

DIDATTICA PER COMPETENZE  
VALUTAZIONE  
SEMPLIFICAZIONE E INCLUSIONE  
MONDI VIRTUALI E REALTA' AUMENTATA  
CODING  
ROBOTICA EDUCATIVA  
FLIPPED CLASSROOM  
DIDATTICA E GIOCO  
LABORATORI SCIENTIFICI  
MATEMATICA  
STORYTELLING  
NUOVE TECNOLOGIE  
ALTERNANZA SCUOLA LAVORO  
APPRENDIMENTO CAPOVOLTO  
MOOC

LA FORMAZIONE  
ON DEMAND  
CON I MASSIMI ESPERTI  
DEL SETTORE EDUCATION

## Gli esperti:

ANTONIO FINI  
ROBERTO SCONOCCHINI  
CERVELLOTIK  
MICHELE BALDI  
RICCARDO LOPES  
BBN  
ANTONELLA OLIVIERI  
IVO MARINO  
SERGIO VASTARELLA  
CAMPUSTORE  
DAVIDE MANA

### A CHI SI RIVOLGE

Corsi per tutti i docenti di ogni ordine e grado.

- Utenti singoli: corsi o convegni organizzati in una sede specifica (scuola o centro di formazione)
- Istituti scolastici: richieste provenienti dalle scuole (su prodotti a catalogo)

### CARATTERISTICHE GENERALI

- Eventi su tutto il territorio nazionale aventi ad oggetto argomenti vicini alla scuola;
- forte sensibilità e ricerca sui temi dell'accessibilità degli strumenti didattici per i BES;
- diffusione a livello nazionale delle conoscenze culturali e pedagogiche attraverso convegni, corsi, eventi promozionali.

€ **Prezzi**  
A partire da 1.200 Euro

### MODELLO DIDATTICO

- metodologie nuove tradotte nell'immediata pratica didattica
- lavori di gruppo e individuali
- laboratori
- collegamenti interdisciplinari
- proposte pratiche da sviluppare in classe

### MODALITÀ DI EROGAZIONE

- in presenza presso la scuola o altra sede

**Verifica se ci sono corsi attivati nella tua zona o chiedi un preventivo per la tua scuola su:**

[www.giuntiscuola.it/formazione](http://www.giuntiscuola.it/formazione)

In collaborazione con  
**BBN Srl**  
**Campustore Srl**  
**Cervellotik Srl**

### Mappe e grafica interattiva per le materie umanistiche

in collaborazione con **BBN**

#### Durata del corso

→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Sistemi informativi geografici, smart-graphics e altri oggetti colorati;
- uso di mappe e grafica interattiva: esempi per lo studio della storia, della letteratura ecc.;
- panoramica dei software e degli strumenti – lezione e dibattito con proiezione di slide – esercitazioni individuali o in gruppo su software, sviluppo di mini-progetto di esempio.

L'ESPERTO

DAVIDE MANA



#### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

### La costruzione di mappe come strumento di semplificazione

in collaborazione con **BBN**

#### Durata del corso

→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Acquisire conoscenze sui diversi tipi di mappe e i diversi organizzatori grafici;
- acquisire competenze sulle operazioni cognitive e disciplinari sottese alla costruzione di mappe;
- mettere a fuoco i criteri di scelta di quale mappa o organizzatore grafico proporre in relazione ai diversi contenuti didattici;
- conoscere strategie e metodi per insegnare agli studenti a costruire buone mappe o altri organizzatori grafici.

L'ESPERTO

ANTONELLA OLIVIERI



#### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

### Come creare testi semplificati

in collaborazione con **BBN**

#### Durata del corso

→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Acquisire criteri per individuare le difficoltà dei testi manualistici spesso sottovalutate;
- acquisire competenze nelle operazioni di semplificazione dei testi di altri autori;
- acquisire competenze per la redazione di testi accessibili;
- conoscere strategie e metodi per insegnare agli studenti a semplificare i testi.

