



# Future Smart Teacher



Istituto di Istruzione Superiore  
"Michele Giua"



## **.1 LA RETE FUTURE SMART TEACHER**

<https://www.futuresmartteacher.it/>

<https://www.futuresmartteacher.it/corsi>

<https://www.futuresmartteacher.it/formatori>

Future Smart Teacher è un progetto formativo sulle metodologie didattiche innovative e sulle tecnologie digitali nell'educazione realizzato in rete dalle scuole:

ISIS Andrea Ponti (Gallarate Capofila), IIS Enrico Fermi (Catanzaro Lido), ITIS Galileo Ferraris (Napoli), IISS Michele Giua (Cagliari), IIS Marconi Mangano (Catania), IIS Marco Polo (Bari), IIS Savoia Benincasa (Ancona), IS Margherita di Savoia (Roma), ISIS Leonardo da Vinci (Firenze), ITI Francesco Severi (Padova)

## **.2 LA FORMAZIONE IN SARDEGNA**

I corsi sono rivolti ai docenti in forma gratuita e si svolgono in modalità blended: ci saranno 12 ore in presenza articolate su più giornate, e 13 ore online su piattaforma dedicata.

Durante l'intero percorso formativo online i partecipanti avranno a disposizione materiali didattici multimediali che li aiuteranno a raggiungere le competenze previste. Faranno parte di una classe virtuale e saranno supportati da tutors d'aula e ascoltati da mentori che cercheranno di compensare eventuali ritardi nel percorso materiale.

Le attività in Sardegna sono articolate in weekend formativi per evitare ogni tipo di dispersione e raggiungere agevolmente i traguardi formativi dei partecipanti. Lo stesso obiettivo ha guidato la strategia di diffusione territoriale delle attività con il coinvolgimento di otto differenti istituzioni scolastiche.

### 3 LE SCUOLE PARTNER SEDI DEI CORSI



#### **I.C. Statale Pirri 1 - Pirri 2**

Direzione e Segreteria via dei Partigiani 1 Cagliari

Centralino 070560096

Indirizzi Email

PEO Istituzionale [caic86400g@istruzione.it](mailto:caic86400g@istruzione.it)

PEC Istituzionale [caic86400g@pec.istruzione.it](mailto:caic86400g@pec.istruzione.it)



#### **Istituto Tecnico Economico P. Martini**

Via S. Eusebio 10 09127 CAGLIARI

Sede Via Ciusa - CAGLIARI - Tel. 070400551

Sede Via Cabras - MONSERRATO - Tel. 0704674419

catd220001@istruzione.it - Pec: [catd220001@pec.istruzione.it](mailto:catd220001@pec.istruzione.it)



#### **Liceo classico statale "G.M.Dettori"**

Sede centrale: via Cugia 2 09129 Cagliari

tel. 070/308257 ; 070/304270 fax 070/3481216

e-mail: [capc03000v@istruzione.it](mailto:capc03000v@istruzione.it)

Sede staccata: via Rolando 09100 Cagliari

tel. 070/307205 fax 070/307205



#### **Liceo Scientifico Statale "A. Pacinotti"**

Sede centrale: Via Liguria - 09127 Cagliari

Tel. 070.490337 - Fax 070.480970

Succursale: Via Brianza - Tel. 070.290697

PEC: CAPS050007 at [pec.istruzione.it](mailto:pec.istruzione.it) - e-mail: [caps050007@istruzione.it](mailto:caps050007@istruzione.it)

WEB: <https://pacinotti.edu.it>



#### **Istituto di Istruzione Superiore "Duca degli Abruzzi"**

Via dell'Acquedotto romano, Zona Industriale Est - 09067 Elmas (CA)

Telefono: 070 213085 - 070 243386 Fax: 070 217072

MAIL: [cais01400p@istruzione.it](mailto:cais01400p@istruzione.it) PEC: [cais01400p@pec.istruzione.it](mailto:cais01400p@pec.istruzione.it)



#### **Convitto Nazionale "Vittorio Emanuele II" Cagliari**

Direzione e sede ufficio: Via Pintus Loc. Terramaini Cagliari Pirri |

Tel. +39 070.500675

CAVC010001@istruzione.it - [cavc010001@pec.istruzione.it](mailto:cavc010001@pec.istruzione.it)



#### **I.T.C.G. Attilio Deffenu**

Via Vicenza 63

07026 - Olbia (OT)

Telefono 0789/669.36 Fax 0789/642.352

email [SSTD010001@ISTRUZIONE.IT](mailto:SSTD010001@ISTRUZIONE.IT) PEC [SSTD010001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:SSTD010001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

## **.4 I CORSI**

<b>Convitto Nazionale</b>	Metodologico
<b>I C Pirri Leopardi</b>	STEAM
<b>ITCG Deffenu (Olbia)</b>	Gamification
<b>ITE P. Martini</b>	Web App
<b>IIS Duca degli Abruzzi</b>	Cyberbullismo
<b>Liceo Classico Dettori</b>	AR/VR
<b>Liceo Scientifico Pacinotti</b>	AR/VR

