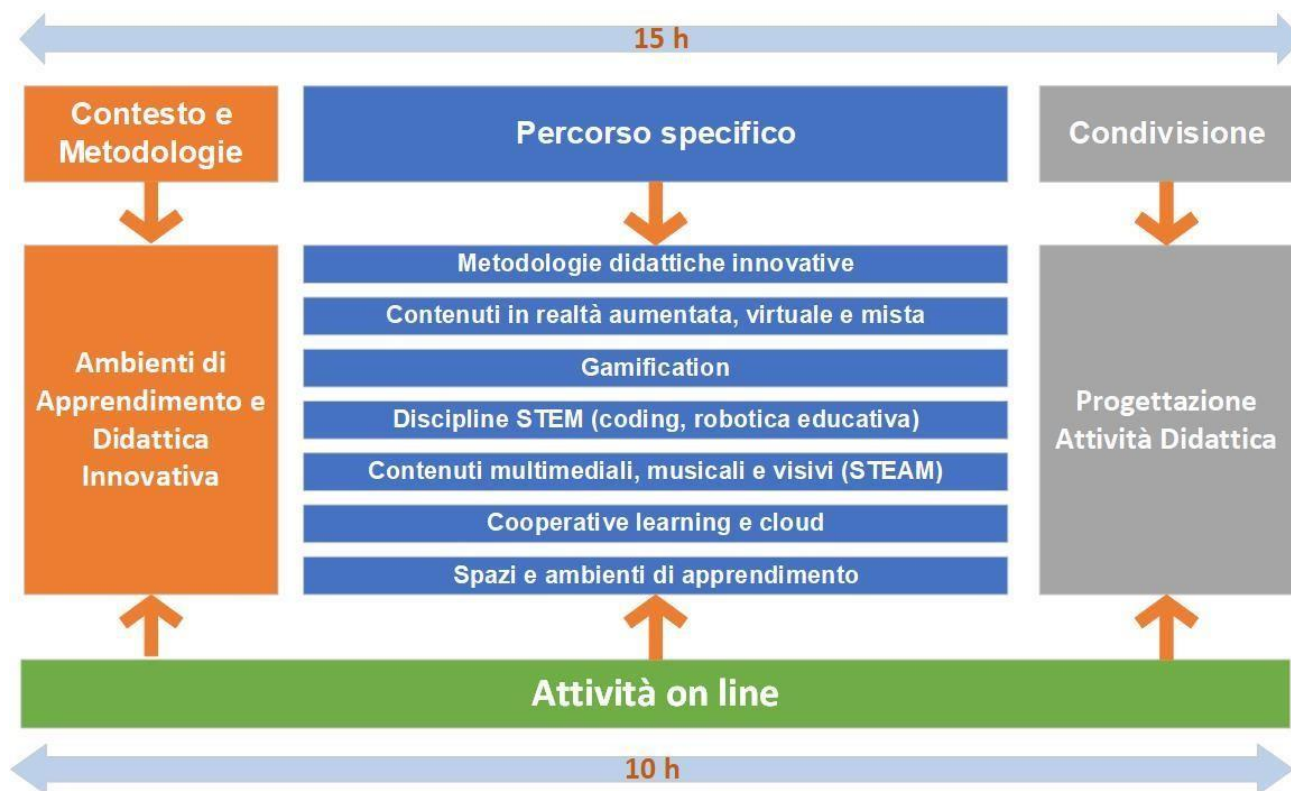
**La data di scadenza delle iscrizioni è indicata nella pagina dedicata a ciascun corso**

I docenti a tempo indeterminato che saranno ammessi alla formazione dovranno perfezionare l'iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A.

I docenti a tempo determinato potranno comunque partecipare ai corsi.

A tutti i docenti sarà rilasciato l'attestato finale.

## STRUTTURA DEI CORSI DI FORMAZIONE



A ciascun corso di formazione possono partecipare al massimo n. 25 docenti fatta eccezione per il corso "Contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista" al quale sono ammessi al massimo n. 20 docenti.