L'ESPERTO

ANTONELLA OLIVIERI



#### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Massive Open Online Course (MOOC)

in collaborazione con BBN

**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

### Obiettivi del corso

- ▣ Familiarizzarsi col concetto di MOOC;
- ▣ definire la struttura di un MOOC sulla base dell'intento didattico;
- ▣ scelta e bilanciamento dei contenuti e dei formati (video, audio, testi, grafica);
- ▣ definire modelli e dinamiche di coinvolgimento dei partecipanti (quiz, forum, gruppi di lavoro);
- ▣ definire modelli di verifica e di validazione delle competenze acquisite dagli studenti;
- ▣ panoramica dei fattori pratici: software, hardware, costi, budget – lezione e dibattito con proiezione di slide – sviluppo ipotetico di un MOOC (piano di lavoro, definizione dei tempi e dei costi ecc.).

L'ESPERTO

DAVIDE MANA



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## OER (Open Educational Resource). Risorse Educative Aperte. Un'occasione da non perdere per la scuola.

in collaborazione con BBN

**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

### Obiettivi del corso

- ▣ Cosa sono le OER. Definizioni, origini e sviluppo. Principali progetti OER mondiali;
- ▣ utilizzare OER. Come reperire, selezionare, valutare OER. come includerle nel curriculum. Uso e riuso delle risorse;
- ▣ produrre OER. Progettare e realizzare risorse. Condividere risorse con licenze aperte.

L'ESPERTO

ANTONIO FINI



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Documentare percorsi didattici

**Durata del corso**  
→ Da 3 ore a 6 ore

### Obiettivi del corso

- ▣ Promuovere la pratica della documentazione digitale come prassi nella scuola,
- ▣ sviluppare un digital storytelling scolastico;

L'ESPERTO

ROBERTO SCONOCCHINI



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

- ▣ digitalizzare esperienze per la pubblicazione nel blog/sito web di classe/Istituto;
- ▣ valorizzare e diffondere buone prassi didattiche.

## Costruire unità didattiche multimediali

**Durata del corso**  
→ Da 3 ore a 6 ore

### Obiettivi del corso

- ▣ Realizzare un progetto di unità didattica multimediale;
- ▣ utilizzare il web editor WIX come piattaforma digitale per progettare interfaccia e struttura;
- ▣ imparare a costruire materiale didattico di supporto a una lezione, utilizzando in modo adeguato diverse risorse digitali;
- ▣ creare questionari e verifiche.

L'ESPERTO

ROBERTO SCONOCCHINI



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Didattica dei mondi virtuali

in collaborazione con BBN

**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

### Obiettivi del corso

- ▣ I mondi virtuali consentono un reale ampliamento dello spazio didattico dell'aula. Obiettivo del corso è esplorare come in un ambiente 3d MUVE - Multi User Virtual Environment, quale ad es. edMondo di Indire, si possa praticare una didattica per scenari personalizzata, immersiva, creativa, collaborativa, arrivando a costruire libri 3d. Gli obiettivi del corso sono coerenti con diverse azioni PNSD, dall'attenzione all'identità digitale dello studente allo sviluppo di competenze digitali e del pensiero computazionale, all'autoproduzione di contenuti didattici per le discipline di ogni ordine e indirizzo scolastico.

L'ESPERTO

RICCARDO LOPES



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Didattica con la realtà aumentata

in collaborazione con BBN

**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

### Obiettivi del corso

- ▣ La realtà aumentata permette di organizzare interazioni tra ambienti e contenuti didattici. Obiettivo del corso, dentro e fuori la scuola, è sperimentare come sia possibile "aumentare" gli spazi scolastici con contenuti didattici e come sia possibile "aumentare" spazi e ambienti esterni con contenuti creati dagli studenti. Il corso prevede l'uso di device personali, tablet o smartphone. Gli obiettivi sono coerenti con diverse azioni PNSD, dalle politiche attive di BYOD, allo sviluppo di competenze digitali e di ambienti digitali aumentati, all'autoproduzione di contenuti per ogni ordine e indirizzo scolastico.

L'ESPERTO

RICCARDO LOPES



### Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

**J. Bergmann:** Siamo vedendo che molti insegnanti della primaria hanno cominciato a creare contenuti video (di una lezione di matematica, di scienze, di inglese o di qualsiasi altra materia, oggetto del loro insegnamento) e gli studenti guardano il video in classe, durante la lezione, ciascuno al proprio ritmo, e hanno un punto focale e lavorano su questo punto e c'è molto più tempo per il docente per interagire con gli studenti individualmente perché il docente non sta di fronte alla lavagna o davanti al proiettore; dovunque si trovi ad insegnare, il docente si trova in mezzo ai ragazzi e lavora con loro.

