



**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE CAMPO CALABRO/SAN ROBERTO**

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via V. Ranieri II Trav. Privata n. 1 - 89052 CAMPO CALABRO (RC) - Tel. e Fax 0965 757424 - C.M. RCIC83400X

C.F. 92031060806 -- @mail: [rcic83400x@istruzione.it](mailto:rcic83400x@istruzione.it) - [rcic83400x@pec.istruzione.it](mailto:rcic83400x@pec.istruzione.it) - sito web: [www.icscampocalabro.edu.it](http://www.icscampocalabro.edu.it) - Codice Univoco UFGB2C

Prot. n. 2949

Campo Calabro, 21 agosto 2020

**Alla Funzione Strumentale per le Tecnologie**

**Al Team Digitale**

**Ai Docenti di ogni ordine e grado**

**Al D.S.G.A.**

**Al Sito web**

**Oggetto: Percorsi formativi progetto “SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale” – Azione #25 PNSD.**

Si allegano, alla presente, le comunicazioni dell'I.I.S. “F. Severi” di Gioia Tauro, Polo Formativo Future Labs, che – in sinergia con l'Equipe Formativa Territoriale della Regione Calabria – organizza n. 8 iniziative formative, nell'ambito del progetto “SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale”.



**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Prof.ssa Rosaria ADDAMO**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell'art. 3, c.2, del D. Lgs. n.39/1993



**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
"F. SEVERI "**

Via Gallupi,1 89013 GIOIA TAURO (RC)  
TEL. 0966/51810 - Cod. Fisc. 82000920809  
<http://www.iisseveri.eu> e-mail: [rcis013003@istruzione.it](mailto:rcis013003@istruzione.it)

Ai sigg. docenti animatori digitali  
Ai sigg. docenti team innovazione  
degli Istituti di Istruzione Secondaria di primo e secondo grado della Calabria

p.c alla dott.ssa Lucia Abiuso USR Calabria

**Oggetto:** Invito alla partecipazione ai percorsi formativi- progetto **"SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale"** – Azione #25 PNSD, promossi dall' IIS "F. Severi, Gioia Tauro in collaborazione con USR Calabria. Iscrizione Animatori digitali e docenti dei teams dell'innovazione.

L'implementazione del know how digitale in tutti gli ordini di scuola ed il ruolo che la DDI si avvia a ricoprire come attività complementare, ci impongono di affrontare e vincere la "sfida educativa" promuovendo la diffusione sul territorio dei principi e degli obiettivi dell'innovazione metodologica. **L'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro, Polo Formativo Future Labs, in sinergia con l'Equipe Formativa Territoriale della Regione Calabria guidata dalla dott.ssa Lucia Abiuso**, propone iniziative formative mirate al coinvolgimento delle professionalità delle scuole già formate ,afferenti ai team dell'innovazione e , soprattutto, agli animatori digitali che hanno il gravoso compito di disseminare conoscenze e favorire la trasmissione di specifiche competenze del pensiero computazionale e delle relative prassi pedagogiche. Alla luce di quanto in premessa, riteniamo che la partecipazione ai corsi di **imminente avvio "SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale"** predisposti dall'Istituto Severi di Gioia Tauro potranno risultare molto incisivi a livello di empowerment trasversale. A conclusione del percorso verrà rilasciato attestato valido per la piattaforma SOFIA MIUR

Certo di un notevole riscontro che, a stretto giro potrà pervenire sul link di seguito indicato, porgo cordiali saluti allegando alla presente il catalogo dei corsi.

<https://futurlabseveri.it/wp/2020/08/11/726/>

IL Dirigente Scolastico  
Prof. Giuseppe Gelardi



**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
"F. SEVERI"**

**Via Galluppi,1 89013 GIOIA TAURO (RC)**

**TEL. 0966/51810 – Cod. Fisc. 82000920809**

**<http://www.iisseveri.eu> e-mail: [rcis013003@istruzione.it](mailto:rcis013003@istruzione.it)**

Ai Dirigenti Scolastici  
delle Istituzioni Scolastiche  
della Regione Calabria

e p. c.

