



# POLO FORMATIVO

Ambito territoriale 12

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE  
DA VINCI - RIPAMONTI



Catalogo Piano di Formazione  
Anno Scolastico 2017/2018





**Insegnare,  
imparare,  
crescere.**



*Il Piano per la Formazione dei docenti 2016-2019 del MIUR ha posto le basi per la costruzione di un sistema della formazione in servizio del personale scolastico con una proposta suggestiva e ambiziosa, che vuole andare oltre la logica degli interventi occasionali ed estemporanei, nella direzione di una formazione "obbligatoria, permanente e strutturale".*

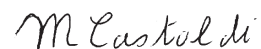

*Da questi cambiamenti siamo partiti per cercare di strutturare un'offerta formativa capace di intercettare e rispondere efficacemente ai bisogni formativi di quei dirigenti e docenti che quotidianamente si impegnano per una scuola più attuale.*

*In questa direzione vanno anche i corsi contenuti nel presente catalogo progettato ad hoc sulle specifiche esigenze formative dell'Ambito Territoriale 12. Tematiche emergenti sulle principali aree sia metodologiche che disciplinari: didattica per competenze, flipped classroom, matematica, scienze e italiano.*


*Buon lavoro!*



**Paola Santoni**  
Responsabile formazione  
di DeA Formazione



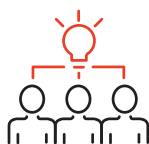
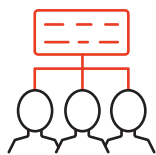
**Mario Castoldi**  
Responsabile scientifico  
di DeA Formazione  
*Docente di Didattica generale  
Università di Torino*











# Sommario

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Siamo su S.O.F.I.A. ....  | 4 |
| L'offerta formativa ..... | 6 |

## ■ **CORSI IN PRESENZA PERSONALIZZATI** **9**

### **Competenze**

- *Elaborazione di prove di competenza* ..... 10

### **Metodologie**

- *Flipped classroom* ..... 12

### **Matematica**

- *Sviluppo delle competenze matematiche nella scuola primaria* ..... 14
- *Play for Math... and more!* ..... 16
- *Matematica digitale: sviluppare competenze matematiche attraverso la didattica laboratoriale* ..... 18

### **Scienze**

- *Insegnare le scienze con un approccio Hands On* ..... 20
- *A scuola... investighiamo!* ..... 22

### **Italiano**

- *Potenziamento delle competenze linguistiche* ..... 24
- *Strumenti digitali per percorsi didattici di italiano* ..... 26

### **Storia e Geografia**




- *Strumenti digitali per percorsi didattici di Storia e Geografia* ..... 27



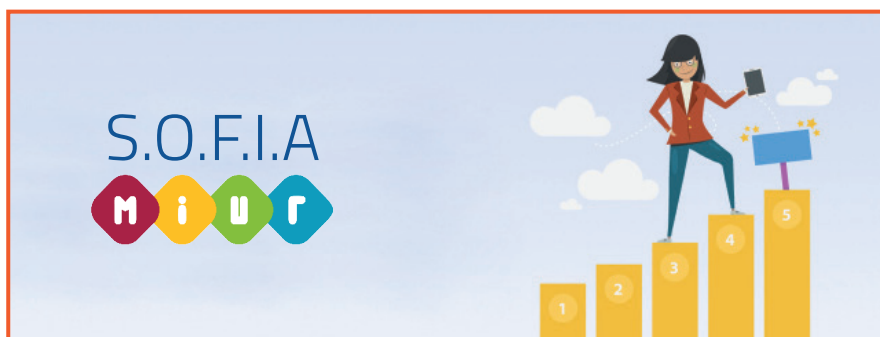
# Siamo su S.O.F.I.A.

I **corsi** del presente catalogo sono presenti tra le iniziative su **S.O.F.I.A.**, il Sistema Operativo per la Formazione e le Iniziative di Aggiornamento dei docenti.

## COSA PUOI FARE CON S.O.F.I.A.?






|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | All'interno della piattaforma, il MIUR ha reso disponibile per i <b>docenti di ruolo</b> uno spazio online in cui <b>documentare la propria storia formativa e professionale</b> . S.O.F.I.A registra il quadro delle iniziative formative a cui il docente ha partecipato al fine di predisporre un proprio <b>curricolo professionale</b> per raccogliere le attività svolte e per impostare, su queste basi, una successiva formazione |  |
| 2 | L'iscrizione al corso su S.O.F.I.A. è solo ai fini certificativi e <b>non vincolante per la partecipazione</b> al corso   |  |
| 3 | Al termine del corso potrai scaricare l' <b>attestato di partecipazione</b> certificato dal <b>M.I.U.R.</b>   |  |





## COME CERTIFICARE SU S.O.F.I.A. IL TUO CORSO?

Ogni partecipante riceverà una email con le indicazioni utili per iscriversi prima su [deaformazione.it](http://deaformazione.it) e successivamente, se vorrà, su [S.O.F.I.A.](http://S.O.F.I.A.)