**A. Sams:** Molti insegnanti nella scuola secondaria vogliono imparare a insegnare in un modo che in classe, allora penso che vedrai gli enormi risultati in termini di coinvolgimento degli studenti e di motivazione.



Quali sono le migliori motivazioni per attuare la tecnica "flipped" a scuola?

**A. Sams:** Penso che una delle migliori motivazioni per un insegnante nell'applicare il "metodo flip" in classe sia la possibilità di non essere al "centro" dell'attenzione della classe ma di mettere gli studenti e l'apprendimento al centro. Molti docenti hanno questo obiettivo e la flipped classroom diventa per loro il modo per ottenere questa transizione e per diventare una guida e un facilitatore nell'apprendimento, piuttosto che una persona che trasmette meramente informazioni allo studente.

**J. Bergmann:** Io aggiungerei che la domanda chiave da porsi è: "qual è il migliore utilizzo del flipped non devi per forza stare in piedi di fronte alla classe e parlare con gli studenti, ma c'è

## CHE COS'È L'APPRENDIMENTO CAPOVOLTO?

**Sergio Vastarella**  
Esperto di didattica e nuove tecnologie, realizza in esclusiva per "La Vita Scolastica" un'intervista a due pionieri dell'insegnamento capovolto: Jonathan Bergmann e Aaron Sams.

INTERVISTA DI...

### L'Apprendimento Capovolto e le TIC nella scuola primaria e secondaria di primo grado (con riferimento alla didattica per competenze)

L'ESPERTO **SERGIO VASTARELLA**



**Destinatari**  
Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)  
**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Conoscere il modello didattico del Flipped Learning ed approfondire le modalità della sua messa in atto attraverso l'uso delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione);
- acquisire conoscenze utili a verificare come e quanto le TIC, impiegate a livello didattico, possano influenzare gli ambienti di apprendimento;
- esplorare le caratteristiche peculiari che i materiali digitali per la Didattica Capovolta devono possedere acquisendo le abilità di base per crearli autonomamente;
- progettare e valutare i percorsi di Didattica Capovolta nella scuola delle competenze.

### Progettare e valutare per competenze (integrando l'uso delle Tic nei processi d'insegnamento-apprendimento)

L'ESPERTO **SERGIO VASTARELLA**



**Destinatari**  
Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)  
**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Riflettere sulle Competenze Chiave Europee per l'Apprendimento Permanente e sulla loro connessione con le Indicazioni Nazionali e i Curricoli d'Istituto;
- progettare compiti autentici e prove di realtà "sostenibili";
- conoscere l'importanza e la duttilità delle TIC nella scuola delle competenze.

### La valutazione autentica e le rubriche valutative: costruire prove di realtà da valutare con opportuni strumenti

L'ESPERTO **SERGIO VASTARELLA**



**Destinatari**  
Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)  
**Durata del corso**  
→ A partire da 3 ore e 30 min.

#### Obiettivi del corso

- Riflettere sulle nuove possibilità offerte dalla "Scuola delle Competenze";
- impadronirsi degli strumenti per valutare adeguatamente compiti autentici e prove di realtà;
- apprendere la tecnica di costruzione di efficaci rubriche valutative;
- usare le nuove tecnologie per semplificare i processi di documentazione delle attività e la valutazione autentica.

## INTERVISTA A... IVO MARINO

Che idea ti sei fatto sull'Alternanza Scuola Lavoro?

Mandare gli studenti in azienda è complicato, le problematiche sono tante. Da ex studente e neo-imprenditore penso però che l'Alternanza, se ben strutturata, possa essere una grande opportunità per avvicinare giovani studenti al mondo del lavoro e per aiutarli a orientarsi nell'eventuale scelta di un percorso universitario.

Quale può essere secondo te la strada giusta?

L'innovazione! Sono tornato a scuola da "prof" e ho visto con i miei occhi studenti fare IFS nello stesso modo in cui la facevo io 15 anni fa! Le questioni

### ALTERNANZA SCUOLA LAVORO E IMPRESA SIMULATA

legate all'Alternanza forniscono un assist perfetto alle scuole per aprirsi a nuove metodologie didattiche e al mondo del digitale. Pensare di risolvere i problemi legati all'Alternanza utilizzando esclusivamente le strade tradizionali è a mio parere un'utopia.