All'USR Calabria  
Ufficio III

**Oggetto:** Avvio Percorsi formativi progetto **"SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale"** – Azione #25 PNSD.

L'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro, Polo Formativo Future Labs, in sinergia con l'Equipe Formativa Territoriale della regione Calabria, organizza n. 8 iniziative formative, nell'ambito del progetto **"SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale"** che ha come obiettivo quello di creare un'opportuna rete di accompagnamento formativo, pedagogico ed educativo per vincere la "sfida educativa" e promuovere la diffusione sul territorio dei principi e degli obiettivi dell'innovazione metodologica, didattica e digitale nelle scuole. Tutto ciò attraverso le opportunità offerte dal digitale affinché si promuova la disseminazione delle buone pratiche nazionali di didattica innovativa e digitale nell'ambito di iniziative territoriali, mediante le tre macro aree di riferimento:

1. EmpaticaMente ...Digitale
2. SIC: Scool in Clood
3. SFIDA: Scuola in "Full Immersion" con "Didattica Aumentata".

Di seguito le otto iniziative formative:

Codice ID	Modulo
47340	La Sfida Educativa 4.0: "EmpaticaMente" Digitale
47341	Piattaforme didattiche e webapp
47342	STEAM e digital media
47343	La sicurezza informatica
47344	Pensiero computazionale e coding
47345	Sviluppo learning object

47346	Strumenti di valutazione per la DAD
47347	AR@Scool * *formazione sulla realtà aumentata

Ciascun modulo è così strutturato:

- **28 h di attività formativa:** 18 h in modalità sincrona o in presenza di cui 3 h plenaria e 3 h incontro finale con la **referente del PNSD USR Calabria**, i corsisti, gli esperti e i tutor di tutti i moduli, 10 h in modalità asincrona
- **Sede di svolgimento (eventuali incontri in presenza):** IIS "F. Severi" – Gioia Tauro (RC)
- **Ore in modalità asincrona:** dovranno essere svolte dai corsisti entro il 25/09/2020 nella piattaforma e-learning del Polo Formativo Future Labs
- **Target:** docenti di ogni ordine e grado
- **Periodo di svolgimento:** Dal 26/08/2020 al 25/09/2020
- **N. di corsisti:** max 30

Per maggiori dettagli sulle iniziative formative, **consultare il catalogo** completo di **calendario** allegato alla presente.

Il calendario e la descrizione dei moduli: **Sviluppo learning object; Strumenti di valutazione per la DAD; AR@Scool** (formazione sulla realtà aumentata), verranno comunicati successivamente.

Si precisa che:

1. i docenti interessati, per iscriversi, dovranno compilare **dal 12 al 21 agosto** il form al seguente link <https://futurlabseveri.it/wp/2020/08/11/726/>;
2. i docenti potranno scegliere più moduli in ordine di priorità. Le domande di iscrizione saranno considerate sulla base dell'ordine cronologico di arrivo fino all'esaurimento dei posti disponibili;
3. i docenti individuati a partecipare alle iniziative formative riceveranno, **giorno 22 agosto**, apposita comunicazione sull'indirizzo di posta elettronica indicato nel form di iscrizione;
4. le iniziative formative verranno caricate nella piattaforma SOFIA;
5. **solo i docenti a t.i. dovranno, dopo aver ricevuto la comunicazione, formalizzare l'iscrizione dal 23 al 26 agosto, sul portale SOFIA** utilizzando la seguente procedura:
  - accedere al sito <https://sofia.istruzione.it/> e cliccare su accedi
  - inserire le credenziali (username e password) di ISTANZE ONLINE
  - nella sezione CERCA NEL CATALOGO scrivere il numero DEL CODICE IDENTIFICATIVO suindicato (CODICE ID) dell'iniziativa formativa scelta e cliccare su cerca
  - cliccare su iscriviti ora
  - inserire le spunte dove vengono richieste
  - cliccare su prosegui
6. ulteriori comunicazioni, ai corsisti, verranno inoltrate all'indirizzo di posta elettronica indicato nel form di iscrizione.