|   |  |   |
|---|--|---|
| 1 | Accedi a <a href="#">S.O.F.I.A.</a> con le tue credenziali o registrati  |    |
| 2 | Digita nella barra di ricerca del catalogo l' <a href="#">ID del corso</a> a cui sei iscritto (trovi l'ID nell'email che hai ricevuto o nelle schede dei corsi di questo catalogo) |  |
| 3 | Scegli l'edizione, cliccando sulla barra blu, poi clicca su " <a href="#">ISCRIVITI ORA</a> "  |  |
| 4 | Troverai il tuo corso all'interno della sezione " <a href="#">LE MIE INIZIATIVE FORMATIVE</a> "  |  |
| 5 | Dopo un mese dal termine del corso, se avrai svolto almeno il 75% delle attività, potrai scaricare l' <a href="#">attestato</a> .  |  |



# L'offerta formativa

## QUALI SONO I PRINCIPI CHIAVE?



- 1** Collaborazione con **formatori autorevoli e riconosciuti** a livello nazionale nel proprio ambito di ricerca
- 2** Strutturazione dei percorsi in **Unità Formative** della durata complessiva di 25 ore
- 3** **Approccio laboratoriale**, con utilizzo di metodologie operative, per promuovere il ruolo attivo del docente
- 4** **Produzione di materiali didattici** con il feedback del formatore, in presenza e online
- 5** **Sperimentazione in classe** dei materiali prodotti e la successiva riflessione in merito alla loro efficacia
- 6** Promozione della collaborazione fra docenti nella prospettiva della **comunità di pratica** professionale.



## LA PIATTAFORMA E-LEARNING



Ogni partecipante riceverà una email con le indicazioni per accedere alla piattaforma DeA Formazione in cui troverà:

- **Materiali didattici:**  
video, materiali utilizzati durante le lezioni in presenza, sitografia, bibliografia e articoli di approfondimento
- **Forum:**  
per condividere i dubbi e le riflessioni con i colleghi e i relatori, per postare gli elaborati di gruppo e ricevere feedback puntuali
- **Messaggistica:**  
un servizio di messaggi per ricevere informazioni sul corso da parte degli organizzatori e del relatore
- **Questionario di gradimento:**  
la tua opinione è importante! Dopo l'ultima lezione sarà richiesto di compilare un questionario sull'organizzazione e i contenuti del corso
- **Attestato di partecipazione:**  
i partecipanti che avranno frequentato almeno il 75% delle lezioni/laboratori in presenza potranno scaricare l'attestato dall'area "i miei attestati"

## TUTOR E ASSISTENZA TECNICA



- In caso di dubbi organizzativi o di natura tecnica nell'utilizzo della piattaforma e-learning puoi scrivere una mail a:  
**[corsi@deaformazione.it](mailto:corsi@deaformazione.it)**  
indicando nome, cognome, corso a cui sei iscritto e quesito.

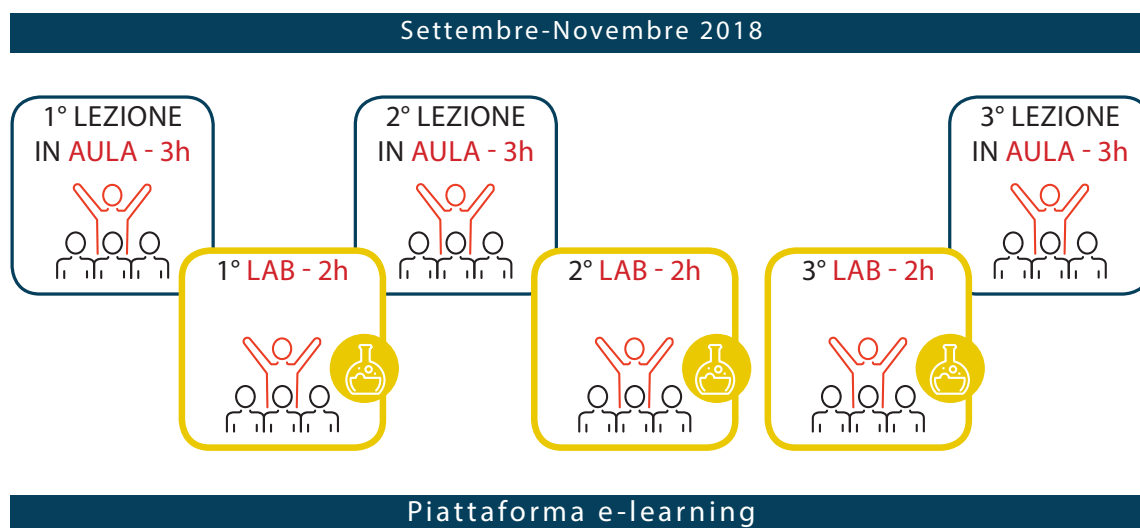




# Corsi in presenza personalizzati

**Cosa sono?** I corsi del presente catalogo sono frutto di una **progettazione personalizzata** dedicata ai docenti del **Polo Formativo Ambito Territoriale 12**. Le proposte sono strutturate in **Unità Formative di 25 ore** e prevedono l'alternanza di lezioni con il relatore e laboratori di gruppo. Per ogni corso è previsto uno spazio dedicato sulla **piattaforma e-learning** con materiale, forum, gruppi di lavoro e un tutor sempre a disposizione.