Quale testimonianza dalle tue esperienze sul campo?

Come Cervellotik abbiamo re-

alizzato SchoolUp.it, una piattaforma web di ultima generazione, pensata appositamente per l'Alternanza Scuola Lavoro, capace di coniugare l'e-learning (sulle tematiche dell'autoimprenditorialità e del lavoro), l'IFS di nuova concezione e un luogo virtuale di incontro tra scuole ed imprese. Il percorso "A scuola creo la mia start up" di SchoolUp.it è stato sperimentato in due scuole pilota della Basilicata. Da tutor formativo è stata un'esperienza fantastica sia a livello professionale sia dal punto di vista umano, è stato molto emozionante vedere i ragazzi partire da zero e creare la loro start up grazie alle conoscenze e competenze acquisite utilizzando la piattaforma

## L'Alternanza scuola-lavoro come metodologia didattica innovativa

L'ESPERTO

IVO MARINO



Organizzazione del corso

→ 4 ore

Destinatari

Docenti ultimo triennio della scuola secondaria

Obiettivi del corso

- Finalità ed evoluzione del quadro normativo;
- gli strumenti per l'Alternanza scuola-lavoro e le modalità di svolgimento;
- il ruolo del docente in un progetto di Alternanza e altre figure coinvolte;
- come progettare un percorso di Alternanza;
- certificazione delle competenze e esame di stato;
- l'Alternanza a scuola e fuori dalla scuola – esempi pratici.

## L'impresa simulata

L'ESPERTO

IVO MARINO



Durata del corso

→ 4 ore

Obiettivi del corso

- la metodologia dell'Impresa Formativa Simulata;
- tipologie di imprese simulate;
- il ruolo delle aziende reali;

Destinatari

Docenti ultimo triennio della scuola secondaria

- progetto di Alternanza con il modello della IFS;
- esempi di percorsi per le diverse tipologie di scuola;
- IFS di nuova concezione: la piattaforma SchoolUP.

## Apprendere il pensiero computazionale

GLI ESPERTI

MICHELE e VINCENZO BALDI



Durata del corso

→ 3 ore + 3 ore in presenza

Obiettivi del corso

- Il progetto ha la finalità di far conoscere ai docenti della scuola primaria, una modalità innovativa dello studio della **Matematica** attraverso la **programmazione**.
- Imparare giocando;

Destinatari

Docenti della scuola primaria

- risolvere problemi concreti agli studenti con un lavoro collaborativo;
- imparare dall'errore;
- apprendere tecniche di programmazione per la risoluzione di problemi.

## Docenti e discenti vivere insieme online

in collaborazione con BBN

L'ESPERTO

DIDASFERA



Durata del corso

→ A partire da 3 ore e 30 min.

Obiettivi del corso

- Facebook e altri strumenti social fanno incontrare allievi e insegnanti fuori dallo spazio "protetto" e dai ruoli della scuola. Questo corso offre spunti per riflessioni da fare in classe, con i bambini e i ragazzi, per una serena gestione della propria presenza in rete.

Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Gamification per la scuola

L'ESPERTO

DAVIDE MANA



in collaborazione con BBN

Durata del corso

→ A partire da 3 ore e 30 min.

Obiettivi del corso

- Definizione del concetto di gamification e panoramica delle applicazioni;
- la gamification per la didattica: esempi di applicazione;
- flessibilità ed estendibilità: adattare il metodo al target (età, interessi);
- considerazioni etiche e pratiche – lezione e dibattito con proiezione di slide – esercitazioni individuali o in gruppo per sperimentare la gamification come utenti e come designer.

Destinatari

Docenti della scuola primaria e secondaria

## Cubetto: il robot per la programmazione tangibile

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola dell'infanzia*



### Obiettivi del corso

- ▣ Approfondire le modalità di utilizzo di un robot per la scuola dell'infanzia;
- ▣ scoprire come introdurre attività che sviluppino al contempo motricità fine e pensiero computazionale;
- ▣ sperimentare delle attività volte al potenziamento del problem-solving.

## Laboratorio sul pensiero computazionale: Blue-Bot con tastiera

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola dell'infanzia e primaria*



### Obiettivi del corso

- ▣ Conoscere Blue-Bot, l'aperta robotica per insegnare le basi del pensiero computazionale;
- ▣ approfondire la relazione tra digitale e mondo reale e il relativo potenziale didattico, grazie a un app di programmazione dedicata;
- ▣ utilizzare in anteprima l'estensione "tattile" per Blue-Bot, una tastiera a tasselli per una programmazione facilitata (disturbi cognitivi) o per funzioni complesse.