Sarà cura dei Dirigenti Scolastici notificare la presente comunicazione al personale docente in servizio presso le scuole interessate.

Per ulteriori informazioni è possibile inoltrare una mail all'indirizzo [rcis013003@istruzione.it](mailto:rcis013003@istruzione.it). Indicare nell'oggetto **"SFIDA Future Lab: EmpaticaMente Digitale"**.

Allegati: **catalogo** delle iniziative formative completo di **calendario**

Distinti saluti

Il Dirigente  
Prof. Giuseppe Gelardi



# FutureLab

I.I.S. F. Severi - Gioia Tauro



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab

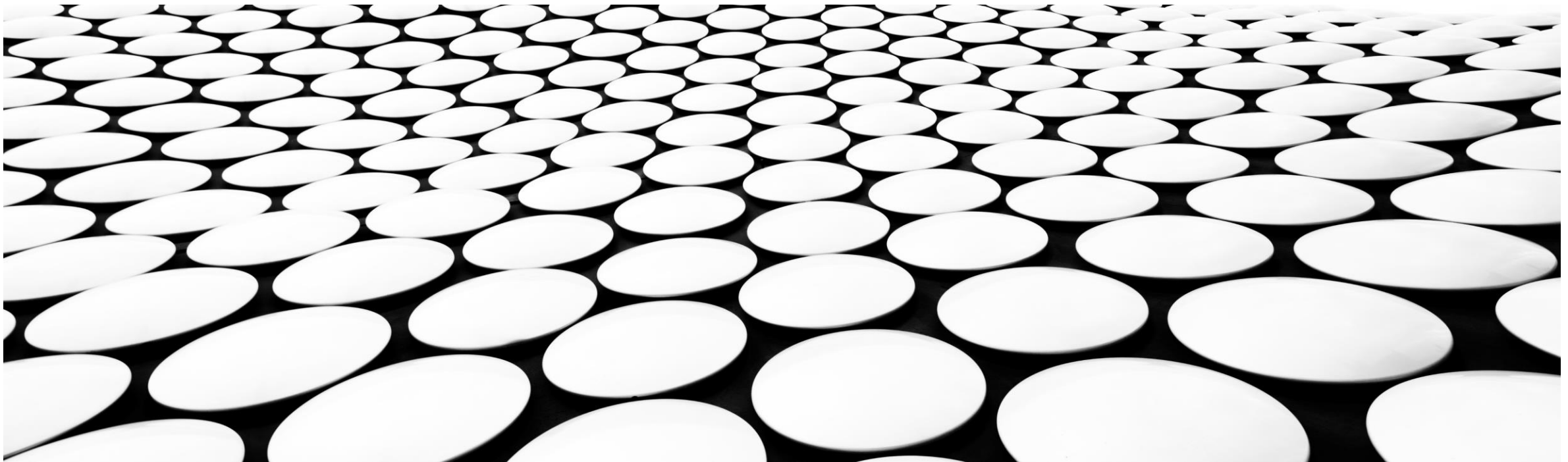
# Catalogo



---

"SFIDA FUTURE LAB: EMPATICAMENTE DIGITALE"

**AZIONE #25 PNSD**



Codice ID

MODULO

47340

La Sfida Educativa 4.0: "Empaticamente" Digitale

47341

Piattaforme didattiche e webapp

47342

STEAM e digital media

47343

La sicurezza informatica

47344

Pensiero computazionale e coding

47345

Sviluppo learning object

47346

Strumenti di valutazione per la DAD

47347

AR@Scool (formazione sulla realtà aumentata)

---

Il calendario e la descrizione dei moduli:

- ✓ Sviluppo learning object;
- ✓ Strumenti di valutazione per la DAD;
- ✓ AR@Scool (formazione sulla realtà aumentata)

verranno comunicati successivamente.



