

CATALOGO FORMAZIONE



Vogliamo costruire soluzioni su misura, partendo dall'**ascolto di chi fa scuola**, mettendo a disposizione le nostre competenze, per crescere insieme.

Noi crediamo che la scuola sia un luogo dove investire. MR*Digital, azienda nata nel 1954, affianca le scuole nei progetti di integrazione della tecnologia nella didattica, proponendo soluzioni sostenibili, utili e tecnologicamente adatte alle sfide che attendono gli studenti di domani. **La nostra competenza nasce dal continuo confronto con la scuola e con i docenti, che collaborano con noi nel costruire progetti tecnologici adeguati alla didattica contemporanea.**

Investiamo sulla relazione, sul supporto e sulla condivisione di obiettivi e risultati, consapevoli delle sfide che ogni giorno lo sviluppo tecnologico e le aspettative delle scuole ci propongono. **Siamo un gruppo di persone appassionate del proprio lavoro**, pronte a mettersi al fianco di chi vuole percorrere insieme a noi il percorso dell'innovazione. Quando pensiamo a un progetto, partiamo dall'idea che la scuola ci racconta, prendendo in considerazione ogni aspetto tecnologico per trasformare l'esperienza in un successo.

L'innovazione da chi fa scuola



INDICE

<p>06</p> <p>Decreto Ministeriale 66</p>	<p>09</p>  <p>Coding & Robotica Educativa</p>	<p>21</p>  <p>LEGO® Education in Classe</p>	<p>31</p>  <p>L'ecosistema Photon in Classe</p>
<p>39</p>  <p>STEAM</p>	<p>53</p>  <p>Intelligenza Artificiale</p>	<p>59</p>  <p>Cybersecurity & Cyberbullismo</p>	<p>65</p>  <p>Tecnologie Digitali per L'inclusione</p>
<p>71</p>  <p>Metodologie didattiche Innovative</p>	<p>87</p>  <p>La valutazione, strumenti e pratiche</p>	<p>94</p>  <p>Orientamento</p>	<p>99</p>  <p>Educazione Civica</p>
<p>105</p>  <p>Leadership dell'Innovazione</p>	<p>109</p>  <p>Personale ATA e amministrazione digitale</p>	<p>113</p>  <p>Google for Education</p>	<p>119</p>  <p>Microsoft Education</p>
<p>125</p> <p>Altro</p>			

IL BANDO

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)

Il decreto ministeriale del 12 aprile 2023, n. 66, emanato dal Ministro dell'Istruzione e del Merito, ha stanziato un finanziamento di **450 milioni di euro** a favore di **tutte le istituzioni scolastiche statali**, della regione Valle d'Aosta e delle province autonome di Trento e Bolzano. L'obiettivo principale è la realizzazione di **percorsi formativi per il personale scolastico**, che include dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti e personale educativo. Questi percorsi sono finalizzati a promuovere la transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in conformità con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu.

Contestualmente, è stata prevista un'apposita procedura con avviso pubblico per l'**accesso alle risorse da parte delle scuole paritarie non commerciali del primo e del secondo ciclo**. Queste scuole possono usufruire delle risorse disponibili per la realizzazione di percorsi formativi sulla transizione digitale per il proprio personale. Per tutti gli aspetti non specificamente disciplinati nel predetto Avviso, le scuole paritarie del primo e del secondo ciclo applicano, in ogni caso, le Istruzioni operative del 7 dicembre 2023.

PUNTI CHIAVE

- La realizzazione dei percorsi formativi deve avvenire tempestivamente, iniziando nell'anno scolastico 2023-2024 e concludendosi entro il **30 settembre 2025**.
- Le attività formative devono essere documentate dalla scuola tramite l'apposita piattaforma "Scuola futura", integrata alla piattaforma di rendicontazione "Futura PNRR". **È necessario garantire una partecipazione almeno del 70% delle ore previste per il rilascio dell'attestato di frequenza.**
- **Il numero minimo di partecipanti alle attività di formazione è collegato al numero minimo di attestati da rilasciare**, contribuendo al raggiungimento degli obiettivi prefissati.
- **Le attività retribuite al personale scolastico interno devono essere svolte al di fuori dell'orario di servizio** e devono essere strettamente connesse ed essenziali per la realizzazione del progetto finanziato.
- I percorsi formativi e i laboratori sul campo possono essere realizzati in collaborazione con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole, pur rispettando l'autonomia scolastica e le responsabilità gestionali e amministrative.
- La formazione è principalmente rivolta al personale interno di ogni istituzione scolastica, ma è possibile organizzare percorsi in rete con altre scuole per specifiche tematiche settoriali o per coinvolgere personale operante in sedi diverse.