## Architettura dei corsi\*



\*) sono previsti due o tre laboratori in base al programma

# Elaborazione di prove di competenza

**Il tema delle competenze è ormai ineludibile** per la scuola italiana: Indicazioni Nazionali, certificazione degli apprendimenti, Prove INVALSI lo testimoniano. Il percorso formativo intende mettere a tema una **valutazione degli apprendimenti orientata verso l'accertamento di competenze**, per mezzo della predisposizione di compiti autentici. Il corso vuole rappresentare un'**occasione operativa** per confrontarsi con i nuovi compiti valutativi affidati all'insegnante.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

---

## Destinatari:

Docenti del primo e del secondo ciclo di istruzione.

2 edizioni: Primaria + Secondaria di I grado e Secondaria II grado

---

## Formatori:

○ Edizione Primaria + Secondaria I grado: **Mario Martini**, ex Dirigente Scolastico, ha coordinato un gruppo di ricerca/azione sui temi della didattica per competenze su cui svolge attività di formatore da molti anni. Autore del volume *Lavorare per competenze*, UTET Università, 2017

○ Edizione Secondaria II grado: **Mario Castoldi**, docente di Didattica generale presso l'Università degli Studi di Torino. Autore di diversi volumi sui temi della didattica per competenze e della valutazione

---

**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---





---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

**Traguardi di competenza:**

- Analizzare pregi e limiti delle diverse tipologie di prove valutative per l'accertamento degli apprendimenti
  - Elaborare una prova di valutazione intenzionalmente orientata verso l'apprezzamento del livello di competenza manifestato dagli allievi
  - Assumere il momento valutativo come risorsa formativa chiave per promuovere l'apprendimento dei propri allievi
  - Rielaborare criticamente la propria esperienza professionale in materia di valutazione degli apprendimenti
- 

**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore e laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti con il coordinamento di un docente interno, supportato a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo trasversale del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere nelle condizioni i partecipanti di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare in classe**.

---

**Articolazione formativa:**

- 3 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

**1° incontro: Costruire prove di competenza**

A seguire due laboratori di gruppo per l'elaborazione di compiti autentici

**2° incontro: Revisione prodotti dei gruppi e modalità di sperimentazione**

A seguire un laboratorio di gruppo per la rielaborazione della prova e definizione delle modalità di utilizzo

**3° incontro: Ripensare la valutazione**

---

**ID SOFIA:**

- Scuola Primaria + Secondaria di I grado (edizione A): 17956
  - Scuola Primaria + Secondaria di I grado (edizione B): 20538
  - Scuola Secondaria di II grado: 17958
- 





# Flipped classroom

“Lezioni a casa, compiti a scuola”, questo lo slogan della *Flipped Classroom*, che propone il **“capovolgimento” dei due momenti didattici centrali**. Grazie alla crescente disponibilità di risorse educative digitali, l’accesso ai contenuti può avvenire in qualsiasi luogo, mentre la fase dell’appropriazione e consolidamento dei contenuti può avvenire a scuola, in un contesto collaborativo condotto dal docente. Le **implicazioni educative** sono **significative**: si abilita la scuola ad utilizzare i nuovi processi info-comunicativi e si sostengono gli studenti nella costruzione attiva delle conoscenze.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

- Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
- Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento



## Destinatari:

Docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado.  
3 edizioni una per ogni grado scolastico



## Formatori:

- **Graziano Cecchinato**, docente di Psicopedagogia dei nuovi media e di Tecnologie dell’e-learning presso l’Università di Padova,
- **Maria Pia Dall’Armellina**, docente di scuola secondaria superiore esperta di e-learning e flipped classroom



**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---



---

### Traguardi di competenza:

- Utilizzare risorse educative aperte della rete e saper realizzare prodotti didattici con i principali strumenti di produzione multimediale
- Adottare metodologie di apprendimento attivo in classe
- Progettare, condurre e valutare unità di apprendimento secondo l'approccio Flipped Classroom

---

**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore** e **laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti e supportati a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere i partecipanti nelle condizioni di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare nelle proprie classi**.

---

### Articolazione formativa:

- 3 incontri con i formatori (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (9 ore)

#### 1° incontro: **La Flipped Classroom**

Descrizione dei fondamenti educativi e potenzialità didattiche della Flipped Classroom; attivazione della motivazione ad apprendere, sollecitando la curiosità intellettuale degli alunni attraverso il "conflitto cognitivo"; attivazione allo studio proposto come "sfida intellettuale" sfruttando i meccanismi motivazionali del gioco e mettendo in campo le loro preconcoscenze.

