

□ Équipe  
□ Formativa  
□ Friuli Venezia Giulia

PIANO NAZIONALE  
**SCUOLA**  
digitale

# INCONTRO CON GLI AD FVG

10 DICEMBRE 2021



Fai le domande direttamente in **chat** ti risponderemo alla fine del webinar o - se non faremo in tempo - scrivi una mail al seguente indirizzo:



[martina.marangon@posta.istruzione.it](mailto:martina.marangon@posta.istruzione.it)



Se non sentissi durante il webinar, controlla l'impostazione audio del tuo device



## QUALI SERVIZI OFFRIAMO:

### 1. INTERVENTI DI ACCOMPAGNAMENTO

STRUTTURATO DA CATALOGO LINK: [Catalogo](#)

### 2. HELP DESK - INTERVENTI RAPIDI

COME RICHIEDERLI: [FORM](#)



# L'ÉQUIPE FORMATIVA TERRITORIALE A SUPPORTO DEL PROGETTO NAZIONALE INNOVAMENTI PER LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI OGNI ORDINE E GRADO

nota Ministeriale AOODGEFID prot. n. 47582 del 01/12/2021.

Progetto Nazionale InnovaMenti:

<https://scuolafutura.istruzione.it/innovamenti>

 **Équipe  
Formativa  
Friuli Venezia Giulia**



Ministero dell'Istruzione

#INNOVAMENTI/GAME

dal 7/02/22 al 8/03/22

impariamo narrando

**STORYTELLING**

dal 11/01/22 al 4/02/22

impariamo investigando

**INQUIRY**

dal 14/03/22 al 20/04/22

impariamo facendo

**TINKERING**

dal 29/11/21 al 10/01/22

impariamo giocando

**GAMIFICATION**

dal 27/04/22 al 25/05/22

impariamo in squadra

**HACKATHON**

# InnovaMenti

5 SFIDE DI APPRENDIMENTO

5 BADGE DA CONQUISTARE



Esplorare nuove metodologie...

non è mai stato così coinvolgente!

□ **Équipe**  
□ **Formative**  
□ **Territoriali**



PIANO NAZIONALE  
**SCUOLA**  
digitale



Ministero dell'Istruzione

# InnoVaMenti

**INNOVAMENTI E' IL PROGETTO NAZIONALE  
DEDICATO ALLA DIFFUSIONE DELLE METODOLOGIE  
DIDATTICHE INNOVATIVE, RIVOLTO A DOCENTI E  
ALUNNI DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA  
SECONDARIA DI SECONDO GRADO, CURATO DALLE  
EQUIPE FORMATIVE TERRITORIALI**

#INNOVAMENTI/GAME

□ Équipe  
□ Formative  
□ Territoriali



PIANO NAZIONALE  
**SCUOLA**  
digitale



Ministero dell'Istruzione

# InnoVaMenti

**PERCHÉ PROVARE METODOLOGIE DIDATTICHE  
INNOVATIVE?**

***“E BENE PASSARE DALLE DOMANDE AGLI STUDENTI ALLE  
DOMANDE DEGLI STUDENTI”***

*LA SCUOLA FUORI DALLE MURA* , Indire

□ **Équipe**  
□ **Formative**  
□ **Territoriali**



PIANO NAZIONALE  
**SCUOLA**  
digitale

#INNOVAMENTI/GAME



# Innovamenti

## LE METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

PONGONO

### GLI STUDENTI AL CENTRO DEL PROCESSO INSEGNAMENTO- APPRENDIMENTO

1. SUDDIVISI IN GRUPPI, **IMPARANO CHE DEVONO COLLABORARE TRA LORO ED IMPEGNARSI** IN MODO COSTANTE PER RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO
2. PROMUOVONO LA **FLESSIBILITÀ MENTALE** E LA **CREATIVITÀ**
3. FAVORISCONO IL **DIVERTIMENTO**





# InnovaMenti

## Come iscriversi

- Raccogli le iscrizioni delle **Classi** della tua scuola interessate al **Progetto InnovaMenti**
- Chiedi al DS o al DSGA di iscrivere le classi partecipanti su **PNSD-Scuola Digitale** attraverso la piattaforma SIDI  
[https://www.istruzione.it/scuola\\_digitale/gestione\\_azioni.shtml](https://www.istruzione.it/scuola_digitale/gestione_azioni.shtml)
- Compila il **FORM** di iscrizione
- Nel form indicare un Referente del Progetto





# InnovaMenti

#INNOVAMENTI/GAME

**Gestione Azioni**

Ultime notizie TUTTE LE NOTIZIE

13/09/2021

**10 ottobre 2021 - Scadenza DDI**

La rendicontazione relativa alle risorse sulla Didattica digitale integrata (articolo 21 del DL137/2020) deve...