Denominazione attività	Tipologia di fruizione	UCS personale	Costi riconosciuti	Peso sul finanziamento	Modalità	Note
Percorsi di formazione sulla transizione digitale	Gruppo (min. 15 destinatari)	122 €/h docente 34 €/h tutor	40% dei costi diretti di personale UCS per costi sostenuti per l'organizzazione del percorso		Presenza Online Ibrido	Min 50% del totale del finanziamento dell'intervento
Laboratori di formazione sul campo	Gruppi (min. 5 destinatari)	122 €/h docente 34 €/h tutor	40% dei costi diretti di personale UCS per costi sostenuti per l'organizzazione del percorso	min 30% del totale del finanziamento	Presenza	
Comunità di pratiche per l'apprendimento		34 €/h per ogni partecipante	40% dei costi ammissibili di personale	max 20% del totale del finanziamento		I partecipanti sono formatori tutor interni/esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.



**Coding & Robotica
Educativa**

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Coding “al volo” con DJI Tello Edu

I prodotti DJI rappresentano dei punti di riferimento in svariati settori professionali, dalla fotografia ai droni utilizzati per la sorveglianza e le operazioni di soccorso. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di introdurre il coding nelle loro lezioni, sfruttando un drone come interfaccia di apprendimento stimolante. Attraverso questo percorso, gli insegnanti potranno insegnare agli studenti sia le abilità basilari di volo che le nozioni fondamentali di programmazione, rendendo l'apprendimento ancora più coinvolgente.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 drone DJI Tello Edu e a 1 dispositivo mobile per la programmazione.

**CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE**

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Alla conclusione del corso, i partecipanti saranno in grado di integrare il coding nelle loro lezioni utilizzando il drone DJI Tello Edu, trasmettendo agli studenti competenze di volo basilari e abilità di programmazione. Saranno in grado di creare e gestire attività coinvolgenti che sviluppano le competenze di coding e volo dei loro studenti.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti l'opportunità di integrare in modo innovativo il coding e l'apprendimento del volo utilizzando il drone DJI Tello Edu, promuovendo un'esperienza di apprendimento coinvolgente e stimolante per gli studenti.

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Robotica e Domotica Green con Sam Labs e Arduino

Il corso mira a fornire agli insegnanti le competenze necessarie per utilizzare le schede elettroniche Sam Labs e Arduino al fine di creare e programmare dispositivi come robot o sistemi domotici eco-sostenibili. Attraverso una serie di sessioni ibride, i partecipanti esploreranno le funzionalità delle schede, acquisendo conoscenze di base sull'elettronica e imparando a interagire con sensori, motori e altre componenti, sviluppando così la capacità di guidare gli studenti in attività simili.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e di II grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit Arduino, 1 kit Sam Labs e 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Gli insegnanti saranno in grado di guidare gli studenti nella costruzione e programmazione di dispositivi utilizzando le schede Sam Labs e Arduino.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Il corso fornirà agli insegnanti gli strumenti necessari per integrare la robotica e la domotica green nelle loro pratiche di insegnamento, permettendo loro di promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti in modo innovativo e pratico.



CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Tinkercad e introduzione alla Stampa 3D

Nel corso utilizzeremo TinkerCad un software cad ottimo sia per la modellazione tridimensionale che per la stampa 3D. Questo cad è molto semplice e intuitivo da utilizzare per cui permette un'introduzione base alla geometria solida costruttiva e si integra con i software più noti per stampare in 3D piccoli oggetti.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado

DURATA

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

1 stampante 3D e accesso al software open source Tinkercad.

È possibile noleggiare la stampante 3D

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA:

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di padroneggiare il software cad e utilizzare in modo efficace la stampante 3D

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'ampia panoramica e la pratica sull'utilizzo efficace di Tinkercad, dotando i docenti delle competenze necessarie per progettare e realizzare nuovi oggetti e modelli idonei per la stampa 3D.



CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Robotica educativa e Coding con utilizzo dei robot didattici



Nel corso utilizzeremo piccoli robot (a disposizione dell'istituto o noleggiabili) che permettono di programmare in modo semplice e intuitivo già dalla scuola primaria e fino alla secondaria di I grado. dai più semplici che sono programmabili manualmente con i tasti fino a quelli più complessi. Solo ad esempio un elenco non esaustivo dei robot didattici: BeeBot, BlueBot, Thymio, Ozobot, MBot 2, etc.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria e secondaria di I grado.

DURATA

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

1 robot ogni 2-3 partecipanti.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare i piccoli robot didattici e sviluppare percorsi di coding per coinvolgere e stimolare tutta la classe.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'ampia panoramica pratica sull'utilizzo efficace della robotica, che diventa così un potente supporto didattico.

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Programmazione a blocchi con Scratch 3.0

Scratch è un software open source che permette di imparare le basi della programmazione in maniera semplice e veloce. Da semplici storytelling si possono costruire veri e propri videogame. Il corso permette di sviluppare una forte creatività e un pensiero logico-computazionale. Questo software utilizza un sistema di programmazione a blocchi che rappresenta ormai uno dei sistemi più diffusi per l'insegnamento del coding.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado.

DURATA:

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO:

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE:

Accesso al software open source Scratch. Possibilità di noleggio robot compatibili con Scratch 3.0

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di programmare un'intelligenza artificiale ed applicarla

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso consente di imparare facilmente le basi della programmazione con un linguaggio a blocchi, inoltre favorisce il pensiero laterale e porta a creare lezioni coinvolgenti per gli studenti.



CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Costruire facilmente un sito web in HTML



In questo corso impareremo a programmare con il linguaggio HTML che ci consentirà di creare un vero e proprio sito web ricco di immagini, testi e link. Acquisiremo nuove competenze nel mondo del web design. Potremo realizzare un sito web personale o della classe.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado

DURATA

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE:

Accesso al software open source Pictoblox.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di programmare un'intelligenza artificiale ed applicarla

MATERIALE FORNITO:

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'ampia panoramica sull'utilizzo dell'HTML, sulle sue caratteristiche e opportunità. Consente di imparare a programmare un sito web con esercizi pratici per strutturare la pagina, scegliere i font, aggiungere immagini e molto altro.

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Coding unplugged per l'infanzia

Lo sviluppo delle competenze STEM nell'infanzia passa da attività fisico motorie a giochi per sviluppare la motricità fine. Si suggeriscono attività di orientamento spaziale e attività dedicate ai concetti logico-matematici attraverso strumenti che non prevedono la programmazione o utilizzo di device ma attività esperienziali, anche utilizzando piccoli robot.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado.

DURATA

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Accesso al software open source Pictoblox.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di programmare un'intelligenza artificiale ed applicarla

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

I docenti saranno in grado di proporre attività ludiche per la realizzazione di percorsi di coding che migliorano l'orientamento e il pensiero computazionale degli studenti.



CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Introduzione al coding per la scuola dell'Infanzia

Stai cercando di introdurre il mondo dell'informatica già alla Scuola dell'Infanzia in modo coinvolgente e divertente? Questo corso fa al caso tuo!

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso un valido strumento per acquisire conoscenze fondamentali nell'insegnamento del CODING ai bambini più piccoli, permettendoti di creare un ambiente educativo innovativo e stimolante.



Per maggiori informazioni scrivi a formazione@mrdigital.it

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Coding e Pensiero Computazionale per la Scuola Primaria

Vuoi introdurre il mondo della programmazione in modo coinvolgente e adatto ai bambini della scuola primaria? Questo corso è ciò che fa per te!

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso permetterà di acquisire conoscenze fondamentali nell'insegnamento della programmazione ai bambini della scuola primaria, consentendoti di creare un ambiente educativo innovativo e coinvolgente e fornendo ai tuoi studenti una solida base nel campo del coding e del pensiero computazionale fin dalla scuola primaria!



Per maggiori informazioni scrivi a formazione@rmdigital.it

CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Intelligenza Artificiale e Robotica nella Scuola Secondaria

Sei interessato a introdurre concetti avanzati di intelligenza artificiale e robotica nel programma scolastico della scuola secondaria? Questo corso è pensato appositamente per te!