#### 2° incontro: **Redazione**

Indicazioni sulle metodologie di progettazione, conduzione e valutazione per redarre un'Unità di Apprendimento con la Flipped Classroom basate sull'approccio proposto e che sfrutti le strategie di apprendimento attivo (peer learning, inquiry learning, problem based learning). La presentazione di queste risorse e la loro sperimentazione in base alle preferenze dei docenti consentirà a questi ultimi di scoprire e definire una personale metodologia didattica.

A seguire tre laboratori di gruppo

#### 3° incontro: **Riflessione**

Riflessione sulle Unità di Apprendimento prodotte dai docenti durante i laboratori e la loro sperimentazione in classe; valutazione con dell'efficacia dell'intervento di formazione condotto.

---

### ID SOFIA:

- Scuola primaria: 17967
  - Scuola secondaria di I grado: 17968
  - Scuola secondaria di II grado: 17969
- 





# Sviluppo delle competenze matematiche nella scuola primaria

Il percorso volge allo **sviluppo della capacità di progettare momenti di apprendimento** e leggere situazioni di aula in un'**ottica di competenze**. Il corso utilizzerà le **Indicazioni Nazionali** come riferimenti fondamentali, le **evidenze delle prove INVALSI** (interpretate con i risultati della ricerca in didattica della matematica) come strumento per l'individuazione delle difficoltà degli allievi e i **giochi matematici e di strategia** come ambiente di lavoro.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

---

## Destinatari:

Docenti della scuola primaria

---

## Formatore:

**Giulia Bernardi**, dottore di ricerca in Metodi e Modelli Matematici per l'Ingegneria, collaboratrice di ForMath Project

---

**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---





---

### Traguardi di competenza:

- Progettare attività di matematica in un'ottica di competenze
- Interpretare le azioni e le risposte degli allievi

---

**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore** e **laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti e supportati a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere i partecipanti nelle condizioni di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare nelle proprie classi**.

---

### Articolazione formativa:

- 3 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

#### 1° incontro: **La competenza matematica**

- La competenza matematica: definizioni ed esempi.
- La competenza matematica nelle Indicazioni Nazionali.
- Presentazione e discussione di situazioni di insegnamento-apprendimento in contesti ludico-matematici.

A seguire un laboratorio di gruppo (analisi a gruppi di situazioni di apprendimento e di protocolli di allievi)

#### 2° incontro: **Il gioco**

- Il gioco matematico come strumento per "fare matematica".
- I giochi di strategia come strumento per lo sviluppo della competenza argomentativa.

A seguire due laboratori di gruppo (1: progettazione e realizzazione di giochi matematici e di strategia per la classe nella scuola primaria; 2: discussione dei dati e delle osservazioni raccolte durante la realizzazione di sessioni di giochi matematici e giochi di strategia)

#### 3° incontro: **Osservare e valutare**

- Osservare e valutare le competenze in matematica nella scuola primaria.

---

**ID SOFIA:** 17961

---





## Play for Math... and more!

**Lo strumento del gioco**, opportunamente integrato nella tradizionale programmazione didattica, presenta indubbi vantaggi: oltre a contribuire a sdrammatizzare una materia normalmente considerata ostica, il gioco stimola un **coinvolgimento diretto dello studente**, che è chiamato a svolgere un ruolo attivo. Facendo leva sulle dinamiche competitive insite nel gioco stesso, si crea un **contesto di apprendimento informale** che offre condizioni favorevoli per focalizzare concetti, porre domande e consolidare competenze. Durante il corso verranno presentati vari esempi di giochi didattici che possono essere utilizzati in classe per il ripasso e il consolidamento di alcune competenze relative ad argomenti curriculari, e verranno elaborati nuovi giochi **adatti alle specifiche esigenze dei docenti coinvolti**.

---

### **Priorità strategica (Piano 2016/19):**

Didattica per competenze e innovazione metodologica

---



### **Destinatari:**

Docenti della scuola secondaria di I grado

---



### **Formatore:**

**Paola Morando**, docente di matematica presso l'Università degli Studi di Milano e ideatrice di giochi didattici per De Agostini Scuola, tra cui Play for Math e Problem Craft

---



**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---



---

**Traguardi di competenza:**

- Utilizzare il gioco come leva motivazionale nell'insegnamento della matematica
- Riconoscere il valore didattico del gioco e il suo possibile utilizzo per innescare processi di cooperative learning in classe
- Partire dagli errori tipici degli studenti per sviluppare percorsi ludico-didattici ad hoc su argomenti curriculari

---

**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore** e **laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti e supportati a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere i partecipanti nelle condizioni di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare nelle proprie classi**.

---

**Articolazione formativa:**

- 3 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

**1° incontro: Giocando si impara**

Il valore del gioco come leva motivazionale per l'apprendimento della matematica verrà presentato attraverso alcuni esempi. In particolare, dopo che i partecipanti avranno sperimentato alcuni dei giochi presenti nel kit didattico Play4Math, ne verrà discussa la valenza didattica e il possibile utilizzo nelle classi per il consolidamento di argomenti previsti dal curriculum scolastico.

