



## Liceo Scientifico Statale “Giovanni Marinelli”

Viale Leonardo da Vinci, 4 - 33100 UDINE tel. 0432/46938 - fax 0432/471803

C.F. 80006880308 - COD. MECC. UDPS010008 - COD. IPA UFYXMC

e-mail: UDPS010008@istruzione.it - PEC: udps010008@pec.istruzione.it sito: [www.liceomarinelli.edu.it](http://www.liceomarinelli.edu.it)

Istituto Scolastico dotato di personalità giuridica (decr. Provv.le prot. n. 347/A23 bis del 21.06.00)

PROT vedi segnatura

## Percorsi formativi Progetto “TechnoSTEAM”

Piano nazionale scuola digitale - Avviso prot. n. 17753 dell'8 giugno 2021

**IL POLO FORMATIVO STEAM FVG per la formazione dei docenti sull’insegnamento delle discipline STEAM con l’utilizzo delle tecnologie digitali promuove i seguenti corsi**

I docenti possono iscriversi attraverso la piattaforma <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>

Il link ai corsi del nostro Liceo è <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/Polo-Steam-udine>

## **INFORMAZIONI DI CARATTERE GENERALE**

**I percorsi formativi sono stati progettati al fine di consentire il conseguimento di competenze digitali relative alle 6 aree del quadro di riferimento DigCompEdu.**

**Gli incontri presenteranno una fase iniziale per individuare le necessità dei corsisti e per adattare la proposta formativa alle diverse esigenze e alla formazione dei docenti coinvolti. Durante lo svolgimento delle attività, attraverso la classe virtuale e la possibilità di interazione tra formatore e corsisti, potranno essere osservati e migliorati i livelli di competenza dei docenti coinvolti.**

**Il docente esperto metterà a disposizione degli stessi guide (sotto forma di presentazione o contenuti testuali) e altri strumenti didattici su argomenti oggetto del corso, al fine di fornire ai corsisti il supporto più adeguato per l'utilizzo degli strumenti digitali presentati durante lo svolgimento delle attività formative.**

## **DURATA**

**I percorsi formativi prevedono una molteplicità di offerte formative con diversa scansione oraria. L'offerta è variamente articolata in:**

- **attività in videoconferenza /Webinar.**
- **studio online di materiali didattici, esercitazioni sull'uso dei software proposti, interazioni con tutor e altri corsisti.**
- **progettazione e sperimentazione.**

## **OBIETTIVI GENERALI**

Si evidenziano i seguenti obiettivi:

- **Favorire l'utilizzo di nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento finalizzati alla necessita' di porre gli studenti al centro del processo formativo.**
- **Supportare l'apprendimento interdisciplinare e multidisciplinare attraverso modalita' didattiche mediate dalle nuove tecnologie.**
- **Guidare un utilizzo consapevole e controllato di strumenti e risorse digitali all'interno del contesto scolastico.**
- **Incentivare la produzione di materiali didattici da condividere.**

## **TUTORAGGIO**

**Per ciascun percorso formativo ( nella varieta' delle proposte articolate in diverse scansioni orarie ) si potra' organizzare una classe virtuale in cui condividere materiali, comunicare con i tutors, svolgere esercitazioni guidate, consegnare il project work finale (costruito secondo i livelli DigCompEdu) con un'applicazione pratica nel contesto scolastico.**

**Si prevede inoltre l'utilizzo di un forum per permettere un'efficace interazione con i tutors e una condivisione di best practises. Il docente esperto sara' sempre disponibile a supporto delle attivita' laboratoriali e nell'utilizzo dei diversi strumenti digitali.**

## **CERTIFICAZIONE**

**Saranno riconosciute le ore di formazione (al raggiungimento del 75% della frequenza) dei singoli moduli proposti in base alla loro diversa complessita'**

**ID 112002**

**IL LIBRO GAME**

**ESPERTO: MARIA RITA MANZONI**

e mail: [marima2162@gmail.com](mailto:marima2162@gmail.com)

**INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO**

**14 marzo/11 aprile 2023**

**Inizio Iscrizioni/ Fine iscrizioni**

**30 Gennaio/11 Marzo 2023**

**DURATA****20 ore****DESCRIZIONE**

**Partendo da una riflessione pedagogica sui punti di contatto tra narrativa e programmazione, nella prospettiva del libro-game che consente di combinare tecniche di scrittura multimediale con il linguaggio di programmazione testuale o a blocchi, si proporranno ai docenti attività interdisciplinari ed esempi rivolti ai diversi ordini di scuola. Alla fine del percorso i corsisti sapranno:**

- progettare attività didattiche secondo l'approccio del pensiero computazionale**
- costruire libri game**
- selezionare in base a fini didattici (valutazione, memorizzazione, sviluppo di abilità cognitive superiori, ecc.) i testi e le procedure legate al pensiero computazionale più adeguate alla scrittura di storie a bivi**

**NUMERO DEI POSTI**

**MASSIMO 30 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 20 ( corsisti hanno l'obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura**

**TIPOLOGIA DELLE SCUOLE****PRIMARIA****SECONDARIA 1 GRADO****SECONDARIA 2 GRADO**

## **CALENDARIO**

**14 marzo, 21 marzo ore 16.00/19.00**

**Presentazione del modello della narrazione a bivi quale approccio integrato di gioco e scrittura. Struttura e schemi del libro game. Il punto di partenza e di arrivo sarà il testo: mentre si progettano forme diverse di programmazione si studieranno personaggi, punto di vista della narrazione, contesto, Attraverso questa metodologia sarà possibile perseguire l'obiettivo di aumentare le competenze di scrittura e di analisi dei testi**