## STRUTTURA MODULO

- ✓ **28 h di attività formativa:** 18 h in modalità sincrona o in presenza di cui 3 h plenaria (26 Agosto) e 3 h plenaria incontro finale (24 Settembre) con la referente del PNSD USR Calabria, i corsisti, gli esperti e i tutor di tutti i moduli. n. 10 h in modalità asincrona)
- ✓ **Sede di svolgimento (eventuali incontri in presenza):** IIS “F. Severi” – Gioia Tauro (RC)
- ✓ **Target:** docenti di ogni ordine e grado
- ✓ **Periodo di svolgimento:** Dal 26/08/2020 al 25/09/2020

## Sfida educativa 4.0: "Empaticamente"... digitale – Alfredo Pudano

L'era del digitale ha trasformato le forme di comunicazione e la società: conseguentemente, è mutato l'universo esperienziale in cui le nuove generazioni si trovano a sperimentarsi e crescere.

Le TIC hanno così rivoluzionato sia il modo di operare, sia i processi sociali, relazionali e comunicativi. Il rischio per i nativi digitali è un processo di virtualizzazione che inaridisce lo scambio relazionale, producendo il paradosso dell'incomunicabilità di senso nell'era della comunicazione di massa.

È in questo panorama che la scuola deve svolgere il ruolo di formazione e prevenzione, "educando con" ed

"educando ai" media digitali, considerando le TIC nel loro ampio aspetto metodologico, formativo ed educativo, come costruttori di significato, organizzatori dell'esperienza, canali di comunicazione.

È pertanto ancora più importante l'"I care" di don Milani: è necessario approcciare il mondo giovanile consapevoli della trasformazione attuata dalle TIC, costruendo empaticamente e relazionalmente un ruolo

basato sull'autorevolezza, contro la stereotipizzazione virtuale e la virtualizzazione relazionale per eludere il

rischio di disagio giovanile.

**ALFREDO PUDANO****Codice ID 47340****AGOSTO****26****N. Ore 3 plenaria ore 10:00****27****N. Ore 2 15:00 – 17:00****31****N. Ore 2 15:00 – 17:00****SETTEMBRE****3****N. Ore 2 15:00 – 17:00****7****N. Ore 2 15:00 – 17:00****11****N. Ore 2 15:00 – 17:00****16****N. Ore 2 15:00 – 17:00****24****N. Ore 3 plenaria ore 15:30**

## PIATTAFORME DIDATTICHE E WEBAPP – Ippolita Gallo

I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e piattaforme gratuite, disponibili online, per rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive e motivanti e condividere i materiali prodotti, disseminando così buone pratiche. Verrà data particolare attenzione ad applicazioni utili per la pratica anche del Digital Storytelling, per tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare.

Si effettuerà una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica

attiva ed integrata con i New Media, che promuova il ruolo attivo e cooperativo di ogni studente. Le attività saranno pratico-operative per concreta ricaduta nelle classi anche a distanza realizzando prodotti digitali disciplinari da far fruire agli alunni stessi sia online che offline.

Si rifletterà anche sulle strategie da adottare per guidare gli studenti nella creazione degli artefatti digitali e

learning objects e come valutarli mediante l'elaborazione di lesson plan.

Ideazione, progettazione e realizzazione di E-TIVITY di propria produzione come consegna finale.

**IPPOLITA GALLO****Codice ID 47341****AGOSTO****26****N. Ore****3****plenaria ore 10:00****28****N. Ore****2****15:00 – 17:00****SETTEMBRE****1****N. Ore****2****15:00 – 17:00****3****N. Ore****2****17:30 – 19:30****8****N. Ore****2****15:00 – 17:00****11****N. Ore****2****17:30 – 19:30****17****N. Ore****2****15:00 – 17:00****24****N. Ore****3****plenaria ore 15:30**

