



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "G. DELEDDA" SAN SPERATE
INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA 1° GRADO A INDIRIZZO MUSICALE

VIA PIXINORTU, 28- Cap. 09026 SAN SPERATE

Tel.0709600836 - Fax. 0707340992 - C.F. 92105380924 - C.M. CAIC84100V - Email:caic84100v@istruzione.it
pec:caic84100v@pec.istruzione.it -cuu: UF8DJG

Circolare N. 122

(Anno Scolastico 2024/2025)

San Sperate, 19 dicembre 2024

Al personale docente
Dell'Istituto Comprensivo
Al DSGA
All'Albo/Sito WEB

**OGGETTO: Iscrizione al corso PNRR per la formazione del personale docente -
"Metodologie didattiche per le STEM e creazione di Contenuti Digitali per la
Didattica STEM"**

Si comunica che a partire dal mese di gennaio 2025 si svolgerà, in modalità telematica, il corso di formazione in oggetto, strutturato su un'unica edizione "edizione numero 1302-ATT-945-E"-2 per un totale di **13 ore complessive**.

Le iscrizioni dovranno essere effettuate a partire dalla data odierna ed entro il giorno venerdì 20 dicembre p.v. .

La registrazione dovrà essere effettuata accedendo alla piattaforma **Scuola Futura**, raggiungibile seguendo le indicazioni contenute nella guida che si allega alla presente circolare.

PROGRAMMA DEL CORSO

– Contenuti digitali per le STEM:

1. Podcast e Radio Educativi: Tecniche di storytelling audio, sceneggiatura, registrazione e editing per la creazione di podcast e programmi radiofonici a scopo didattico.
2. Giornalismo e Rubriche Digitali: Principi di giornalismo digitale, gestione di blog e rubriche online focalizzate su temi STEM.
3. Produzione Video per l'Educazione: Dal concetto alla realizzazione, produzione di video didattici di qualità.

4. Social Media per l'Educazione: Utilizzo strategico dei social media per coinvolgere e stimolare l'engagement studentesco.

– Metodologie didattiche per le STEM:

1. Flipped Classroom e Digital Storytelling: Integrare strategie didattiche volte a invertire la tradizionale dinamica lezione-casa.

2. Problem Solving e Cooperative Learning: Tecniche per promuovere il lavoro di gruppo e la risoluzione collaborativa di problemi complessi.

3. Tinkering e Gamification: Sfruttare la curiosità e la natura ludica dell'apprendimento per esplorare concetti scientifici.

F.to Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Adriana Mura

La firma deve intendersi autografa

e sostitutiva da indicazione a mezzo stampa

ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs n.39/1993