

Allegato C - Descrizione Moduli Formativi

Al Dirigente Scolastico
I.I.S. "Leonardo da Vinci"
Civitanova Marche

FONDI STRUTTURALI EUROPEI - PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE "PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO" 2014-2020

AVVISO INTERNO DI SELEZIONE DOCENTI ESPERTI/TUTOR

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 - Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 - Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid -19 (*Apprendimento e socialità*).

PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-MA-2021-96

TITOLO: Potenziamento competenze di base

Autorizzazione AOODGEFID-19227 del 02/07/2021

CUP: E73D21001800007

MODULI "LIFE SKILLS E LIFE SKILLS BIS"

DESCRIZIONE:

L'obiettivo è lo sviluppo di 'abilità psicosociali e interpersonali generalmente considerate importanti' e acquisire la capacità del 'prendere le decisioni' utilizzando il 'pensiero critico' ('Quali sono le mie opzioni?') e la valutazione dei valori ('Cosa è importante per me?'). Un altro obiettivo è sviluppare l'interazione fra le varie abilità è ciò che produce potenti risultati comportamentali, specialmente quando questo approccio è supportato da variegate strategie. Le competenze per la vita possono variare partendo dall'allineare i contenuti essenziali, passando per l'alfabetizzazione sulla sostenibilità, attraverso tecniche e strategie per i lavori di gruppo, attraverso il potenziamento del proprio metodo di studio e conoscere gli stili di attribuzione. Potenziare, inoltre, il concetto di inclusione, il senso di appartenenza alla comunità e l'orientamento inteso come auto-orientamento può aiutare l'alunno nella crescita formativa e culturale.

Lo scopo principale dell'acquisizione di 'competenze per la vita' è, in sintesi, il superamento degli ostacoli e la capacità di vivere al meglio delle proprie possibilità.

I moduli formativi comprenderanno: orientamento spaziale e cognitivo nella nuova scuola, attività di lavori di gruppo (interviste, focus group, role playing e tutoring per i contenuti essenziali delle discipline fondanti), introduzione pratica allo Storytelling; studio e comprensione degli stili di attribuzione mediante attività ludica improntata sugli apprendimenti sociali; riflessioni sul proprio metodo di studio e

DESTINATARI: Alunni iscritti alle classi prime a.s. 2021/'22

STRUMENTI: Computer, LIM, rete Internet, attività di orientamento spaziale con eventuali uscite

METODOLOGIE: Le attività si svolgeranno con metodi di apprendimento innovativi, quali Peer - education, role playing, cooperative learning, creazione di video e audio. Sperimentazione diretta outdoor

RISULTATI ATTESI:

- comprendere, assimilare e restituire i concetti proposti durante il corso, in particolare i partecipanti al progetto dovranno dimostrare di aver compreso l'importanza del senso della auto-efficacia;
- ricercare, utilizzare e organizzare le informazioni per il potenziamento di un metodo di studio efficace;
- comunicare, condividere risorse, saper collaborare, interagire e partecipare in maniera sana alle comunità e alle reti anche attraverso strumenti digitali
- stesura collaborativa di un documento di accoglienza e condivisione a partire dai bisogni educativi ed esistenziali degli studenti nuovi iscritti nella nostra scuola.

MODALITÀ DI VERIFICA:

I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite la programmazione di giochi educativi, role playing e attività di tutoring che misurino i risultati attesi. Lo sviluppo e la gestione di un blog o di un sito, la produzione di video devono essere tutti incentrati sui concetti di cittadinanza attiva appresi in ambiente formativo PON. Verranno inoltre previste giornate di dibattiti strutturati e uscite didattiche in cui verranno valutate le competenze sociali e contenutistiche apprese.

Queste attività potranno essere svolte sia individualmente, sia in gruppo, a seconda delle esigenze formative che emergeranno nel corso della attività.

MODULO "CODING"

DESCRIZIONE:

Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico.

Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.

Si insisterà sull'allineamento di tipo contenutistico attraverso tecniche e strategie per i lavori di gruppo. Tutoring, apprendimento cooperativo e giochi di ruolo saranno le metodologie d'elezione.

Il modulo formativo comprenderà: Introduzione al pensiero computazionale (Coding), con l'apprendimento da parte degli studenti del concetto di algoritmo; Sviluppo delle Sequenze, attraverso l'utilizzo di piattaforme e applicativi specifici integrando la conoscenza di argomenti di matematica, fisica, informatica e geometria; Invenzione e creazione di giochi educativi.

DESTINATARI: alunni del biennio comune a.s. 2021/22

STRUMENTI: È prevista l'alternanza dell'utilizzo di computer e L.I.M. con la sperimentazione unplugged, attraverso giochi che coinvolgano l'intera classe, volta a diversificare i metodi di apprendimento e a sedimentare le conoscenze, sperimentazione diretta outdoor.

METODOLOGIE: Il modulo, verrà erogato utilizzando metodi di didattica innovativi, quali la Peer-education, il Tutoring e il Cooperative Learning, al fine di aiutare gli studenti a relazionarsi con gli altri e con se stessi in maniera sana, attraverso l'apprendimento attivo e seguendo il principio del Learning by doing.

RISULTATI ATTESI:

- Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni
- Comprensione del concetto di algoritmo
- Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento
- Individuare, con il ragionamento, errori in semplici algoritmi e programmi e correggerli
- Scomporre problemi complessi in parti più semplici
- Programmare, utilizzando semplici variabili, per raggiungere uno specifico obiettivo

MODALITA' DI VERIFICA:

Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di creare giochi educativi e storie originali, sia singolarmente sia in gruppo, al fine di verificarne l'apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno. Si cercherà di evitare i metodi più tradizionali di verifica, come l'interrogazione o la verifica scritta, che poco si allineano ai principi guida e all'essenza del PON in oggetto.

La valutazione degli apprendimenti avverrà in relazione ai progressi ottenuti rispetto al punto di partenza.