## STEAM e Digital Media – Lorenzo Pio Massimo Martino

Il corso mira all'acquisizione delle competenze di base sulle tematiche STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), a supporto della formazione. Verrà sviluppato un percorso ricognitivo sulle motivazioni e le personalità che, nel tempo, si sono occupate di come far approcciare il mondo dell'Arte, come Scienza, all'interno delle coscienze dei discenti, durante tutto il periodo della loro crescita, fino all'età adulta. Si affronteranno tematiche differenziate del mondo dell'arte e della rappresentazione che possono agevolare le diverse didattiche, in tutti i gradi di istruzione. L'arte come mezzo di accompagnamento socioculturale per osservare e comprendere il mondo che ci circonda con occhi allenati al bello. Si passeranno in rassegna diversi software appositamente calibrati all'acquisizione di dati analogici reali al fine di trasferirli in ambito digitale sia 2D che 3D per una migliore comprensione e trasmissione alle future generazioni. Conoscere per conservare e valorizzare il nostro patrimonio collettivo. I modi per sviluppare queste capacità sono vari; ci soffermeremo soprattutto sul coding, utilizzando strumenti software di immediata comprensione ma di grande efficacia.

**LORENZO PIO MASSIMO MARTINO**

Codice ID 47342

**AGOSTO**

<b>26</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 10:00</b>
<b>27</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>

**SETTEMBRE**

<b>1</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>4</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
<b>8</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>14</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
<b>17</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
<b>24</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 15:30</b>



## *La sicurezza informatica – Roberto Sestito*

Il corso fornisce le nozioni di base teoriche e pratiche per mettere in atto misure tecniche ed organizzative idonee a garantire una efficace protezione dei dati personali e della privacy in qualsiasi ambiente di lavoro, incluso quello scolastico. La consapevolezza dei rischi associati al trattamento dei dati personali e la conoscenza di strumenti di protezione adeguati rappresentano attualmente lo strumento più efficace per fare fronte ai problemi di sicurezza relativi alla gestione e alla condivisione documentale in ambito scolastico. In tal senso, il corso fornisce un supporto essenziale per il contrasto delle minacce provenienti dalla rete e per la prevenzione dei rischi di perdita o diffusione illecita di dati personali, infondendo consapevolezza e fiducia nel gestire il proprio lavoro.



**ROBERTO SESTITO****Codice ID 47343****AGOSTO**

<b>26</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 10:00</b>
-----------	--	---------------	----------	---------------------------

<b>28</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

**SETTEMBRE**

<b>2</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>4</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>9</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>14</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>17:30 – 19:30</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>18</b>		<b>N. Ore</b>	<b>2</b>	<b>15:00 – 17:00</b>
-----------	--	---------------	----------	----------------------

<b>24</b>		<b>N. Ore</b>	<b>3</b>	<b>plenaria ore 15:30</b>
-----------	--	---------------	----------	---------------------------

---

## *Pensiero Computazionale e coding con GSuite – Onorato Passarelli*

Coding e pensiero computazione sono le due facce imprescindibili di una formazione adeguata che abbia al centro il discente come protagonista di una scuola rivolta al futuro. Il macro obiettivo del corso è l'acquisizione di metodi precisi per affrontare nuovi problemi ed imparare ad imparare per lo sviluppo adeguato del pensiero computazionale. A tal fine, il corso utilizzerà le metodologie della flipped classroom e gli strumenti di G-Suite for Education: è gratuita per le scuole ed ha il valore aggiunto che tali App compongono due moduli ECDL (On line collaboration e On line Essentials). Il pensiero computazionale ormai è diventato un'importante competenza di base: la capacità di affrontare i problemi con metodo efficiente ed efficace. Non si deve diventare programmatori, ma saper "ragionare" per affrontare i problemi

## ONORATO PASSARELLI

Codice ID 47344

### AGOSTO

26		N. Ore	3	plenaria ore 10:00
----	--	--------	---	--------------------

31		N. Ore	2	17:30 – 19:30
----	--	--------	---	---------------

### SETTEMBRE

2		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

7		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

9		N. Ore	2	17:30 – 19:30
---	--	--------	---	---------------

15		N. Ore	2	15:00 – 17:00
----	--	--------	---	---------------

18		N. Ore	2	17:30 – 19:30
----	--	--------	---	---------------

24		N. Ore	3	plenaria ore 15:30
----	--	--------	---	--------------------



FutureLab

I.I.S. F. Severi - Gioia Tauro



Innovative



Desirable



Intelligent

IL **FUTURO** DELLA **FORMAZIONE** A PORTATA DI **CLICK**