## LEGO Education WeDo 2.0: a lezione di robotica e STEAM

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria*



### Obiettivi del corso

- ▣ Conoscere, costruire e programmare un robot educativo;
- ▣ acquisire spunti e riflessioni per introdurre la robotica educativa in classe;
- ▣ approfondire le possibili ricadute didattiche della robotica sia per il potenziamento dei contenuti curricolari che per lo sviluppo di abilità trasversali (problem-solving, comunicazione...).



## Avvio a LEGO MINDSTORMS Education EV3

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola secondaria (I o II grado)*



### Obiettivi del corso

- ▣ Acquisire spunti e riflessioni per introdurre la robotica educativa in classe;
- ▣ apprendere le funzionalità base del robot LEGO MINDSTORMS Education EV3;
- ▣ approfondire le potenziali ricadute didattiche della robotica utilizzata come strumento di potenziamento di contenuti curricolari (materie STEAM) e abilità trasversali (collaborazione, comunicazione, problem-solving...).

## Storytelling tra manipolazione e digitale con LEGO Education StoryStarter

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria*



### Obiettivi del corso

- ▣ Acquisire nuove idee per delle attività basate sullo storytelling, per lavorare su espressione personale e comunicazione, orale e scritta;
- ▣ imparare ad utilizzare i mattoncini LEGO Education come strumenti motivanti per lo sviluppo delle capacità di narrazione e scrittura degli studenti;
- ▣ combinare digitale e motricità fine.

## Matematica con i mattoncini: LEGO Education MoreToMath

L'ESPERTO CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria*



### Obiettivi del corso

- ▣ Esaminare alcune idee didattiche per un approccio pratico alla matematica, grazie ai mattoncini LEGO Education;
- ▣ sperimentare un software per LIM che leghi manipolazione, modellizzazione (pratica e virtuale) e competenze digitali.



## Elettronica educativa con littleBits

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)*



### Obiettivi del corso

- Approfondire il concetto di elettronica educativa e valutare come utilizzarla a fini didattici;
- sperimentare alcuni progetti pratici che illustrino il potenziale educativo cross curricolare (storytelling, scienze, arte, tecnologie...) derivante dalla combinazione di moduli elettronici magnetici e materiale povero/ di recupero.

## Artigianato digitale in 3D: stampanti e scanner

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria e secondaria*



### Obiettivi del corso

- Acquisire idee per creare un FabLab a scuola;
- esaminare le possibilità di utilizzo di stampante e scanner 3D all'interno di un atelier creativo;
- approfondire le potenzialità didattiche garantite da acquisizione e stampa 3D.

## STEAM: il laboratorio diventa digitale grazie ai sensori

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola secondaria di 1 grado*



### Obiettivi del corso

- Scoprire come rendere le lezioni di scienze interattive, tecnologiche, innovative;
- utilizzare sensori anche avanzati ma di semplice utilizzo per eseguire esperienze e attività pratiche e renderle "misurabili"
- acquisire dei dati oggettivi a partire da specifici esperimenti e utilizzarli a video (computer) come dati discreti per uno studio oggettivo di fenomeni fisici e chimici.



## Campus Gabri: il laboratorio di matematica virtuale

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)*



### Obiettivi del corso

- Sperimentare un software interattivo di simulazione matematica, nelle sue versioni per la primaria o la secondaria di I grado;
- vagliare delle attività per migliorare la familiarità con gli oggetti matematici grazie alla loro manipolazione virtuale.

## BYOD: cos'è e come introdurlo in classe con facilità

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti della scuola primaria e secondaria (1 grado)*



### Obiettivi del corso

- Sperimentare come utilizzare il digitale in classe, utilizzando i dispositivi personali degli studenti;
- sviscerare le possibilità offerte a livello di sviluppo di competenze (collaborazione, ascolto reciproco, capacità di ricerca delle fonti e di approfondimento) dall'utilizzo in rete di dispositivi diversi;
- approfondire i vantaggi nell'insegnamento derivanti dall'utilizzo di uno strumento di gestione della classe e di valutazione in tempo reale.

