



Équipe
 Formativa
 Calabria



**METODOLOGIE
DIDATTICHE
INNOVATIVE**

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

S.F.I.D.A. (educativa) 4.0

P.I.R.I.A.

**Scuola in Full Immersion
in Didattica Aumentata**

Progettiamo Insieme la Rete per Investire sull'Avvenire

PROF. ING. ALFREDO PUDANO



PIANO NAZIONALE
**SCUOLA
digitale**

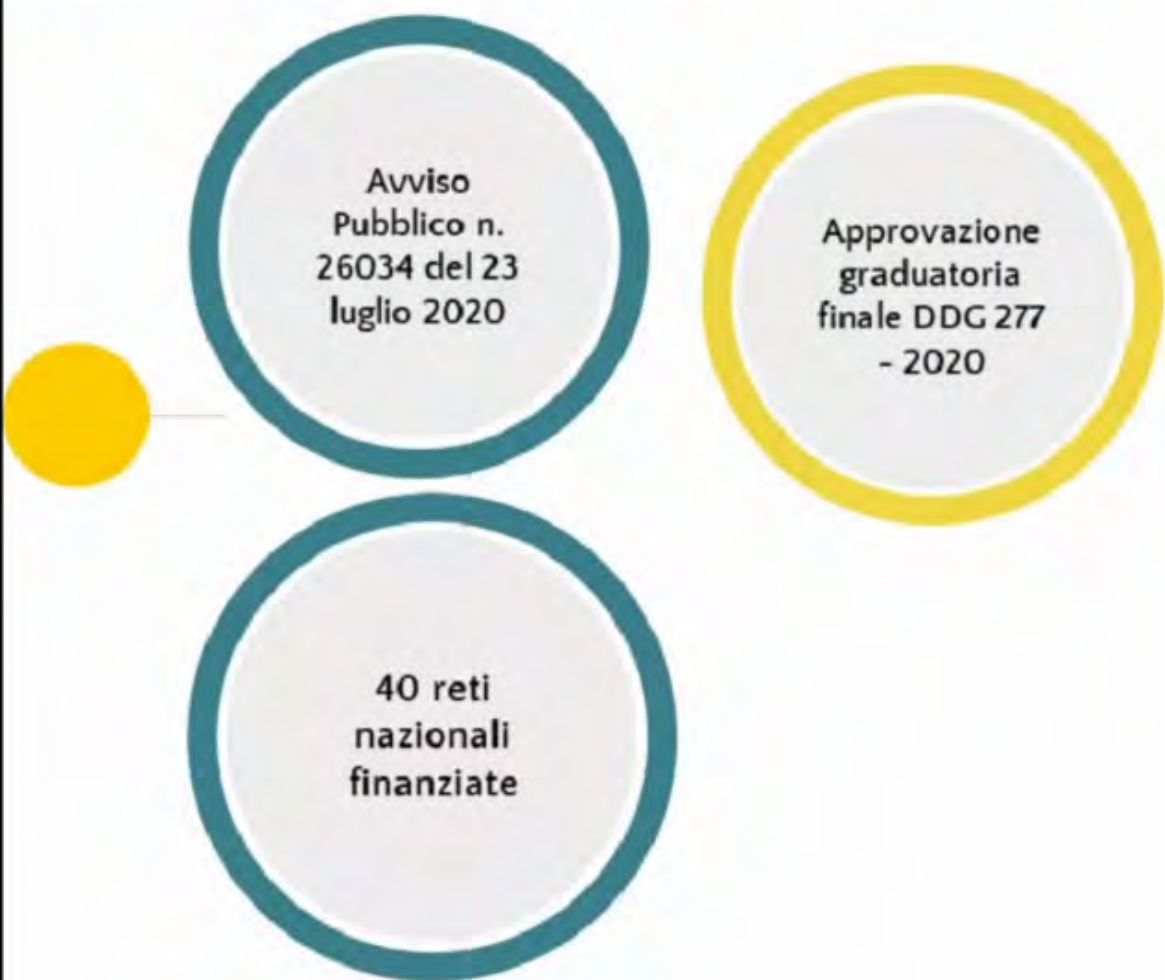




METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Quadro normativo



Finalità:

