

# Polo STEAM Perlasca

## *“S...TEAM Working”*

*29 marzo 2022*

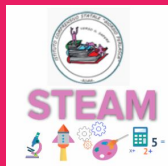
*formazione per i docenti*

*<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>*

# Il progetto in sintesi

Azione #25 del Piano nazionale per la scuola digitale

Avviso pubblico prot. n. 17753 dell'8 giugno 2021 "Formazione docenti STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica)".

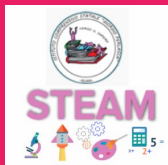


I nuovi modelli di insegnamento delle STEAM richiedono lo **sviluppo professionale** e lo **scambio di pratiche tra pari** da parte dei docenti, due fattori chiave per il successo dell'implementazione di curricula efficaci.

È necessario, pertanto, che i docenti delle scuole dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado, dell'educazione degli adulti possano **potenziare le competenze di insegnamento delle STEAM** in una dimensione di costante evoluzione, rafforzando la **capacità di utilizzo degli strumenti tecnologici anche di tipo avanzato**, che consentono di poter dare maggiore efficacia ai processi di apprendimento delle STEAM nei settori, ad esempio, della programmazione e del pensiero computazionale, della robotica educativa, dell'intelligenza artificiale, della modellazione e stampa 3D, della realtà aumentata per l'osservazione e l'esplorazione scientifica, della creatività e dell'arte digitale.

# Il progetto in sintesi

I tempi



KICK OFF : 29 marzo 2022

Fase 0- allestimento -aprile 2022

Fase 1- comunicazione-maggio 2022

Fase 2- esecuzione -da settembre 2022

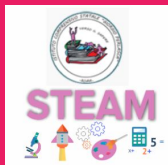
Fase 3- trasformazione -maggio 2023



a cura della Dirigente Scolastica Claudia Angelini

# Il progetto in sintesi

KICK OFF



KICK OFF : 29 marzo 2022

webinar di presentazione

-il modello organizzativo

-le 7 aree

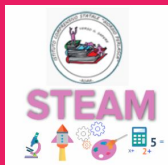
-la metodologia trasversale



a cura della Dirigente Scolastica Claudia Angelini

# Il progetto in sintesi

Fase 0- allestimento  
la piattaforma e i team



Nel mese di aprile:

-predisposizione **dell'ambiente** di e-learning su piattaforma dedicata

-costruzione dei **team** e conferimento incarichi ad esperti e tutor per la fase 1

-apertura **iscrizioni** moduli formativi (pillole formative) della fase 1 sulla piattaforma

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>

-seminario residenziale per formazione trasversale sulla metodologia, sul DigCompEdu e lavori di gruppo

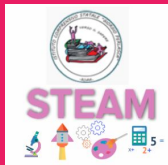
*obiettivo: costruire la community dei formatori*

---

# Il progetto in sintesi

Fase 1- comunicazione

le pillole formative



Nel mese di maggio:

-per ciascuna delle 7 aree:

ogni team (esperto + tutor) predispone una **“pillola formativa”**, un semplice modulo introduttivo al proprio argomento/contenuto composto da

- 1 video registrato (max 20'-30') su piattaforma
- 1 presentazione multimediale
- guida testuale/tutorial per l'utilizzo delle tecnologie e/o degli strumenti
- 1 test a scelta multipla, 10 domande

-attivazione dell'ambiente di e-learning e pubblicazione delle “pillole formative” per i corsisti

-webinar conclusivo della fase 1

-costruzione percorsi formativi per la fase 2 e iscrizioni

1 pillola = 4 ore di formazione modulare

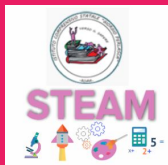
*obiettivo: incuriosire e appassionare i docenti*



# Il progetto in sintesi

Fase 2- esecuzione

i team estesi e i territori



Nell'anno scolastico 2022-23:

- attivazione dei percorsi formativi articolati:

pillole formative (eventualmente già fruite) + lezioni  
sincrone + laboratori attivi in presenza + risorse in  
piattaforma

due tipi di percorsi formativi:

1) tradizionale: "menù fisso"

2) self-organized : "menù a la carte"

team esteso: esperti + tutor + docenti

territori: laboratori attivi in presenza sui  
territori/ambiti/istituti con almeno 10 iscritti al percorso

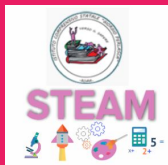
*obiettivo: costruire la community estesa*



# Il progetto in sintesi

Fase 3- trasformazione

condivisione e sviluppo



Nel mese di maggio 2023:

- monitoraggi conclusivi
- sondaggi di gradimento
- pubblicazione del repository
- evento per il consolidamento della community e lo sviluppo del progetto

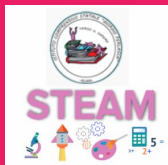
*obiettivo: trasformare  
l'esperienza in  
competenza*





# Il progetto in sintesi

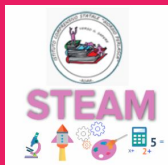
le 7 aree



- 1) Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa
- 2) Matematica e scienza dei dati con le tecnologie digitali
- 3) insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata
- 4) Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali
- 5) Arte e creatività digitali
- 6) Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare
- 7) Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM



# domande?



[steamworking@ic-perlasca.edu.it](mailto:steamworking@ic-perlasca.edu.it)



a cura della Dirigente Scolastica Claudia Angelini