[LEGGI TUTTO](#) [PDF](#)

30/03/2021

**Ambienti di apprendimento innovativi**

Ulteriore differimento dei termini di rendicontazione.

[LEGGI TUTTO](#) [PDF](#)

30/03/2021

**Ambienti digitali aree a rischio**

Ulteriore differimento dei termini di rendicontazione.

[LEGGI TUTTO](#) [PDF](#)

**Le tue azioni**  
Gestisci i finanziamenti ottenuti

AZIONI PRINCIPALI		
Ambienti di apprendimento innovativi	✓	✓
Ambienti digitali aree a rischio	✓	✓
Animatori digitali	✓	✓
Biblioteche Scolastiche Innovative	✓	✓
Contributo connettività	✓	✓

**Le tue candidature**  
Partecipa ai robot azioni

[GUIDA RAPIDA](#)

Spazi e strumenti digitali per le STEM	13/06/2021
Iniziativa didattica nazionale "InnovaMenti"	

**Le tue richieste**  
Invia una richiesta all'At

[NUOVA RICHIESTA](#) [ARCHIVIO RICHIESTE](#)

DESCRIZIONE	
27702 Equipe formative 2021-2023	✓
26806 Didattica Digitale Integrata	✓
26782 Didattica Digitale Integrata	✓

- Equipe
- Formative
- Territoriali





# InnovaMenti



Gestione Azioni

## Dettaglio scuola:

**Codice meccanografico:** TSIC80100T

**Denominazione scuola:** IST. COMPR. MARCO POLO

## Dettaglio Azione:

**Titolo:** Iniziativa didattica nazionale "InnovaMenti"

**Presentazione delle candidature**

**Data inizio:** 22/11/2021 00:00

**Data fine:** 30/04/2022 23:59

**Descrizione:**

L'iniziativa Innovamenti, ideata per promuovere, attraverso il coinvolgimento attivo delle studentesse e degli studenti, l'esplorazione di nuove metodologie didattiche, propone alle classi partecipanti una serie di brevi esperienze di apprendimento, con l'accompagnamento delle équipe formative territoriali e la messa a disposizione di un articolato kit didattico.

**Allegate:** [m\\_piA00DGEFID.REGISTRO UFFICIALE\[U\].0047582.01-12-2021.pdf](#)

#INNOVAMENTI/GAME

Équipe  
 Formative  
 Territoriali





# Innovamenti



## Scheda questionario

### Docente referente dell'iniziativa

**Cognome**

(\* campo obbligatorio)

**Nome**

(\* campo obbligatorio)

**Indirizzo e-mail**

(\* campo obbligatorio)

**Recapito telefonico**

(\* campo obbligatorio)





# Innovamenti



## Dati sulla partecipazione della scuola

I dati indicati potranno variare nel corso dell'anno scolastico e saranno poi aggiornati durante il monitoraggio finale

Numero indicativo di classi partecipanti

(\* campo obbligatorio)

Numero indicativo di alunni partecipanti

(\* campo obbligatorio)

Numero indicativo di docenti partecipanti

(\* campo obbligatorio)

Ordine e grado delle classi partecipanti

(\* campo obbligatorio)

- Infanzia
- Primaria
- Secondaria di I grado
- Secondaria di II grado
- CMA

## Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico dichiara che sono acquisite tutte le liberatorie necessarie per l'utilizzo di immagini o voci di persone fisiche sui canali di comunicazione della scuola, compresi gli account social del Ministero dell'Istruzione (nel caso di minori, le liberatorie devono essere necessariamente firmate dai genitori e conservate dalla scuola, nel rispetto di quanto previsto dalle norme sulla privacy) (\* obbligatorio)
- Il Dirigente scolastico dichiara che tutte le immagini, i testi, le descrizioni, le musiche, i contenuti prodotti per l'iniziativa Innovamenti sono liberi da ogni diritto di autore anche ai fini dell'eventuale pubblicazione sui canali social della scuola e del Ministero (\* obbligatorio)
- Il Dirigente scolastico si impegna ad inserire il progetto Innovamenti in progetti curriculari previsti nel PTOF (ad esempio a tematica Educazione Civica - Area 3 - Cittadinanza Digitale e Area 2 - Sostenibilità, salute e benessere) ed eventualmente in progetti extracurriculari finanziati (ad esempio moduli PON, Mankiw44). Gestione Azioni PRSD, ecc)