- Promuovere la **costituzione** e il **potenziamento** di **reti di scuole** per favorire la diffusione su tutto il territorio nazionale di **metodologie didattiche innovative**



SOCI FONDATORI: MODELLO MI **USR+EFT+FL**

- I Soci Fondatori sono l'**USR Calabria**, gli Istituti di titolarità dei Membri **dell'EFT Calabria**, e il **Futurelab** calabrese Severi



Équipe
 Formativa
 Calabria



FutureLab

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



ALFREDO PUDANO – EFT CALABRIA



4



Équipe
 Formativa
 Calabria



11/05/2021

SOCI FONDATORI: MODELLO MI **USR+EFT+FL**

- I Soci Fondatori sono l'**USR Calabria**, gli Istituti di titolarità dei Membri **dell'EFT Calabria**, e un **Futurelab** calabrese:
 - L'ITE "Piria" di Reggio Calabria (**Scuola capofila**)
 - L'IIS "Severi" di Gioia Tauro (**FutureLab**)
 - Liceo Scientifico "**Alessandro Volta**" di Reggio Calabria
 - **IIS - ITG e ITI di Vibo Valentia**
 - IIS "**M. Ciliberto - A. Lucifero**" di **Crotone**
 - **Primo Circolo Didattico** - Scuola Primaria (Piazza Indipendenza) **Castrovillari**.



