



CORSO DOCENTI

Caro/a docente,

ogni giorno miliardi di neuroni aspettano di essere attivati e voi docenti contribuite a crescere gli uomini e le donne di domani.

Siete gli allenatori del futuro!

Ma anche gli allenatori hanno bisogno di formazione continua e di aggiornarsi per **affrontare le nuove sfide educative**.

Pleiadi può formulare per voi corsi di formazione in linea con le indicazioni ministeriali, da tematiche scientifiche a tematiche di interesse generale come alimentazione, ambiente e clima. I corsi sono progettati **secondo il metodo Pleiadi**, basato sulla sperimentazione pratica che conduce, attraverso il ragionamento, alla comprensione profonda dei concetti.

A guidare il laboratorio sarà **un explainer specializzato che coinvolgerà i/le docenti anche attraverso esperimenti e prove pratiche** stimolando la riflessione, curiosità e immaginazione.

I corsi di Pleiadi consentono di:

Acquisire la capacità di rapportarsi con fenomeni quotidiani



Comprendere come la scienza faccia parte della vita di tutti i giorni



Imparare il metodo galileiano, distinguendo ipotesi da realtà e formulando ragionamenti ipotetico-deduttivi.



Metodologie di insegnamento STEAM

Abstract

Si sente sempre più spesso parlare di STEAM, ma cosa si intende per approccio e competenze STEAM? Perché sono ritenute fondamentali per la formazione degli studenti e studentesse? Perché è così importante introdurre il coding, la robotica o il digitale sin dai primi anni di scuola? Come utilizzare robot educativi, strumenti da making, kit digitali con profitto, di modo che si rivelino dei veri strumenti educativi e didattici capaci di declinare nuove competenze a fianco di contenuti e abilità proprie delle diverse materie scolastiche?

Questo corso per docenti nasce per rispondere a questa esigenza: **formarsi per portare in classe i nuovi strumenti a supporto dell'insegnamento con sicurezza ed efficacia, garantendo parità di apprendimento.**

Il corso ha lo scopo di aggiornare il corpo docenti con strategie didattiche che coinvolgano gli studenti e le studentesse attivamente. Grazie all'esperienza di Pleiadi in progettazione didattica all'interno del mondo STEAM, il corso permetterà di comprendere quale sia il punto zero della progettazione, come connetterlo in modo multidisciplinare, dove recuperare fonti attendibili e come organizzare i contenuti al fine di favorire diversi stili di apprendimento. Si passerà dalla didattica sperimentale, all'uso di strumenti multimediali e a come educare gli studenti e le studentesse per accrescere conoscenza e consapevolezza.

Muovendoci tra metodi d'insegnamento come l'outdoor learning e l'IBSE (Inquire Base Science Education), porteremo esempi e laboratori immediatamente fruibili con le classi. Passeremo in rassegna una serie di strumenti educativi per costruire un'attività non frontale e più coinvolgente.

Una parte sarà più pratica, ricca di esempi e consigli pratici che i/le docenti potranno immediatamente spendere con la classe.

I moduli formativi

Il corso si compone in 3 moduli

Modulo 1 – COME, QUANDO, COSA: METODOLOGIE EDUCATIVE E APPROCCI DIDATTICI

Introduzione generale, metodologica e teorica, utile a capire cosa sono le STEAM e qual è l'approccio metodologico (perché di metodo anzitutto si tratta) che le caratterizza, seguita da moduli pratici, operativi, concreti, hands-on che risolvano e rispondano a tutte le questioni relative a materiali utilizzabili.

Nella sua prima parte, il corso vuole offrire delle iniziali risposte alle molte domande che, giustamente, gli/le insegnanti si pongono riguardo le metodologie e le loro applicazioni multidisciplinari. Risposte sintetiche ma non banali, per aiutarci a comprendere la necessità di portare il mondo della scuola ad affacciarsi alla realtà contemporanea, con le sue sfide complesse e le molte opportunità a disposizione. Vogliamo ragionare e capire il mondo che vivono e vivranno gli studenti e le studentesse di oggi.

Modulo 2 – IN PRATICA, LE STEAM: ESPERIMENTI E ATTIVITÀ PER DECLINARE I CONCETTI SCIENTIFICI

Nella seconda parte, la teoria si tradurrà in pratica d'aula attraverso esempi di progettazione, prove sul campo e idee di attività che porteranno gradualmente i partecipanti a sperimentare e ad acquisire competenze per poter portare a scuola quanto imparato.

Modulo 3 – Focus on STEAM: MODULO DI APPROFONDIMENTO SU UNA O PIÙ MATERIE A SCELTA CHE CADONO SOTTO LE LETTERE DELL'ACRONIMO STEAM

Il terzo modulo permette agli istituti di personalizzare l'esperienza in base ai propri bisogni, concentrando il lavoro su specifiche tematiche STEAM.

Le materie sono:

- Scienza (Fisica, Chimica, Scienze Naturali, Astronomia, Sostenibilità e Cambiamento climatico)
- Tecnologia (Robotica, Coding, Realtà Aumentata, Realtà Virtuale)
- Ingegneria (Meccanica, Costruzioni)
- Arte (Musica, Colore, Materiali)
- Matematica (Logica, Pensiero computazionale, Geometria, Algebra)

Dettagli di partecipazione

DURATA: ogni modulo ha la durata di 2,5 ore.

COSTO A DOCENTE PER 1 MODULO: € 90,00 iva esclusa

COSTO A DOCENTE PER 3 MODULI: € 250,00 iva esclusa

Il corso può essere erogato a massimo 50 partecipanti contemporaneamente per modulo.