A seguire un laboratorio di gruppo

**2° incontro: Facciamo il nostro gioco**

Verranno presentate le principali caratteristiche di un gioco didattico e verranno dati suggerimenti pratici per la sua ideazione e realizzazione. In particolare si prenderà spunto dai giochi Math Twins, Indovina Chi e Paludi Matematiche per iniziare a elaborare nuovi giochi adattati alle specifiche esigenze dei docenti partecipanti.

A seguire due laboratori di gruppo

**3° incontro: Giocare in classe o giocare per compito?**

Verranno presentati esempi di giochi che possono essere declinati secondo due diverse modalità: in classe, come giochi di squadra, per innescare situazioni di cooperative learning, e a casa, per compito, per stimolare sinergie con altre materie o per assegnare compiti personalizzati. Questa seconda modalità di utilizzo permette di differenziare le richieste tra studenti più deboli e studenti invece maggiormente dotati, e di rendere quindi più efficace e più stimolante lo svolgimento dei compiti a casa.





# Matematica digitale: sviluppare competenze matematiche attraverso la didattica laboratoriale

L'obiettivo del percorso è **sviluppare la capacità di progettare momenti di apprendimento** e leggere situazioni di aula in un **ambiente tecnologicamente organizzato**. Il corso utilizzerà come riferimenti fondamentali le **Indicazioni Nazionali e le Linee Guida** e, come strumento per l'individuazione delle difficoltà degli allievi, i risultati e le evidenze delle **prove INVALSI**, interpretate attraverso i risultati della ricerca in didattica della matematica.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base  
Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento



## Destinatari:

Docenti della scuola secondaria di II grado



## Formatori:

- **Giorgio Bolondi**, docente di Didattica della Matematica presso la Libera Università di Bolzano
- **Giulia Bernardi**, dottore di ricerca in Metodi e Modelli Matematici per l'Ingegneria, collaboratrice di ForMath Project



**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe.

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

---

### Traguardi di competenza:

- Utilizzare la tecnologia in un'ottica di competenze
- Progettare attività laboratoriali in matematica

---

**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore** e **laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti e supportati a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere i partecipanti nelle condizioni di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare nelle proprie classi**.

---

### Articolazione formativa:

- 3 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

#### 1° incontro: **Fare scuola con le nuove tecnologie**

- L'impatto delle tecnologie sull'apprendimento.
- L'impatto delle tecnologie sulla competenza matematica.
- Analisi di casi e situazioni di apprendimento.
- Valutare nell'epoca del computer: cosa cambia, cosa si perde, cosa si guadagna.

A seguire un laboratorio di gruppo (Progettazione a gruppi di situazioni di insegnamento-apprendimento con un foglio Excel)

#### 2° incontro: **Excel**

- Esempi di utilizzo del foglio di calcolo

A seguire un laboratorio di gruppo (Progettazione e realizzazione di attività con Geogebra, esplorazione del GeogebraTube)

A seguire due laboratori di gruppo (discussione dei dati e delle osservazioni raccolte durante la realizzazione delle attività di classe).

#### 3° incontro: **Geogebra**

- Fare geometria con Geogebra.

---

**ID SOFIA:** 17962

---







## Insegnare le scienze con un approccio Hands On

Il corso inquadrerà le problematiche legate alla **didattica delle scienze** cercando di focalizzare l'attenzione sull'aspetto metodologico; fornendo spunti per una **didattica laboratoriale** e partendo soprattutto da materiali della pratica quotidiana si mostrerà come sia possibile **fare scienza in classe** in modo rigoroso (ma anche divertente) a partire da fenomeni facilmente osservabili, ponendo l'accento sui processi oltre che sui risultati. Gli insegnanti verranno guidati con **simulazioni delle attività**, poi riproponibili nelle loro classi, ad una riflessione sull'**acquisizione delle competenze** e ad una **progettazione didattica** volta alla promozione ed alla **valutazione** delle stesse.

---

### Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze e innovazione metodologica




---

**Destinatari:** Docenti della scuola primaria e secondaria di I grado.

Due edizioni, una per ogni grado scolastico




---

### Formatori:

**Michele Marcaccio**, docente di matematica e scienze presso l'I.C. di Trescore Balneario (BG). Formatore in ambito di didattica delle scienze. Responsabile operativo e di progetto di laboratori legati al festival Bergamoscienza. Autore di testi scientifici per la scuola secondaria di primo grado




---

**Durata:** 25 ore di cui 15 in presenza (9 ore con il formatore + 6 ore di laboratorio di gruppo) e 10 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

### Traguardi di competenza:

- sperimentare una modalità multicanale per coinvolgere le "intelligenze multiple" ed essere inclusivamente efficaci
- Promuovere la connessione tra progettazione dei curricoli, azione didattica in classe, valutazione formativa e certificazione delle competenze
- Promuovere la ricerca didattica
- ampliare la propria didattica in ambito scientifico con tecniche e modalità orientate alla sperimentazione diretta, alla motivazione degli studenti, allo sviluppo delle competenze