Équipe
 Formativa
 Calabria



ALFREDO PUDANO – **EFT CALABRIA**



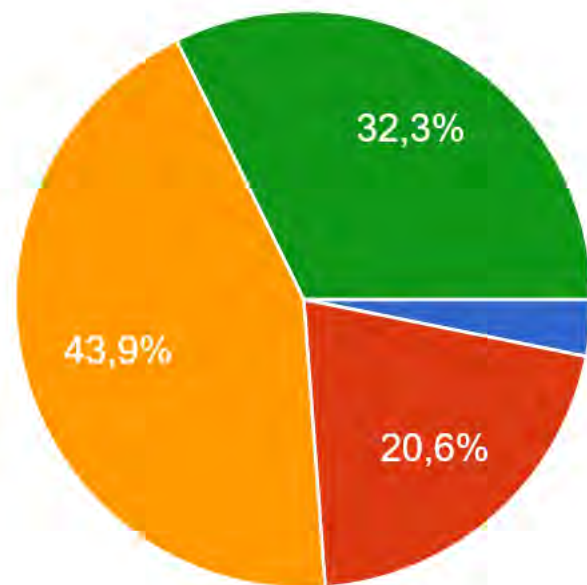
5



11/05/2021

PARTNER

189 risposte

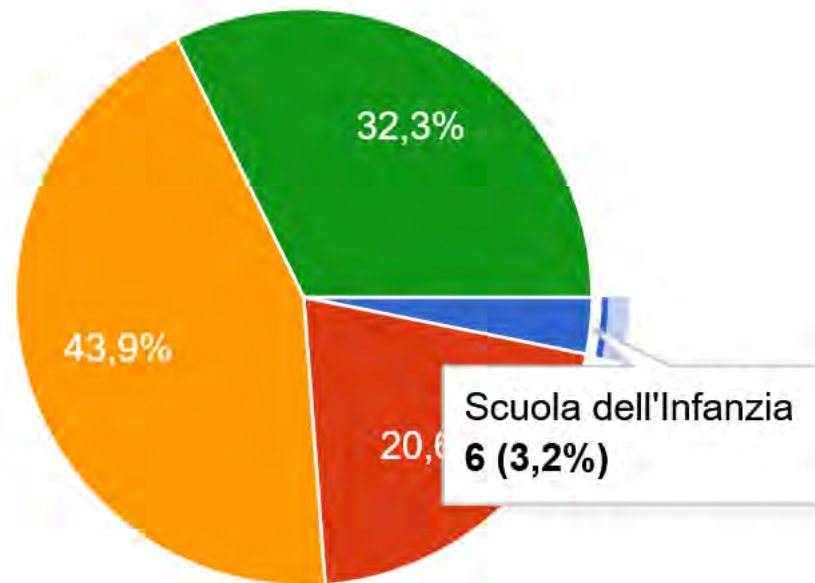


- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola secondaria di I Grado
- Scuola secondaria di II Grado



PARTNER

189 risposte

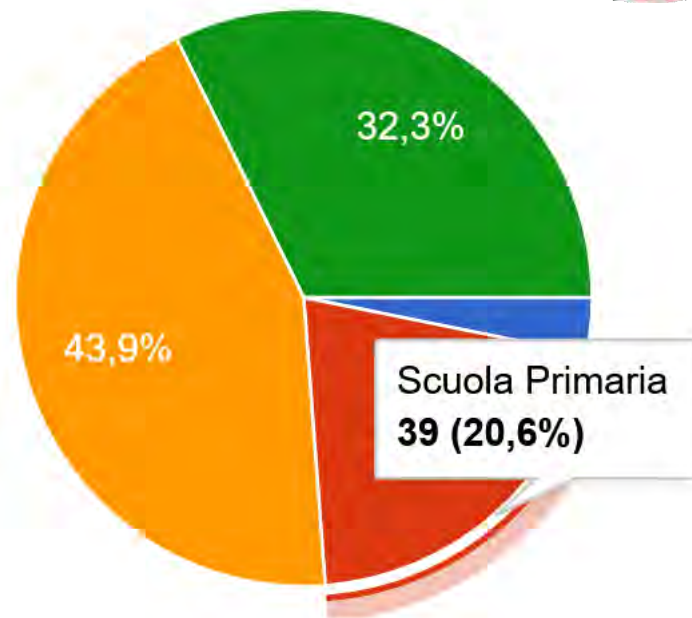


- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola secondaria di I Grado
- Scuola secondaria di II Grado



PARTNER

189 risposte

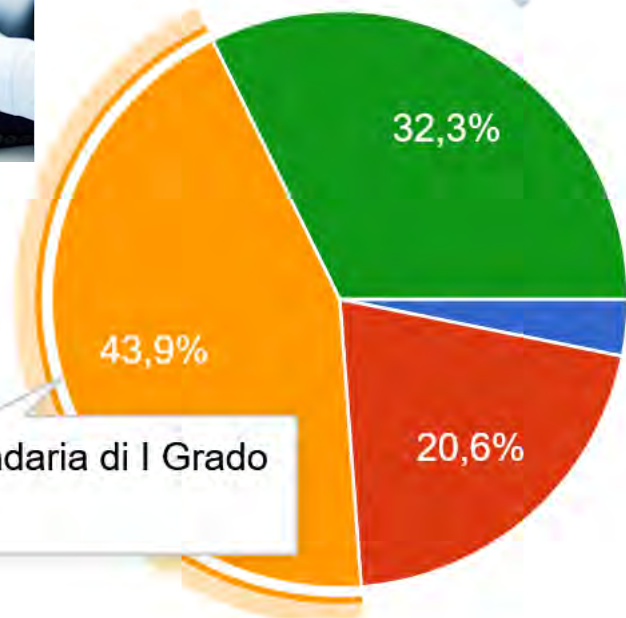


- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola secondaria di I Grado
- Scuola secondaria di II Grado



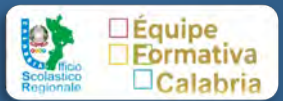
PARTNER

189 risposte



Scuola secondaria di I Grado
83 (43,9%)

- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola secondaria di I Grado
- Scuola secondaria di II Grado