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

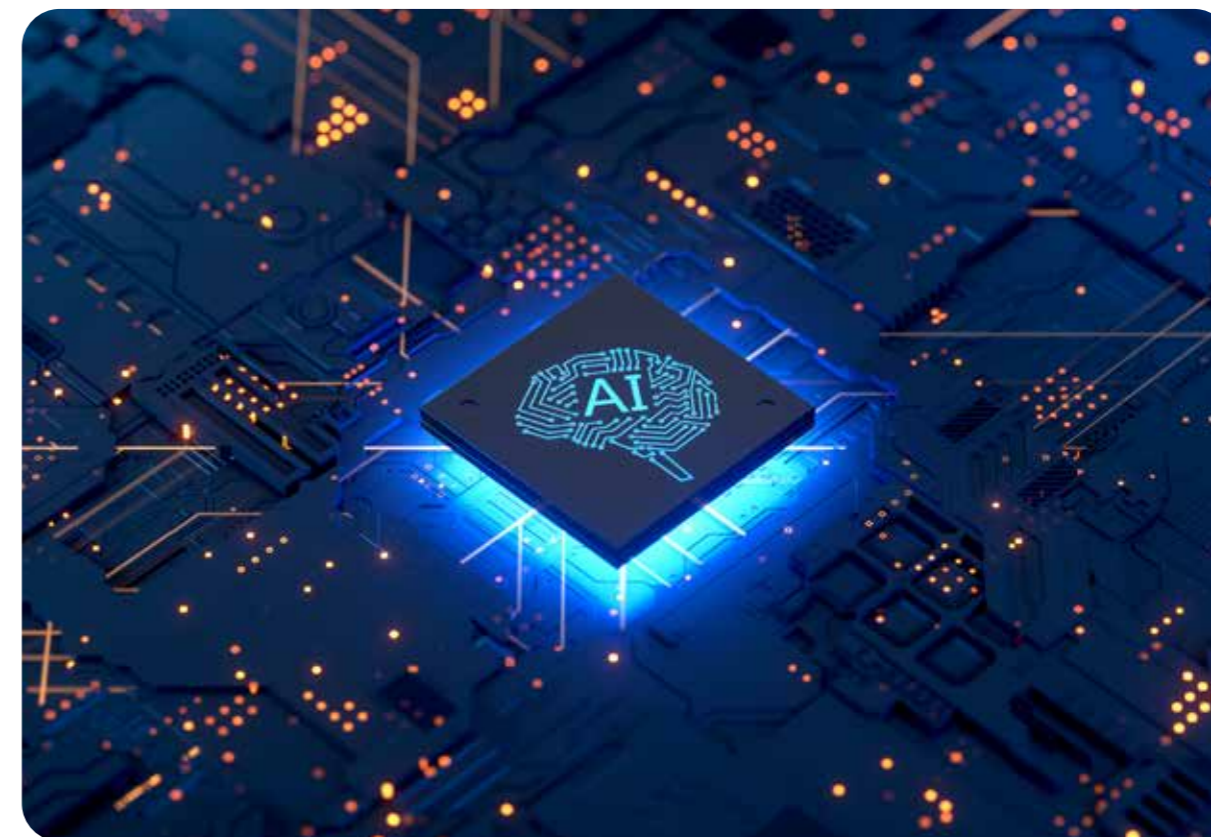
Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per fornire ai tuoi studenti una prospettiva innovativa e critica sul mondo della tecnologia emergente!



CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Progettare e Costruire Robot in Classe



Sei un docente della scuola secondaria interessato ad introdurre la robotica in modo coinvolgente e pratico in aula? Questo corso è stato progettato appositamente per te!

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso è un investimento nella tua formazione per acquisire le competenze necessarie a introdurre in modo pratico e coinvolgente la robotica nella tua classe.



LEGO® Education in classe

LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education Spike™ Essential in classe

I set LEGO® Education rappresentano soluzioni didattiche inclusive, scalabili e adattabili per tutti gli ordini e gradi di istruzione. Lo Spike Essential è la soluzione perfetta per sviluppare negli studenti della scuola primaria un interesse profondo e conoscenze STEM attraverso l'entusiasmante mondo del coding.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit Spike Essential e 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di padroneggiare la teoria pedagogica sottostante LEGO® Education, utilizzare in modo efficace i set in classe e organizzare lezioni coinvolgenti.