**Metodologia di lavoro:** il percorso alterna **incontri formativi laboratoriali con il relatore** e **laboratori di gruppo autogestiti** dai partecipanti e supportati a distanza dal relatore. I gruppi saranno chiamati a svolgere **esercitazioni** secondo indicazioni fornite dal formatore durante gli incontri. Tra una lezione e l'altra i partecipanti potranno, nel **forum del corso**, contattare il relatore e confrontarsi con i colleghi. Sulla **piattaforma e-learning** è possibile scaricare i materiali del corso, condividere le esercitazioni svolte durante i **lavori di gruppo** e ricevere **feedback da parte del relatore**. Obiettivo del corso, oltre all'acquisizione di strumenti operativi, è mettere i partecipanti nelle condizioni di **produrre materiali e risorse didattiche da sperimentare nelle proprie classi**.



### Articolazione formativa:

- 3 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 2 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (6 ore)

#### 1° incontro: **Esperienze e tecniche efficaci; elementi di didattica generale**

- I partecipanti saranno l'oggetto della lezione a loro dedicata: attraverso attività di laboratorio, verranno accompagnati in una riflessione sulla didattica generale e, nel particolare, sul cosa distingue l'insegnamento delle scienze rispetto a quello delle altre discipline.

A seguire un laboratorio di gruppo

#### 2° incontro: **La cassetta degli attrezzi: fare laboratorio senza avere un laboratorio**

- Questa sessione sarà dedicata esclusivamente alla sperimentazione condivisa di attività che riguardano le varie branche della scienza; usando pannolini, uova, lievito, cereali, palloncini, trottolo, asciugacapelli... si mostrerà come sia possibile fare scienza in classe in modo rigoroso (ma anche divertente).

A seguire un laboratorio di gruppo

#### 3° incontro: **Insegnare e valutare per competenze: obbligo o opportunità?**

- Didattica per competenze: cosa significa? Possiamo sottrarci a questo obbligo? Possiamo invece trasformare questa modalità di insegnamento/valutazione in una opportunità che favorisce e supporta il nostro modo di stare in classe?



### ID SOFIA:

- Scuola primaria: 17963
- Scuola secondaria di I grado: 17965





## A scuola... investighiamo!

Il corso proposto è articolato secondo l'Inquiry Based Science Education (**Istruzione Scientifica basata sulla Ricerca, IBSE**), un approccio all'**insegnamento e all'apprendimento delle Scienze** che scaturisce da un'analisi delle modalità di apprendimento degli studenti, dalla natura della **ricerca scientifica** e da un'attenta riflessione sui contenuti fondamentali da imparare. Si fonda sulla convinzione che sia importante portare gli studenti a comprendere profondamente ciò che stanno imparando, e non semplicemente ad imparare a ripetere contenuti ed informazioni. Sviluppa la **literacy scientifica** degli allievi, ossia l'insieme delle **conoscenze scientifiche** di un individuo e l'uso di tali conoscenze per identificare domande scientifiche, per acquisire nuove conoscenze, per spiegare fenomeni scientifici e per trarre conclusioni basate sui fatti riguardo a temi di carattere scientifico. Sviluppa competenze importanti per permettere agli studenti di **continuare ad apprendere per tutta la vita**.

---

### Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze e innovazione metodologica

---

### Destinatari:

Docenti della scuola secondaria di II grado

---

### Formatori:

- **Rosanna La Torraca**, responsabile del centro IBSE ANISN (Associazione Nazionale Insegnanti Scienze Naturali) di Milano
  - **Franca Pagani**, membro del Direttivo Lombardia ANISN
- 

**Durata:** 25 ore di cui 15 in presenza (12 ore con il formatore + 3 ore di laboratorio di gruppo) e 10 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---



---

### Traguardi di competenza:

- Introdurre gli insegnanti all'approccio investigativo nell'insegnamento delle scienze
- Far declinare didatticamente il processo di investigazione scientifica
- Far progettare e applicare percorsi investigativi
- Mettere in comune il materiale prodotto

---

### Metodologia di lavoro:

il percorso si articola in:

- Introduzione teorica dei pilastri dell'Inquiry Based Science Education
- Attività di laboratorio secondo metodologia IBSE
- Progettazione di una attività IBSE da parte dei docenti
- Sperimentazione dell'attività progettata
- Sperimentazione in classe
- Report finale dell'attività svolta in classe, da condividere sulla piattaforma e-learning

---

### Articolazione formativa:

- 4 incontri con il formatore (3 ore ciascuno)
- 1 laboratorio di gruppo autogestito dai docenti (3 ore)

#### 1° incontro: **L'IBSE**

- I pilastri dell'IBSE: introduzione teorica
- Dalla attività tradizionale di laboratorio al laboratorio IBSE
- Una attività di laboratorio secondo IBSE