## Introduzione a LEGO Serious Play

L'ESPERTO

CAMPUSTORE

**Durata del corso**  
→ 4 ore

**Destinatari**  
*Docenti di tutti i livelli di scuola*



### Obiettivi del corso

- Acquisire tecniche per migliorare l'ambiente di lavoro e le relazioni fra i docenti;
- potenziare le capacità dei docenti di prendere decisioni e realizzare dei progetti specifici in modo condiviso.



# scuola dell'infanzia



## BUONE CONSUETUDINI: RELAZIONI, REGOLE, STRATEGIE DI AIUTO

Maurizia Butturini

Le routine e quelle che chiamiamo "regole", sono modi per stare bene insieme. Partiamo dalla relazione come luogo del comprendere; da essa prendono forma la capacità di regolazione degli stati emotivi e la comprensione dei vissuti che ci consentono di organizzare l'esperienza e i comportamenti, ma anche di dare un senso alle azioni che facciamo per noi stessi e nella convivenza con gli altri. Promuoviamo autonomia, responsabilità, consapevolezza attraverso esperienze che pongono di fronte al limite, aiutano a riconoscere la realtà esterna, fisica e sociale, a provare benessere, a riconoscere valori. Alcuni contenuti proposti:

- accompagniamo i bambini verso l'autoregolazione e l'autonomia;
- organizziamo le routine in modo evolutivo;
- proposte e strategie per rispondere a differenti bisogni dei bambini;
- nuove idee per il quotidiano: routine di alta qualità.

## BES, DSA E SCUOLA DELL'INFANZIA

Rita Centra

Il corso offrirà agli insegnanti di Scuola dell'Infanzia strumenti e strategie per osservare e potenziare tutti i prerequisiti responsabili di un approccio positivo agli apprendimenti scolastici. Si esporranno tre percorsi con esempi di giochi e attività utili a rafforzare le abilità necessarie ai futuri apprendimenti della lettura, della scrittura e del calcolo. Alcuni contenuti proposti:

- che cosa sono i BES e i DSA;
- i segnali predittivi di eventuali DSA;
- esempi di attività per l'identificazione dei soggetti a rischio;
- i giochi di rafforzamento: il percorso fonologico, logico matematico e grafomotorio.

## LAVORARE CON LE MANI, PENSARE CON I NUMERI

Anna Aiolfi

Ogni bambino esprime il proprio sapere non formalizzato, costruito con le proprie forze sulla moltitudine delle esperienze fatte in modo personale, in tutte le situazioni in cui pensa che questo sapere potrebbe essere utile. Con la riflessione organizzata, la ricerca di regole, il saper fare ragionato cominciamo a mettere ordine in quello che i bambini fanno già per esperienza. Facciamo matematica non tanto con gli oggetti quanto con le azioni sugli oggetti, mettendo i saperi personali a confronto con parole e numeri per costruire significati.

## RI-CREARE CON L'ARTE

Elena Fascinelli

La manipolazione e le costruzioni in 3d con materiali naturali e di recupero: come strutturare un percorso per tutti i bambini costruendo un contesto privilegiato di uso dell'immaginazione e di sviluppo della creatività, promuovendo la cultura del riciclo di materiali di scarto in una prospettiva eco-sostenibile. Gli oggetti di scarto sono gli **strumenti del fare** e vengono ricreati grazie alla grande capacità di proiezione immaginativa che l'attività ludica e costruttiva conferisce ai bambini.

## IL DIALOGO PER STAR BENE A SCUOLA

Antonella Santi

Proponiamo situazioni nelle quali diamo la parola ai bambini, adottando buone strategie di dialogo, consentendo loro di riferire esperienze, ricordi, idee, opinioni, fare domande, tentare risposte... Accogliamo le interpretazioni del mondo, dimostriamo rispetto e alimentiamo il pensiero dei bambini, lo sforzo che essi compiono per dare un significato a quello che vivono. Cambiamo il modo di interagire, di confrontarci, di discutere... per ascoltare ed essere ascoltati, costruire narrazioni, dare spazio al racconto degli altri e raccontare di noi.

LA SCUOLA CHE VORREI



# RIFLESSIONI SULLE BUONE PRATICHE

[www.giuntiscuola.it/formazione](http://www.giuntiscuola.it/formazione)