**MATERIALE FORNITO**

Ogni partecipante riceverà un kit per insegnante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre una panoramica dettagliata e pratica sull'impiego efficace dello LEGO® Education Spike Essential in classe, fornendo ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e stimolante.

LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education Spike™ Prime in classe

I set LEGO® Education rappresentano soluzioni didattiche inclusive, scalabili e adattabili per tutti gli ordini e gradi di istruzione. LEGO® Education Spike Prime si configura come la soluzione educativa ideale per sviluppare e potenziare l'interesse e le competenze STEM degli studenti della scuola secondaria di I grado attraverso l'entusiasmante mondo del coding.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di I grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit Spike Prime e 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una solida comprensione della teoria pedagogica dietro LEGO® Education Spike Prime, saranno in grado di utilizzare in modo efficace i set in classe e saranno in grado di organizzare lezioni coinvolgenti e stimolanti.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un kit per insegnante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'ampia panoramica pratica sull'utilizzo efficace di LEGO® Education Spike Prime in classe, dotando i docenti delle competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e arricchente per gli studenti della scuola secondaria di I grado.



LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education BricQ Motion Essential in classe

I set LEGO® Education rappresentano soluzioni didattiche inclusive, scalabili e adattabili per tutti gli ordini e gradi di istruzione. LEGO® Education BricQ Motion Essential si configura come la soluzione educativa ideale per stimolare e accrescere l'interesse e le competenze STEM degli studenti della scuola primaria attraverso l'esperienza pratica, la sperimentazione empirica e la costruzione di modelli divertenti e coinvolgenti.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit BricQ Motion Essential e 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education BricQ Motion Essential, saranno in grado di utilizzare in modo efficace i set in classe e saranno in grado di organizzare attività coinvolgenti e stimolanti per gli studenti della scuola primaria.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un kit per insegnante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'approfondita esperienza pratica sull'uso di LEGO® Education BricQ Motion Essential in classe, fornendo ai docenti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e arricchente per gli studenti.



LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education BricQ Motion Prime in classe

I set LEGO® Education sono soluzioni didattiche versatili e adatte a diverse fasce di età e livelli educativi. LEGO® Education BricQ Motion Prime rappresenta la soluzione ideale per coinvolgere gli studenti della scuola secondaria di I grado nell'apprendimento STEM attraverso l'esperienza pratica, la sperimentazione empirica e la costruzione di modelli stimolanti e divertenti.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di I grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit BricQ Motion Prime e 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education BricQ Motion Prime, saranno in grado di utilizzare in modo efficace i set in classe e organizzare attività coinvolgenti e stimolanti per gli studenti della scuola secondaria di I grado.

**MATERIALE FORNITO**

Ogni partecipante riceverà un kit per insegnante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre una profonda esperienza pratica sull'uso di LEGO® Education BricQ Motion Prime in classe, fornendo ai docenti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e arricchente per gli studenti della scuola secondaria di I grado.

LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education Coding Express in classe

I set LEGO® Education sono soluzioni didattiche versatili e adatte a diverse fasce di età e livelli educativi. LEGO® Education Coding Express rappresenta un'opportunità ideale per coinvolgere gli studenti della scuola primaria nell'apprendimento delle competenze di base di programmazione attraverso un approccio ludico e stimolante.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit Coding Express e 1 dispositivo, oltre che a elementi LEGO® Duplo sfusi.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education Coding Express, saranno in grado di utilizzare in modo efficace il set in classe e organizzare attività coinvolgenti e stimolanti per gli studenti della scuola primaria.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un kit per insegnante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre una completa esperienza pratica sull'utilizzo di LEGO® Education Coding Express in classe, fornendo ai docenti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e arricchente per gli studenti della scuola primaria.



LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education My XL World in classe



I set LEGO® Education offrono soluzioni didattiche flessibili e adattabili a diverse fasce di età e livelli educativi. Il set My XL World consente di sostenere in modo divertente lo sviluppo delle abilità sociali nei bambini, offrendo agli educatori strumenti innovativi per il coinvolgimento e l'apprendimento interattivo.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit My XL World e a elementi LEGO® Duplo sfusi.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education My XL World, saranno in grado di utilizzare in modo efficace il set in classe e di organizzare attività coinvolgenti per lo sviluppo delle abilità sociali dei bambini nella fase dell'infanzia.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un teacher's kit.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e approfondita sull'utilizzo di LEGO® Education My XL World in classe, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per creare un ambiente educativo coinvolgente e favorire lo sviluppo sociale dei bambini nella fase dell'infanzia.