Ciascun corso risulta di n. 25 ore così ripartite:

- n. 15 ore in presenza
- n. 10 ore on line su piattaforma dedicata

Le 15 ore in presenza potranno essere distribuite su un massimo di 5 settimane oppure il corso potrà essere anche intensivo. Per corso intensivo si intende ad esempio due giornate intere consecutive con possibilità di pernottamento (costo a carico del Future Labs) per i docenti che provengono da località fuori provincia con tempi di percorrenza particolarmente elevati.

## RIPARTIZIONE DEI CORSI DI FORMAZIONE SUI DIVERSI ORDINI DI SCUOLA

Infanzia	Metodologie didattiche innovative
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
Primaria	Metodologie didattiche innovative
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
Secondaria 1°	Metodologie didattiche innovative
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
	Spazi e ambienti di apprendimento
Secondaria 2°	Metodologie didattiche innovative
	Contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista
	Gamification
	Discipline STEM (coding, robotica educativa)
	Contenuti multimediali, musicali e visivi (STEAM)
	Cooperative learning e cloud
	Spazi e ambienti di apprendimento

## CORSI DI FORMAZIONE<sup>1</sup>

---

### **Metodologie Didattiche Innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica:**

Progettare e realizzare percorsi formativi; favorire lo sviluppo di processi cognitivi, emotivi e relazionali.

I docenti in formazione entreranno in situazione e potranno sperimentare le metodologie proposte attraverso la progettazione di percorsi didattici in presenza di un setting d'aula del tutto innovativo.

### **Utilizzo e creazione di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista:**

Verificare come l'utilizzo di ambienti di AR e VR possano migliorare gli apprendimenti.

In un ambiente immersivo il coinvolgimento favorisce la concentrazione e sviluppa un apprendimento di tipo percettivo-motorio.

Attraverso l'uso dei device, sarà possibile immergersi nello spazio e nel tempo anche lontani consentendo processi di simulazione in ambienti non realizzabili nella realtà. Sarà possibile produrre percorsi aumentati (AR) o progettare ambienti di realtà virtuale.

### **Gamification:**

Verificare come l'utilizzo di ambienti di gamification possano migliorare gli apprendimenti. L'utilizzo di metodologie ludiche stimola un comportamento attivo, può agevolare la comprensione del mondo attuale e incitare comportamenti sociali virtuosi.

Un prodotto gamificato fornisce obiettivi da raggiungere, livelli in cui progredire, competere con gli altri utenti, condividere i propri successi e guadagnare ricompense.

### **Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa)**

Sviluppare: apprendimento per progetti, creatività, apprendimenti differenziati; potenziare le competenze di base nelle discipline STEM, sviluppo di competenze chiave.

Linguaggio delle cose e sviluppo del pensiero computazionale, robotica educativa, creatività digitale.

Dal problem solving alla progettazione di scenari di apprendimento significativi.

### **Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video-editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ...)**

Progettare percorsi formativi media educativi, educare alla comprensione critica dei media, utilizzare metodologie didattiche col supporto delle tecnologie digitali di video editing e audio digitale.

Educare alla comprensione del linguaggio dei media attraverso la conoscenza e l'utilizzo degli strumenti di video editing, audio digitale e lo sviluppo di progetti di Digital Storytelling.

### **Cooperative learning e cloud**

Progettare e realizzare percorsi formativi con la metodologia cooperative learning; favorire lo sviluppo di processi cognitivi, emotivi e relazionali.

I docenti in formazione entreranno in situazione e potranno sperimentare le tecniche cooperative del Peer Teaching/Tutoring e realizzare percorsi didattici con l'utilizzo delle tecnologie e di

---

<sup>1</sup> Programmi più dettagliati saranno pubblicati non appena si avranno le conferme dei formatori.

piattaforme cloud per la condivisione delle esperienze. Il prodotto di tale interazione potrà essere successivamente applicato e sperimentato dai singoli docenti nelle rispettive classi.

**Spazi e ambienti di apprendimento:**

Trasformare il modello trasmissivo.

Sfruttare le opportunità offerte dalle tecnologie e dai linguaggi digitali per attivare nuove modalità.

Trasformare gli insegnamenti in apprendimenti.

La riorganizzazione e l'innovazione della didattica passa anche attraverso la trasformazione degli ambienti di apprendimento come luogo e spazio. Ambienti di apprendimento nel modello Europeo.

Il ruolo del docente. Il ruolo delle tecnologie.