Il progetto



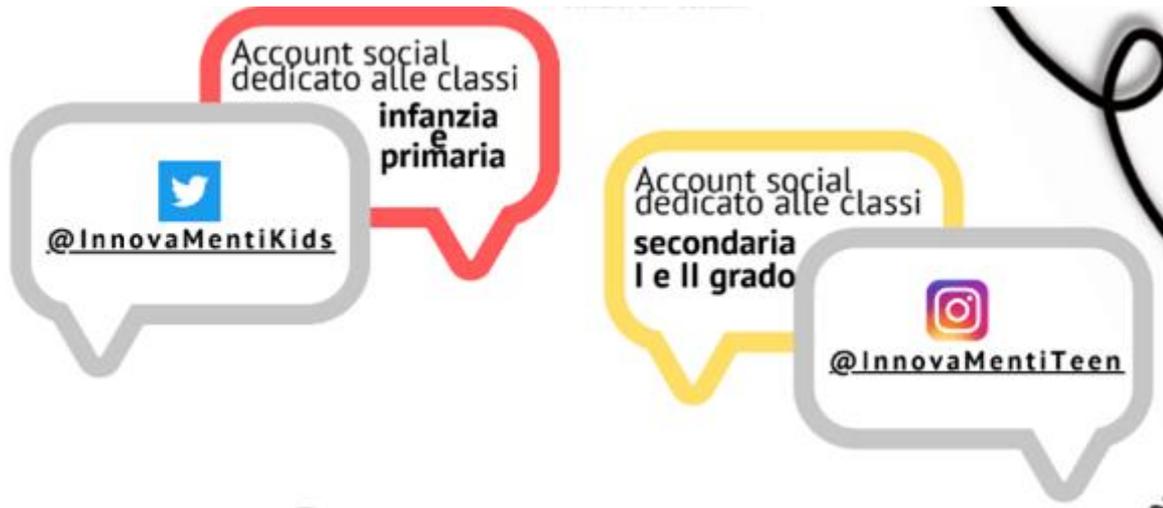
è anche sui



- Per condividere le attività
- Per presentare il progetto
- Per usare un nuovo strumento nella didattica
- Conoscere le esperienze di altre classi

Crea un [account](#) su **Instagram** e **Twitter** per ogni classe partecipante





è anche sui social



- Équipe
- Formative
- Territoriali

# InnovàMenti



**Materiale generale**

Kit



**GAMIFICATION Explorer**  
InnovàMenti

**Sfida aperta dal 29/11/2021**

Kit



**INQUIRY Explorer**  
InnovàMenti

**Sfida aperta dal 10/01/2022**

Kit



**STORYTELLING Explorer**  
InnovàMenti

**Sfida aperta dal 08/02/2022**

Kit



**TINKERING Explorer**  
InnovàMenti

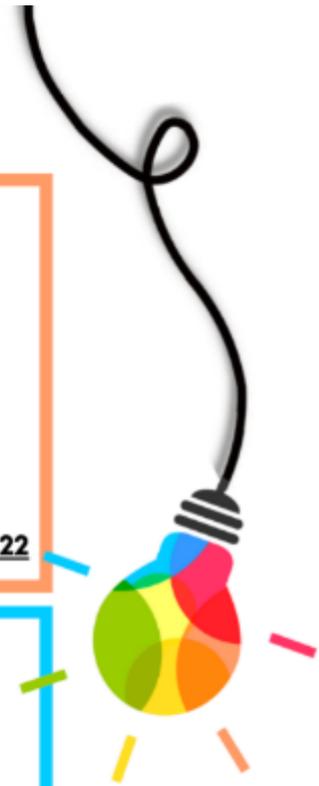
**Sfida aperta dal 14/03/2022**

Kit



**HACKATHON Explorer**  
InnovàMenti

**Sfida aperta dal 27/04/2022**



Che cosa è il  
utilizza?



come si richiede e come si

WHERE  
DO I  
START



**IMPARIAMO GIOCANDO**

la  
**GAMIFICATION**  
*passo passo*



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola.

# Materiali utili e esempi di activity plan



# Come documentare la propria attività e ottenere i badge



**ACTIVITY PLAN\_GAMIFICATION**

#innovamenti/game



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Questo il [Link](#) utile a generare un copia del modello vuoto

# Perchè usare il metodo gamification?

I mammiferi apprendono giocando....



Situazioni reali?

anche nel 1350...