**23 marzo, 28 marzo, 30 marzo dalle 16.00 alle 19.00**

**Modulo 2 e 3: Programmiamo un libro game digitale**

**Presentazione caratteristiche dei libri game digitali- Gli aspetti fondamentali: la narrazione (fondamenti del digital storytelling, la caratterizzazione dei personaggi, le storie a bivio, i generi della narrazione) la dimensione ludica (prove da superare, meccanismi di ricompensa e punizione, livelli e vite), la programmazione attraverso editor che utilizzano il linguaggio a blocchi o il linguaggio testuale Alcuni modelli di libri game didattici: Inferno I, Nel mare della tranquillità, Il mistero del corvo d'argento e altri)**

**Progettazione in cooperative learning: di una attività didattica disciplinare o interdisciplinare a scelta secondo uno dei modelli presentati**

**5 aprile, dalle 16.00 alle 19.00 11 aprile dalle 16.00 alle 18.00**

**(ultimo incontro dalle 16.00 alle 18.00)**

**Presentazione dei progetti**

**Costruzione in cooperative learning di strumenti di valutazione (di prodotto e di processo) delle attività didattiche progettate**

**ID108044**

**Dar voce a silent book e vita ad atelier digitali**

**ESPERTO: ISABELLA USARDI**

e mail [isabellausardi@gmail.com](mailto:isabellausardi@gmail.com)

**INIZIO PERCORSO/ FINE PERCORSO**

**28 febbraio/ 15 Maggio 2023**

**INIZIO ISCRIZIONI/ FINE ISCRIZIONI**

**dal 26 gennaio al 27 febbraio 2023**

**DURATA**

**25 ore**

## **DESCRIZIONE**

**Nella proposta di questo percorso il bambino non affronta in solitudine lo schermo ma ne fa oggetto di gioco collettivo per esplorare il mondo con strumenti nuovi e modalità nuove. Analogico e digitale sono sempre intrecciati, in ogni elemento proposto. La leggerezza e profondità del gioco, la potenza dei “100 linguaggi dei bambini”, il necessario allenamento a saper attendere, ascoltare e cooperare sono qui declinati per rimodulare la tecnologia e la didattica stessa.**

**Come definito da Alberto Manzi “si tratta di costruire insieme una nuova cultura tecnologica che ha al centro l’esperienza del bambino, il suo desiderio di scoprire e capire il mondo”.**

## **NUMERO DEI POSTI**

**MASSIMO 25 CORSISTI TERRITORIO NAZIONALE-MINIMO 18 ( corsisti hanno l’obbligo di frequenza i almeno il 70 % delle ore previste in caso contrario il corso viene bloccato dalla Piattaforma Scuola Futura**

## **TIPOLOGIA DELLE SCUOLE**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

**TIPOLOGIA  
ON LINE**



## **CALENDARIO**

### **MODULO 1 CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEI NOSTRI ALLIEVI E I SILENT BOOK**

**28.02.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**Il contesto socio culturale di riferimento**

**Educare giovani nativi digitali**

**I diritti del nativo digitale**

**Analogico VS Digitale: stare in equilibrio tra competenza, contemporaneità e consapevolezza**

**Creatività e pensiero divergente**

**Educare con le STEAM**

**I silent book: meraviglie mute volte ad investire sulla condivisione, la collaborazione e l'empatia**

**Presentazione di una selezione di silent book**

### **MODULO 2 DAR VOCE AI SILENT BOOK**

**10.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**Dar voce ai silent book mediante: Chatter Pix, Book Creator e Screencast-o-matic**

### **MODULO 3 IL DIGITAL STORY TELLING**

**21.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**Inventare e costruire una storia**

**Narrare una storia con le APP Google**

**Narrare una storia con le APP: Movie Adventure (Fox and Sheep) e Toontastic 3D**

**MODULO 4 WORKSHOP ONLINE finalizzato alla progettazione e realizzazione di un prodotto multimediale**

**27.03.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**MODULO 5\_ WORKSHOP ONLINE\_ Maestra mi racconti una storia? Ideazione, scrittura e composizione di una storia trasposta anche in digitale.**

**30.03.22 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**MODULO 6 EDUCARE ALLA BELLEZZA**

**03.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**Che cosa significa ad oggi educare alla bellezza?**

**Presentazione dell'APP ARTOO**

**Presentazione di piattaforme grafico espressive e musicali**

**Alla scoperta di MUR utilizzando la VR/AR**

**MODULO 7 L'ATELIER**

**21.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**L'atelier nell'approccio reggiano**

**Dar vita ad atelier digitali\_ In questo incontro verranno proposte delle attività che vedranno analogico e digitale essere strettamente connessi al fine di accompagnare gli allievi alla scoperta del mondo naturale ed animale**

**1)l'APP "Andar per boschi"**

**2)l'APP "La pioggia a mezzogiorno"**

**MODULO 8 \_STORIE CHE CURANO da trasportare, popolare e modificare in digitale.**

**26.04.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**MODULO 9 \_LA PIXEL ART**

**08.05.22 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**MODULO 10 \_Presentazione e condivisione da parte dei corsisti dei progetti e prodotti realizzati**

**15.05.23 DALLE ORE 17.00 ALLE ORE 19.30**

**Il Dirigente Scolastico  
STEFANO STEFANEL**

Responsabile istruttoria A.A –Alba Brovedan