#### 2° incontro: **Investighiamo!**

- Da una situazione reale alla domanda da investigare
- Attività di laboratorio

#### 3° incontro: **Analisi**

- Attività pratica di laboratorio
- Analisi delle tre attività: differenze e similitudini, evidenziando i punti fondamentali dell'approccio metodologico IBSE
- Competenze acquisite dagli studenti attraverso il metodo investigativo

A seguire un laboratorio di gruppo, in cui i docenti analizzano un'attività IBSE proposta dai formatori (fino alla fase di progettazione)

#### 4° incontro: **Sperimentiamo**

- Realizzazione di un'attività sperimentale con un osservatore esterno
- Feedback con un osservatore esterno

---

**ID SOFIA:** 17966

---



# Potenziamento delle competenze linguistiche

Le **Indicazioni Nazionali** attribuiscono un ruolo centrale alle competenze linguistiche nel curriculum: fra queste, in particolare, la **comprensione dei testi** e le **abilità di studio**. Sono entrambe capacità complesse, cui concorrono aspetti linguistici e processi cognitivi, strategici e motivazionali. Dopo la condivisione di punti teorici focali con funzione di ancoraggio comune, il corso prevede la partecipazione attiva ad **attività di laboratorio**: l'obiettivo è la progettazione di un **curricolo verticale**, diretto a potenziare la capacità di comprensione di testi narrativi, letterari, espositivi e argomentativi. Saranno sperimentate inoltre modalità per la costruzione di prove per valutare la comprensione dei testi, anche con riferimento alle **prove INVALSI**.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

Didattica per competenze e innovazione metodologica

---

## Destinatari:

Docenti della scuola primaria e secondaria di I grado.  
Due edizioni, una per ogni grado

---

## Formatori:

- Primaria: **Marzia Micheletti**, Tutor presso il corso di laurea in Scienze della formazione primaria dell'Università di Padova-Verona.  
Formatrice esperta sulle tematiche della comprensione e produzione del testo.
  - Secondaria I grado: **Gilberto Ferraro**, docente di Linguistica e Letteratura Italiana presso l'Università degli Studi di Padova
- 

**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

---





---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

**Traguardi di competenza:**

- Elaborare un progetto di laboratorio finalizzato allo sviluppo e alla valutazione delle competenze linguistiche degli allievi in termini di processi e di prestazioni
  - Migliorare strategie e pratiche didattiche di insegnamento per promuovere l'apprendimento strategico e motivato delle competenze linguistiche da parte degli alunni
  - Progettare un curriculum verticale basato su nuclei concettuali coordinati fra gradi scolastici per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze linguistiche
- 

**Metodologia di lavoro:** dopo una prima condivisione di punti teorici focali con funzione di ancoraggio comune, i partecipanti saranno coinvolti in attività laboratoriali che prevedono la partecipazione attiva dei docenti. Essi saranno direttamente implicati, individualmente o in gruppo, nella progettazione e nello svolgimento di attività e percorsi di didattica della lingua, che si richiamano a un'idea di apprendimento costruttivo, collaborativo, strategico e motivato

---

**Articolazione formativa:**

- 3 incontri con i formatori (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

**1° incontro: Il testo narrativo**

- Livelli di comprensione delle narrative e processi inferenziali
- Apprezzamento e interpretazione dei testi letterari
- Strategie didattiche per le competenze di lettura e comprensione
- Strategie didattiche per incrementare il piacere della lettura

A seguire un laboratorio di gruppo

**2° incontro: Il testo espositivo e le abilità di studio**

- Caratteristiche dei testi espositivi e argomentativi
- Strategie didattiche per lo studio: il riassunto, la sintesi, strumenti per organizzare conoscenza: reti, matrici cognitive e mappe concettuali

A seguire due laboratori di gruppo

**3° incontro: La valutazione delle competenze linguistiche**

- La revisione dei testi
  - La costruzione di rubriche valutative
- 

**ID SOFIA:**

- Scuola primaria: 17956
  - Scuola secondaria di I grado: 17958
- 





# Strumenti digitali per percorsi didattici di italiano

Come realizzare una **didattica laboratoriale della letteratura**, in grado di contestualizzare il sapere nell'esperienza e di proporlo in chiave problematica? Come usare la **rete per la ricerca**, lo studio e la **progettazione dell'azione formativa**? Quali **risorse multimediali** sono disponibili oggi per mettere lo **studente al centro** dell'attività? A queste e altre domande intende rispondere il corso: a partire dai nuovi scenari della **didattica per competenze**, i docenti verranno guidati, attraverso esempi e simulazioni, a rinnovare i processi e le **metodologie dell'insegnamento** e dell'apprendimento della letteratura.