# A che gioco giochiamo?

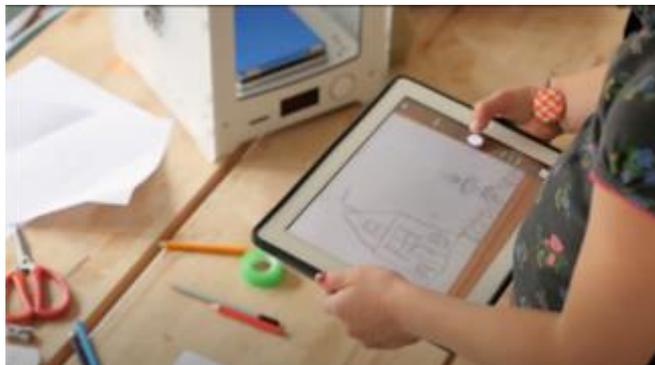
dal pallone alla console ....

dalla console ...allo smartphone

**possibile soluzione: dal gioco passivo, scelto da altri e condizionato da altri, alla realizzazione di giochi**



# Gamification all'infanzia con stampa 3D

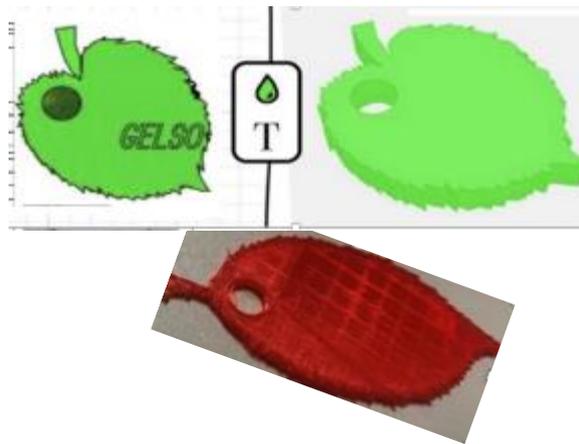


Esempio Doodle3D [https://www.youtube.com/watch?v=aEy-vZL9z\\_I&t=4s](https://www.youtube.com/watch?v=aEy-vZL9z_I&t=4s)

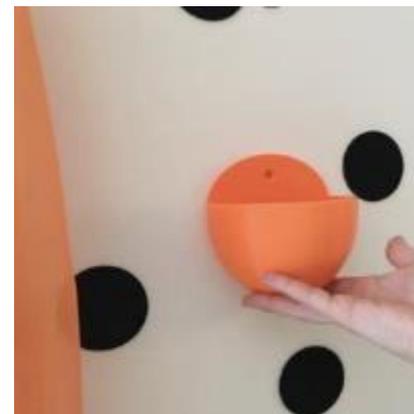
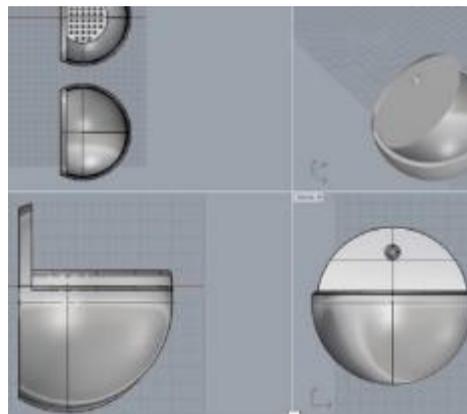
Sw per disegnare e poi stampare in 3D [www.doodle3D.com](http://www.doodle3D.com)

Galleria immagini <https://www.youtube.com/watch?v=O1HG4q9IHqw>  
Strutture di fiocchi di neve <https://www.youtube.com/watch?v=qevv1FZurTI>

Scuola Infanzia Passons/Fagagna (Ud) - Ins. M. Vrech, M. Passalenti - Curricoli Digitali Verticali - Anlaogico/Digitale



Scuola Infanzia Remanzacco (Ud) - Ins. F. Dil Leo  
Curricoli Digitali Verticali - Anlaogico/Digitale



# Alcuni software di Gamification per la scuola



## **FUNCTION & GO**

Software per l'apprendimento dei concetti matematici di base.

Il target della formazione sono gli allievi del penultimo e dell'ultimo anno delle scuole superiori.

Si sceglie il proprio Avatar e si segue il sentiero del gioco, lungo il tragitto è indispensabile risolvere alcune funzioni matematiche per poter proseguire.

<http://seriousmathgames.unict.it/index.html>



## **CLASSCRAFT**

E' un gioco di ruolo che permette di trasformare la classe in una realtà virtuale, gli alunni sono immersi in un ambiente di gioco in cui ciascuno ha il proprio ruolo e deve lavorare in gruppo per poter svolgere delle missioni e ottenere un punteggio.