PARTNER

189 risposte



Scuola secondaria di II Grado
61 (32,3%)

- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola secondaria di I Grado
- Scuola secondaria di II Grado



CLUSTER 1

Coding



- **Coding, Pensiero computazionale, Making & IA**

- «Peano - Pellico» di Cuneo
- «R. Piria» di Reggio Calabria
- «Cannizzaro» di Catania
- «Sacco» di Salerno
- «Volta» di Pescara
- «Canicattini Bagni» di Siracusa
- «San Benedetto» di Padova
- «Siciliani» di Catanzaro
- «Levi Montalcini» di Bari





S.F.I.D.A. (educativa) 4.0

P.I.R.I.A.

**Scuola in Full Immersion
in Didattica Aumentata**

Progettiamo Insieme la Rete per Investire sull'Avvenire



ALFREDO PUDANO – EFT CALABRIA



12



11/05/2021

FINALITÀ

- **Sfida educativa** odierna
- Creare un **sistema sinergico** tra **scuola, agenzie educative, enti, associazioni**, e tutti gli **attori della comunità educante** del territorio
 - **empowerment** ed **accompagnamento** significativo e valoriale;
 - **tradizione** e **innovazione** per una visione d'insieme funzionale a vincere la **sfida educativa odierna**.
- **Innovazione Metodologica, Didattica e Tecnologica**: partire dai **nuovi bisogni dei discenti** e utilizzare lo **strumento** delle **nuove tecnologie** come mezzo efficace per gli obiettivi formativi delle nuove generazioni.



3 MACROAREE

1. **Empatica** *Mente*
Digitale

2. **SIC**
School
In
Cloud



3. **SFIDA**

Scuola in

Full

Immersion con

Didattica

Aumentata



AREE DI RIFERIMENTO

- AZIONE 1. Realizzazione di **percorsi pilota** di **sperimentazione** con **metodologie didattiche innovative** per gli studenti

1) **EmpaticaMente... Digitale**

2) **SIC: School In Cloud**

3) **SFIDA: Scuola in “Full Immersion” con “Didattica Aumentata”**



AREE DI RIFERIMENTO

1) Empatica **Mente** Digitale

A) Educazione alle emozioni: dall'intelligenza emotiva al pensiero computazionale.

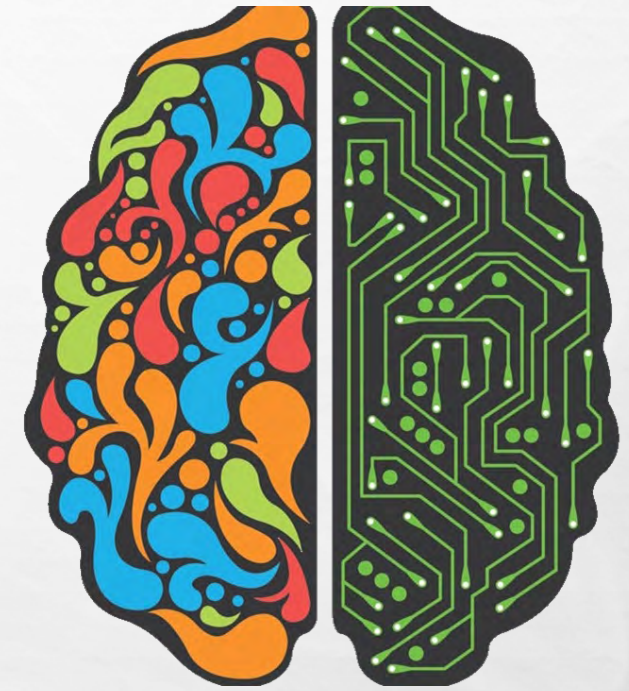
B) Digital Storytelling: per veicolare emozioni

C) Coding e Pensiero Computazionale... per leggere la realtà

D) Dalla filosofia al pensiero computazione: cultura, informazione e post-truth era

E) Dalle emozioni all'intelligenza artificiale

*F) Creatività e Tinkering: dall'arte alle **STEAM***



AREE DI RIFERIMENTO

2) SIC: School In Cloud

A) *Piattaforme... per fare rete!*

B) *Coding in VR Workspace*

C) *Team teaching... in cloud sharing: 1+1>2 nella rivoluzione digitale*

D) *Robotica e rete: IoT e futuro*



AREE DI RIFERIMENTO

3) S.F.I.D.A.