---

## Priorità strategica (Piano 2016/19):

- Didattica per competenze e innovazione metodologica
- Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento



## Destinatari:

Docenti della scuola secondaria di II grado



## Formatore:

- **Alfredo Panigada**, Docente di liceo in ruolo di materie letterarie. È revisore didattico del manuale *Cuori Intelligenti. Mille anni di letteratura* – Garzanti Scuola
- **Luca Montanari**, autore di testi scolastici e materiali didattici digitali per De Agostini Scuola, docente di editoria digitale in corsi di formazione editoriale



**Durata:** 25 ore di cui 18 in presenza (9 ore con il formatore + 9 ore di laboratorio di gruppo) e 7 ore di studio individuale, attività online e sperimentazione in classe

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

---

### Traguardi di competenza:

- Gestire la didattica con le nuove tecnologie
- Rendere accessibili i contenuti didattici digitali a insegnanti e studenti
- Rafforzare l'utilizzo di metodologie attive che rendano lo studente protagonista del suo sapere attraverso compiti di realtà, problemi da risolvere e scelte da motivare

---

**Metodologia di lavoro:** dopo una prima condivisione di punti teorici focali con funzione di ancoraggio comune, i partecipanti saranno coinvolti in attività laboratoriali che prevedono la partecipazione attiva dei docenti. Essi saranno direttamente implicati, individualmente o in gruppo, nella progettazione e nello svolgimento di attività e percorsi di didattica della lingua, che si richiamano a un'idea di apprendimento costruttivo, collaborativo, strategico e motivato

---

### Articolazione formativa:

- 3 incontri con i formatori (3 ore ciascuno)
- 3 laboratori di gruppo autogestiti dai docenti (3 ore ciascuno)

#### 1° incontro: **Didattica per competenze**

- Le competenze chiave per l'apprendimento permanente; assi e competenze chiave di cittadinanza
- Realizzare laboratori sui testi
- Le analisi attive
- I compiti di realtà
- La valutazione formativa

A seguire un laboratorio di gruppo

#### 2° incontro: **Italiano digitale**

- Risorse telematiche per ricerca e studio
- Archivi digitali generali e specifici
- Utility e tools per docenti e studenti: creazione di mappe concettuali, presentazioni multimediali dinamiche con Prezi, lettura automatica del testo, conversione di documenti...
- Un portale integrato: LeD Letteratura

A seguire due laboratori di gruppo

#### 3° incontro: **Raccontare la letteratura italiana con il digital storytelling**

- Strumenti digitali per realizzare narrazioni digitali coinvolgenti e interattive, composte da testo, immagini singole, gallerie di immagini, video, link a risorse esterne...
- La scrittura a confronto con i nuovi media

---

**ID SOFIA:** 17959

---







# Strumenti digitali per percorsi didattici di storia e geografia

La **didattica digitale** offre oggi una molteplicità di risorse che non sostituiscono i metodi didattici tradizionali, ma li affiancano con strumenti semplici, intuitivi e allo stesso tempo “partecipativi”. Dai semplici racconti digitali arricchiti da video, immagini e animazioni (**storytelling**) fino alla **navigazione digitale** nei luoghi più affascinanti della Terra, l’obiettivo è quello di “far toccare con mano” gli eventi storici, i personaggi, i luoghi e gli ambienti affrontati in classe. Il laboratorio si propone di mostrare alcune risorse digitali utili per l’**insegnamento della storia e della geografia**, con **esempi pratici** e un’indicazione delle piattaforme con **modelli pronti all’uso** in classe o pensati per essere personalizzati da parte del docente.

---

## **Priorità strategica (Piano 2016/19):**

- Didattica per competenze e innovazione metodologica
- Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

---

## **Destinatari:**

Docenti della scuola secondaria di II grado

---

## **Formatore:**

**Luca Montanari**, autore di testi scolastici e materiali didattici digitali per De Agostini Scuola, docente di editoria digitale in corsi di formazione editoriale

---

**Durata:** 4 ore di cui 3 in presenza e 1 ora di studio individuale e attività online

---

**Modalità di erogazione:** Modalità mista (presenza + online)

---

---

**Traguardi di competenza:**

- Sviluppare competenze digitali per diversificare e rendere più partecipativi i percorsi didattici
- Ampliare la piattaforma di strumenti digitali disponibili, da utilizzare per un lavoro cooperativo in classe e successivi approfondimenti da parte degli studenti

---

**Articolazione formativa:**

1 incontro con il formatore (3 ore)

- La didattica digitale mirata alla storia, alla geografia e alla geostoria
- Informazioni pratiche "indispensabili"
- Applicazioni online e software utili
- Risorse digitali online utili per arricchire la lezione con percorsi didattici multimediali

---

**ID SOFIA:** 19973

---



**De Agostini Scuola è un  
Ente Formatore accreditato dal MIUR  
per la formazione del personale della Scuola  
ai sensi della Direttiva Ministeriale n. 90/2003  
Prot. n. AOODGPER.6979 con decreto  
del 5/7/2013**

---

**deaformazione.it**

---

Seguici su:     [deascuola.it](http://deascuola.it)





De Agostini Scuola  
Via Inverigo, 2 - 20151 Milano  
corsi@deaformazione.it

**deaformazione.it**