## **.5 CALENDARIO**

### **weekend 10/11 Dicembre**

**Attività in presenza 12h** venerdì 10 dicembre 8,30 12,30 – 14,30 18,30  
sabato 11 dicembre 8,30 12,30

**Attività in remoto 13h** (predisposizione di un Project Work)

### **Sedi, corsi e formatori**

<b>Convitto Nazionale</b>	Metodologico	Prof.ssa Chiara Lanzani
<b>Liceo Scientifico Pacinotti</b>	AR/VR	Prof.ssa Cristina Magnolo

### **weekend 14/15 Gennaio**

**Attività in presenza 12h** venerdì 14 gennaio 8,30 12,30 – 14,30 18,30  
sabato 15 gennaio 8,30 12,30

**Attività in remoto 13h** (predisposizione di un Project Work)

### **Sedi, corsi e formatori**

<b>I,I,S Duca degli Abruzzi</b>	Cyberbullismo	Prof. Chiara Beltramini
<b>I.C. Statale Pirri</b>	STEAM	Prof. Mauro Sabella

### **weekend 28/29 Gennaio**

**Attività in presenza 12h** venerdì 11 febbraio 8,30 12,30 – 14,30 18,30  
sabato 12 febbraio 8,30 12,30

**Attività in remoto 13h** (predisposizione di un Project Work)

### **Sedi, corsi e formatori**

<b>Liceo classico Dettori</b>	AR/VR	Prof.ssa Cristina Magnolo
<b>I.T.E Martini</b>	Web App	Prof.ssa Samanta Parise

**link per le iscrizioni dei corsi**

**(non attiva l'iscrizione per il corso Gamification in attesa di definire la/le date).**

<https://forms.gle/qTtYYsiCwGzUGwuK6>

## **.6 PROGRAMMA DEI CORSI**

### **.6.1 Corso metodologico**

Il corso si rivolge a docenti interessati a rendere più coinvolgente ed efficace la propria didattica. Negli incontri in presenza vestiremo i panni degli studenti, sperimentando l'efficacia dei setting d'aula cooperativi e delle metodologie operative proposte. Online progetteremo piccoli interventi o attività più complesse immediatamente spendibili in classe e impareremo come valutare processi e prodotti. Al termine i lavori di tutti, raccolti in repository, diventeranno patrimonio condiviso del gruppo.

### **.6.2 STEAM e tinkering**

La A di Arte trova felicemente posto nel pieno dell'acronimo STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), e lo fa diventare STEAM: un approccio interdisciplinare alla ricerca e all'innovazione. Progetteremo attività didattiche innovative con strumenti user friendly implementando l'uso di strategie collaborative per facilitare l'apprendimento stimolando la curiosità, anche attraverso il gioco. Useremo software, app e webapp valorizzando la dimensione didattico-creativa. Modelleremo gli interventi adattandoli alle esigenze dei diversi ordini di scuola.

### **.6.3 Gamification**

Negli incontri utilizzeremo le dinamiche del gioco per rendere le lezioni più efficaci, coinvolgenti e motivanti favorendo un apprendimento attivo. Attraverso l'analisi di casi condivideremo un framework di progettazione di attività didattiche ludiche facilmente utilizzabile nelle pratiche di insegnamento quotidiane. L'analisi servirà a costruire un background comune per la realizzazione individuale o in gruppo di modelli e strumenti di gamification. I contenuti potranno trovare applicazione in tutti gli ordini di scuola e in tutte le discipline. Sperimentaremo le più note applicazioni digitali per creare giochi volti a potenziare gli apprendimenti e renderli divertenti.

### **.6.4 Principali web app da utilizzare per la produzione di artefatti multimediali e learning object**

Ci proponiamo di accompagnare i docenti alla scoperta di applicazioni e suite gratuite, disponibili online, che possano aiutare a rendere le quotidiane pratiche didattiche coinvolgenti e accattivanti e che abituino gli insegnanti a condividere i materiali prodotti, disseminando così buone pratiche. Verrà data particolare attenzione ad applicazioni utili per la pratica dello storytelling, i cui contenuti potranno essere utilizzati in tutti gli ordini di scuola e in tutte le discipline.

### **.6.5 Formazione dedicata al Cyberbullismo**

Nel corso tratteremo le tappe fondamentali di un percorso educativo da intraprendere per combattere il Cyberbullismo. Forniremo gli spunti teorici e i riferimenti normativi indispensabili a definire il fenomeno e metteremo a fuoco le azioni necessarie a contrastarlo. Dedicheremo particolare attenzione alle strategie didattiche più efficaci nelle azioni di prevenzione, proponendo buone pratiche anche con il supporto di semplici applicazioni multimediali. Progetteremo attività finalizzate all'educazione digitale e allo sviluppo dell'intelligenza emotiva

## .6.6 Realtà aumentata, virtuale e mista

Il contesto immersivo e creativo della realtà virtuale può stimolare l'attenzione e favorire comprensione, memorizzazione e inclusione. Ci muoveremo, attraverso l'uso dei nostri device, verso narrazioni nello spazio e nel tempo, produrremo percorsi aumentati costruiti su immagini e flash cards. Dall'utilizzo di situazioni e contesti prêt-à-porter, comprendendo come allestire interventi didattici con la realtà aumentata e virtuale, produrremo tour virtuali e oggetti didattici. La contestualizzazione didattica e la guida al metodo accompagneranno gli incontri e le attività on line.