Scuola in “Full Immersion” in “Didattica Aumentata”

Obiettivi:

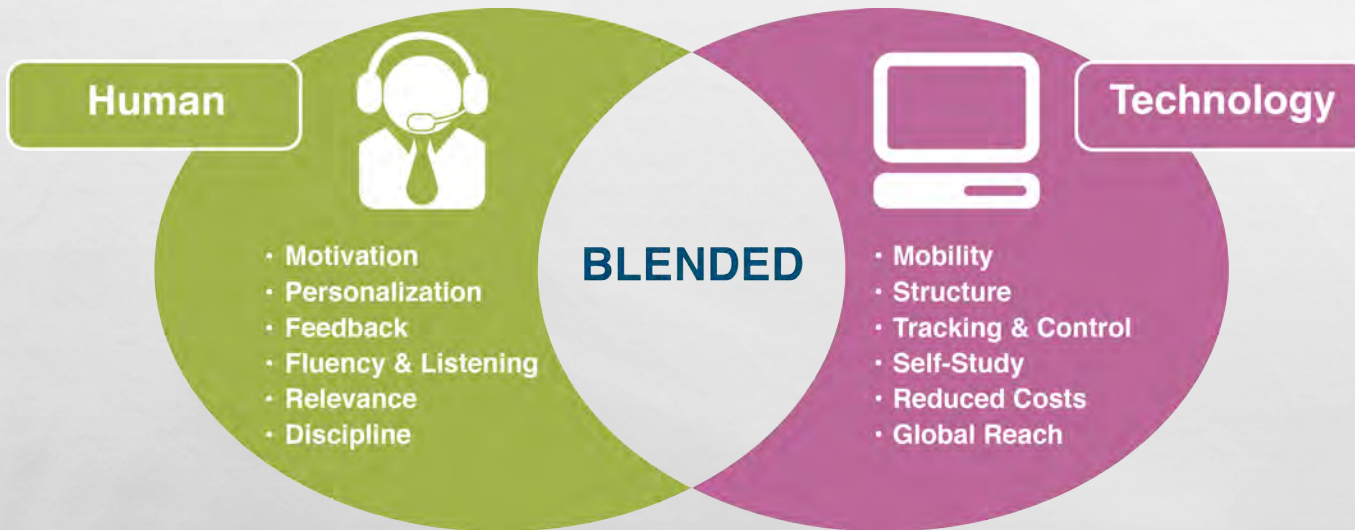
- realizzare un’esperienza **multisensoriale** e **multidimensionale**
- **stimolare** un apprendimento più **attivo**, quindi **significativo**
- aumentare il **coinvolgimento** di tutti gli attori
- incentivare **protagonismo**, autonomia e responsabilità