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education STEAM Park in classe

I set LEGO® Education offrono soluzioni didattiche flessibili e adattabili a diverse fasce di età e livelli educativi. LEGO® Education STEAM Park è progettato per incoraggiare la creatività, l'apprendimento STEM e il pensiero critico dei bambini attraverso attività di costruzione divertenti e coinvolgenti.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit STEAM Park e a elementi LEGO® Duplo sfusi.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education STEAM Park. Saranno in grado di organizzare attività coinvolgenti e stimolanti per sviluppare la creatività, il pensiero critico e le competenze STEM dei bambini nella fase dell'infanzia.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un teacher's kit.

**AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE**

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'esperienza pratica e approfondita sull'utilizzo di LEGO® Education STEAM Park in classe, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per creare un ambiente educativo coinvolgente, stimolante e orientato allo sviluppo di abilità cruciali per i bambini nella fase dell'infanzia.

LEGO® EDUCATION IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di LEGO® Education StoryTales in classe

I set LEGO® Education rappresentano risorse didattiche adattabili e inclusive per ogni livello scolastico. Il set StoryTales offre agli educatori della prima infanzia la possibilità di sviluppare in modo coinvolgente e naturale le fondamenta dell'alfabetizzazione nei bambini attraverso attività stimolanti.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 kit StoryTales e a elementi LEGO® Duplo sfusi.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita della teoria pedagogica dietro LEGO® Education StoryTales. Saranno in grado di utilizzare in modo efficace il set in classe e organizzare attività coinvolgenti per lo sviluppo dell'alfabetizzazione dei bambini nella prima infanzia.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un teacher's kit.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo di LEGO® Education StoryTales in classe, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per creare un ambiente educativo coinvolgente e stimolante, favorendo lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione nella prima infanzia.





**L'ecosistema
Photon in classe**

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di Photon in classe - Infanzia

Il robot educativo Photon rappresenta un potente e divertente strumento didattico progettato per introdurre gli studenti al vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione dell'infanzia.

Questo corso introduttivo offre agli educatori la possibilità di esplorare direttamente le potenzialità di Photon come strumento ludico/didattico per coinvolgere i giovani alunni.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon Infanzia.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una conoscenza approfondita delle caratteristiche di Photon e delle sue potenzialità come strumento educativo. Saranno in grado di integrare Photon in attività ludiche e didattiche per gli studenti dell'infanzia.

**AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE**

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo di Photon come strumento educativo nell'infanzia, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e favorire lo sviluppo delle competenze STEAM nei giovani studenti.

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo di Photon in classe - Primaria

Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico potente e coinvolgente progettato per avvicinare gli studenti al vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria. Questo corso introduttivo offre agli insegnanti l'opportunità di esplorare le potenzialità di Photon come strumento didattico per coinvolgere e insegnare agli alunni.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon e a 1 dispositivo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una conoscenza approfondita delle caratteristiche di Photon e delle sue applicazioni didattiche nella scuola primaria. Saranno in grado di integrare Photon in lezioni di coding coinvolgenti per gli studenti.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo di Photon come strumento didattico nella scuola primaria, fornendo agli insegnanti gli strumenti necessari per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e favorire lo sviluppo delle competenze STEAM nei giovani studenti.



L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon per lo Sviluppo Socio-Emotivo in classe

Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico versatile e coinvolgente progettato per avvicinare gli studenti al mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di esplorare e utilizzare le potenzialità di Photon per sviluppare le capacità socio-emotive dei loro studenti.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon Social-Emotional Learning.

**CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE**

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno una conoscenza approfondita delle caratteristiche di Photon e delle sue applicazioni per lo sviluppo socio-emotivo degli studenti. Saranno in grado di integrare efficacemente Photon nelle lezioni di coding per favorire lo sviluppo delle capacità socio-emotive dei bambini.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo del kit Photon per sviluppare le capacità socio-emotive nella scuola primaria, fornendo agli insegnanti gli strumenti necessari per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e favorendo lo sviluppo completo degli studenti.