[www.classcraft.com](http://www.classcraft.com)

*Alcuni software di Gamification per la scuola*

Kahoot Quizlet

Mentimeter

LearningApps

# Quale aiuto delle EFT per Innovamenti



- per iscriversi
- per l'utilizzo dei social (come creare un account e come postare)
- per l'uso della metodologia
- per l'uso delle TIC a supporto delle attività
- per ottenere il badge



UN OBIETTIVO DELL'EFT FVG È  
Creare una **Comunità di Pratiche** tra AD del FVG e  
tra AD e EFT  
al fine di attuare le azioni previste dal MI nell'ambito del  
PNSD  
e di facilitare i processi di Innovazione Didattica

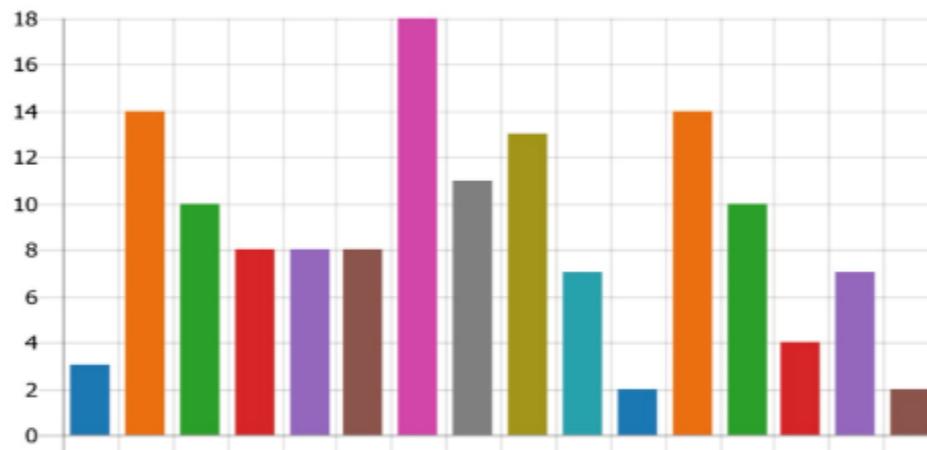
## **Gli Animatori Digitali dell’FVG ci hanno scritto che ...**

Le criticità nello svolgere il loro ruolo sono:

- 1. necessità di un maggiore riconoscimento** professionale ed economico
- 2. solitudine professionale:** scarsa considerazione, i colleghi non sono interessati al digitale...
- 3. sovraccarico di lavoro,** molte cose da fare in poco tempo
- 4. necessità di formazione “tecnologica”** per fornire un supporto tecnico

# Gli Animatori Digitali dell'FVG ci hanno scritto che ....

● Modellazione 3D per progetti ...	3
● Robotica educativa	14
● Coding	10
● Tinkering	8
● Siti web	8
● Video making	8
● Uso delle T.I.C. nella didattica	18
● Uso responsabile dei media	11
● Uso delle immagini e di video ...	13
● Making e stampa 3d	7
● Programmazione con droni	2
● Temi del PNSD e PNRR	14
● Progettazione PON	10
● Progettazione ERASMUS+	4
● Progettazione eTwinning	7
● Altro	2



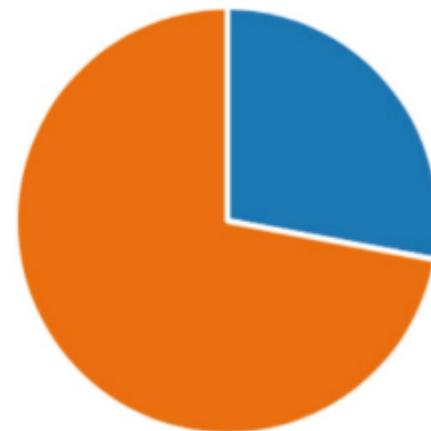
Équipe  
Formativa  
Friuli Venezia Giulia

## Gli **Animatori Digitali** dell'FVG ci hanno scritto che ....

17. Hai seguito una formazione specifica per svolgere il tuo ruolo di A.D.?

[Altri dettagli](#)

 Insights



 **Équipe**  
 **Formativa**  
 **Friuli Venezia Giulia**

# Incontro per la Gestione dei Progetti PON

giovedì 16 dicembre 2021 alle ore 15

Verrà inviata una mail ai presenti all'incontro di oggi con il materiale della dott.ssa Canciani che presenterà l'argomento

