

I.I.S.S. “MARCO POLO”

Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Economico Statale – Bari

ITE: Amministrazione Finanza e marketing - Relazioni Internazionali per il Marketing - Sistemi Informativi Aziendali
Liceo Linguistico: Esabac - Esami Cambridge I.G.C.S.E. – CLIL

cod. fisc. **93449240725** - cod. mecc. **BAIS05900B** - cod. IPA **iissl** - cod. Univoco Ufficio **UFZ0QB**

I.I.S.S. MARCO POLO BARI
Prot. 0001536 del 22/02/2022
VII-5 (Uscita)

All’USR Puglia
direzione-puglia@istruzione.it

Al sito web

Ai docenti

Alla Equipe Formativa Territoriale per la Puglia
info@eftpuglia.it

Oggetto: Percorsi Formativi
FORMARE LE ORGANIZZAZIONI EDUCATIVE IN UN FUTURE LAB
(edizione on line)

Allo scopo di fornire un supporto alla conoscenza e alla diffusione di nuove metodologie didattiche supportate dalle tecnologie digitali, nell’ambito del progetto “Formare le organizzazioni educative in un Future lab” l’IISS “Marco Polo” di Bari organizza dei percorsi formativi rivolti a docenti, animatori digitali e team per l’innovazione digitale di ogni ordine e grado scolastico.

I corsi, rivolti ai docenti a tempo indeterminato e determinato, sono gratuiti e verteranno intorno alle seguenti tematiche:

- **Educazione civica**
- **Arte ed educazione all’immagine tecnologicamente assistita**
- **STEM**
- **Tinkering per le Scienze**
- **Gamification**
- **Realtà aumentata, virtuale, mista**

I.I.S.S. “MARCO POLO”

Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Economico Statale – Bari

ITE: Amministrazione Finanza e marketing - Relazioni Internazionali per il Marketing - Sistemi Informativi Aziendali
Liceo Linguistico: Esabac - Esami Cambridge I.G.C.S.E. – CLIL

cod. fisc. **93449240725** - cod. mecc. **BAIS05900B** - cod. IPA **iissl** - cod. Univoco Ufficio **UFZ0QB**

- **Coding e robotica educativa**
- **Ruolo e funzioni dell’animatore digitale e del Team per l’innovazione**

I percorsi formativi, che hanno tra le altre cose lo scopo di accompagnare i docenti nella creazione di contenuti didattici immediatamente fruibili nelle proprie attività in presenza e a distanza, sono gratuiti e nella maggior parte dei casi riconoscono 25 ore di formazione in servizio (15 ore per i corsi di Educazione civica) secondo la seguente articolazione:

- incontri in collegamento streaming per una durata complessiva di 12 ore (8 ore per i corsi di Educazione civica);
- 13 ore di autoformazione per l’elaborazione di materiali didattici da condividere con il docente formatore (E.tivity) (7 ore per Educazione civica).

Ai fini del riconoscimento dell’attività formativa svolta, sarà necessario garantire la frequenza di almeno il 75% delle ore di lezione in collegamento streaming e la consegna di tutti i materiali previsti per le E.tivity.

I corsi non richiedono particolari competenze nell’uso delle tecnologie digitali e verranno condotti in modo da rispondere per quanto possibile ai bisogni formativi individuali relativamente alle tematiche indicate. Il docente formatore fornirà assistenza on line per lo svolgimento delle E.tivity anche nella fase di autoformazione.

Le attività in videoconferenza si svolgeranno in orario pomeridiano, secondo il calendario disponibile sul sito del Marco Polo Future Lab:

<https://sites.google.com/marcopolobari.it/marcopolofuturelab/home>

Nel presente comunicato si potranno trovare l’elenco dei corsi, le date di inizio e di fine e i link ai moduli di iscrizione on line.

Precisiamo che per la compilazione dei suddetti moduli, così come per la successiva partecipazione ai corsi, **sarà necessario utilizzare un indirizzo di posta elettronica da un**

I.I.S.S. “MARCO POLO”

Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Economico Statale – Bari

ITE: Amministrazione Finanza e marketing - Relazioni Internazionali per il Marketing - Sistemi Informativi Aziendali
Liceo Linguistico: Esabac - Esami Cambridge I.G.C.S.E. – CLIL

cod. fisc. **93449240725** - cod. mecc. **BAIS05900B** - cod. IPA **iissl** - cod. Univoco Ufficio **UFZ0QB**

account @gmail personale. A tale account verranno inviate tutte le comunicazioni funzionali all'avvio e alla gestione dei corsi.