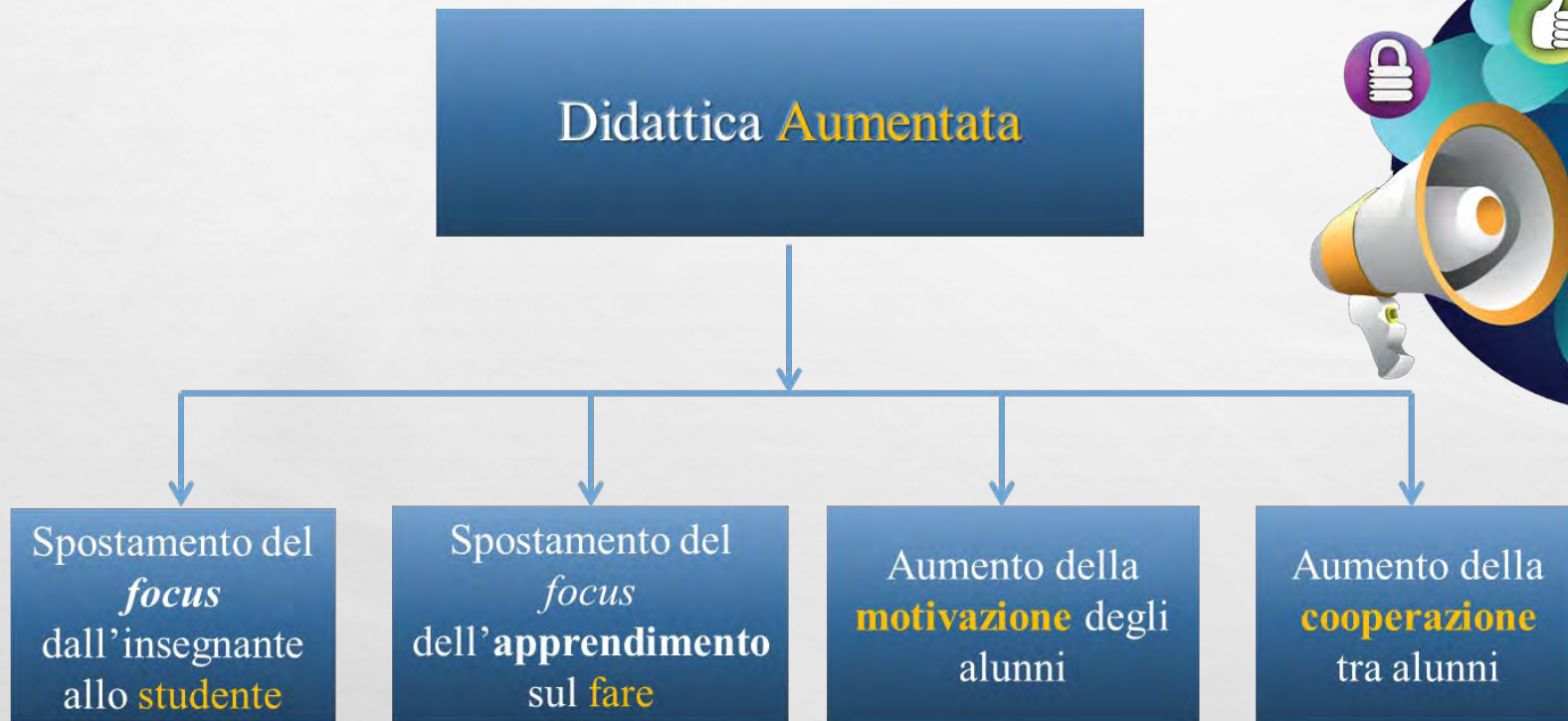
AREE DI RIFERIMENTO

3) S.F.I.D.A.

Scuola in “Full Immersion” in “Didattica Aumentata”



TECNOLOGIA COME **AMPLIFICATORE**



AZIONI

- AZIONE 2. - **Progettazione** e messa a **disposizione** di **risorse educative aperte** per le scuole della rete e per tutte le istituzioni scolastiche interessate
- AZIONE 3. - Azioni e strumenti di **supporto**, **accompagnamento**, **mutual learning** fra i docenti per le scuole della rete, ma soprattutto per le altre scuole interessate, per **l'adozione delle metodologie didattiche** innovative e il loro inserimento nel curriculum



AZIONI

- AZIONE 4. - **Scambi di pratiche** e di **metodologie** fra docenti;
- AZIONE 5. - **diffusione e documentazione** delle azioni;
- AZIONE 6. - **coordinamento** con il sistema di **accompagnamento** delle azioni del **Piano nazionale scuola digitale**.