NON POTRANNO ESSERE ACCOLTE ISCRIZIONI CHE UTILIZZINO ACCOUNT ISTITUZIONALI (p.es @posta.istruzione.it; @xxxx.edu.gov; @nome della propria scuola.it, ecc.).

I corsi sono a numero chiuso. Le iscrizioni saranno accolte sino al raggiungimento del numero di corsisti previsto per i corsi di ciascuna tematica. Ci scusiamo in anticipo con quanti non potranno veder soddisfatta la propria richiesta.

I docenti corsisti, oltre ad effettuare l'iscrizione compilando i moduli di cui si indica di seguito il link d'accesso, al fine di poter scaricare l'attestato di frequenza dovranno perfezionare l'iscrizione sulla piattaforma ministeriale Scuola Futura (che sostituisce la piattaforma SOFIA) utilizzando le indicazioni che saranno fornite dal tutor d'aula nel corso del primo incontro in streaming.

Ulteriori informazioni possono essere reperite al seguente indirizzo:

<https://sites.google.com/marcopolobari.it/marcopolofuturelab/home>



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa *Rosa Scarcia*

I.I.S.S. “MARCO POLO”

Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Economico Statale – Bari

ITE: Amministrazione Finanza e marketing - Relazioni Internazionali per il Marketing - Sistemi Informativi Aziendali
 Liceo Linguistico: Esabac - Esami Cambridge I.G.C.S.E. – CLIL

cod. fisc. **93449240725** - cod. mecc. **BAIS05900B** - cod. IPA **iissl** - cod. Univoco Ufficio **UFZ0QB**

Corsi per Animatori Digitali e Team dell'innovazione

TITOLO	Ordine scuola	ore webinar	ore autof.	Inizio	termine	Link ai moduli di iscrizione
L'Animatore digitale per l'innovazione (ADL1)	tutti	12	13	7 aprile	11 maggio	https://forms.gle/bMu1j1ANFoKEDsR79
L'Animatore digitale per l'innovazione (ADL2)	tutti	12	13	6 maggio	31 maggio	https://forms.gle/JkqMcrt6F9p6n8tg9
DigCompEdu 3.4: L'apprendimento autoregolato (ADL3)	tutti	12	13	10 maggio	23 maggio	https://forms.gle/kzqGrXunryD2YRwz5
DigCompEdu Area4: Valutazione e digitale (ADL4)	tutti	12	13	25 maggio	6 giugno	https://forms.gle/t4roSdCrWCW5mqR27
Promuovere innovazione didattica nella scuola digitale (corso modulare) (ADT1)	tutti	25	no	17 marzo	29 aprile	https://forms.gle/F5y1pT6m1ihpapL27
Promuovere innovazione didattica nella scuola digitale (corso modulare)(ADT2)	tutti	25	no	11 aprile	25 maggio	https://forms.gle/8U2kRAPoD7oPvJod7

Corsi per docenti

TITOLO	Ordine scuola	ore webinar	ore autof.	Inizio	termine	link ai moduli di iscrizione
Bit Art - Quando il digitale incontra l'arte (AR1)	infanzia primaria	12	13	2 marzo	23 marzo	https://forms.gle/5rYppdJrtSJXX9dh6
Bit Art - Quando il digitale incontra l'arte (AR2)	infanzia primaria	12	13	3 marzo	24 marzo	https://forms.gle/nB7VUrcUK4vRqBFP8
Bit Art - Quando il digitale incontra l'arte (AR4)	secondaria	12	13	3 marzo	24 marzo	https://forms.gle/4d1oG5bULzLmULmt7
Rispetto in rete 2.0 (EC1)	tutti	8	7	8 marzo	22 marzo	https://forms.gle/7Tjg19SaL86ZdW4R6
Tinkericiamo! Esperimenti tra scienza e arte (ST1)	tutti	12	13	15 marzo	29 marzo	https://forms.gle/yg87uG2R2ZGZqcVV9
Apprendere attraverso il gioco - sperimentare setting d'aula e strumenti per introdurre il gioco nella didattica (GA6)	infanzia primaria	12	13	15 marzo	7 aprile	https://forms.gle/nnu67kzwXWpqqUY68
Unplugged e digitale: un curriculum di coding per infanzia e primaria (CO2)	infanzia primaria	12	13	16 marzo	4 aprile	https://forms.gle/3njphHks4n2bb66p8
Bit Art - Quando il digitale incontra l'arte (AR3)	infanzia primaria	12	13	30 marzo	20 aprile	https://forms.gle/n2pragfMQ9KJcZ67
Rispetto in rete 2.0 (EC2)	tutti	8	7	31 marzo	8 aprile	https://forms.gle/EfkDCFCcKywWa8rA8
Apprendere attraverso la realtà virtuale, aumentata e mista (AR5)	secondaria	12	13	31 marzo	28 aprile	https://forms.gle/dpUSwi6BK754JPzy7
Bit Art - Quando il digitale incontra l'arte (AR6)	secondaria	12	13	1 aprile	29 aprile	https://forms.gle/e3GPBqSkwzRC6CvZ7
Formare il cittadino digitale (EC3)	tutti	8	7	1 aprile	13 aprile	https://forms.gle/qPG38ruYnqWQZX6M8

I.I.S.S. “MARCO POLO”

Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Economico Statale – Bari

ITE: Amministrazione Finanza e marketing - Relazioni Internazionali per il Marketing - Sistemi Informativi Aziendali
 Liceo Linguistico: Esabac - Esami Cambridge I.G.C.S.E. – CLIL

cod. fisc. **93449240725** - cod. mecc. **BAIS05900B** - cod. IPA **iissl** - cod. Univoco Ufficio **UFZ0QB**

STEAM MAGIKERING 1.0 (ST5)	tutti	12	13	4 aprile	26 aprile	https://forms.gle/AFE7iSbV6ExDM4tM6
Tinkericiamo! Esperimenti tra scienza e arte (ST2)	tutti	12	13	6 aprile	21 aprile	https://forms.gle/TzwUrsR8cYyWRLSh8
Storytelling: come progettare percorsi pluridisciplinari in presenza e a distanza (GA1)	infanzia primaria	12	13	8 aprile	12 maggio	https://forms.gle/aRt8DVcCYvzZqiKA8
Storytelling: come progettare percorsi pluridisciplinari in presenza e a distanza (GA3)	secondaria	12	13	8 aprile	29 aprile	https://forms.gle/ZkMUZdsGD4vCjoxu9
Apprendere attraverso il gioco - sperimentare setting d'aula e strumenti per introdurre il gioco nella didattica (GA7)	secondaria	12	13	12 aprile	3 maggio	https://forms.gle/C6eBwNhhE8N7LNQX6
Fare coding: dai linguaggi visuali a blocchi ai linguaggi testuali (CO3)	secondaria	12	13	21 aprile	9 maggio	https://forms.gle/yt7nNA62rJCoeHAh8
Formare il cittadino digitale (EC4)	tutti	8	7	22 aprile	4 maggio	https://forms.gle/jcWERzLceQY46X27
Gamification: suggerimenti di lavoro per strutturare percorsi di apprendimento avvincenti, con l'utilizzo delle nuove tecnologie (GA2)	infanzia primaria	12	13	2 maggio	6 giugno	https://forms.gle/2izNLkdKepo1rwaq7
Gamification of learning - livello avanzato (GA5)	tutti	12	13	2 maggio	16 maggio	https://forms.gle/F3799foxb2wwcTRA
Coding: capre, lupi, cavoli...e smartphone (CO1)	tutti	12	13	3 maggio	17 maggio	https://forms.gle/uchx7TXMGxj2hKcQA
Con le app verso il metodo scientifico (ST3)	tutti	12	13	4 maggio	24 maggio	https://forms.gle/wRtbXUyexWjYw9U7
Apprendere attraverso il gioco - sperimentare setting d'aula e strumenti per introdurre il gioco nella didattica (GA8)	infanzia primaria	12	13	5 maggio	31 maggio	https://forms.gle/9ggCexD14iMFKuJdA
STEAM MAGIKERING 2.0 (ST6)	tutti	12	13	5 maggio	23 maggio	https://forms.gle/X2HkwZdwkXfmKJW9
Con le app verso il metodo scientifico (ST4)	tutti	12	13	12 maggio	1 giugno	https://forms.gle/6jsAugaeWKbqMpMLA
Gamification: suggerimenti di lavoro per strutturare percorsi di apprendimento avvincenti, con l'utilizzo delle nuove tecnologie (GA4)	secondaria	12	13	18 maggio	30 maggio	https://forms.gle/JBX53Wg4E2Rp94gr9