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon BES in classe



Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico coinvolgente progettato per introdurre gli studenti al vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria o dell'infanzia. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di apprendere e applicare le potenzialità di Photon specificamente per sostenere e supportare gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES).

DESTINATARI

Insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon BES.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito una comprensione approfondita delle caratteristiche di Photon applicate al contesto degli studenti BES. Saranno in grado di creare e gestire lezioni personalizzate e adatte alle esigenze specifiche degli studenti con Bisogni Educativi Speciali, integrando efficacemente Photon nel processo di insegnamento.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre un'esperienza pratica e dettagliata sull'utilizzo del kit Photon per supportare gli studenti BES, fornendo agli insegnanti gli strumenti necessari per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e favorire lo sviluppo delle competenze STEAM in tutti gli studenti.

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon AI in classe



Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico coinvolgente per introdurre gli studenti al vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria o secondaria. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di avvicinare i propri studenti al concetto di Intelligenza Artificiale in modo sicuro e stimolante, utilizzando il kit educativo Photon AI.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola primaria e secondaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon AI e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon AI.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito una conoscenza approfondita delle caratteristiche di Photon AI e saranno in grado di creare e gestire lezioni coinvolgenti e informative riguardanti l'Intelligenza Artificiale. Saranno in grado di trasmettere agli studenti concetti basilari sull'AI in modo stimolante e adatto alla loro fascia d'età.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di utilizzare Photon AI come strumento per introdurre gli studenti al mondo dell'Intelligenza Artificiale in modo coinvolgente e didattico, fornendo le competenze necessarie per creare un ambiente educativo stimolante e informativo.

L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon Robotica e Coding in classe

Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento potente e coinvolgente per esplorare il vasto mondo delle competenze STEAM, adattando le attività al livello di istruzione della scuola primaria o secondaria. Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di avvicinare in modo stimolante gli studenti al coding e alla robotica, utilizzando il kit educativo Photon.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola primaria e secondaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo di 3 partecipanti avrà accesso a 1 Photon Robotica e Coding e a 1 dispositivo; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon Robotica e Coding.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

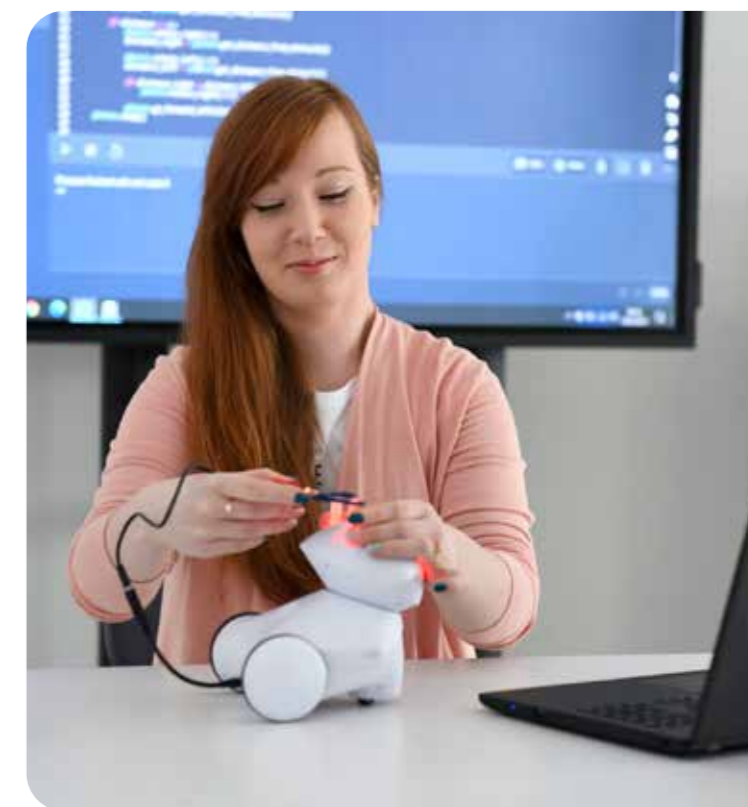
CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di padroneggiare le funzionalità di Photon Robotica e Coding e creare e gestire lezioni coinvolgenti su questi argomenti. Saranno in grado di guidare gli studenti attraverso attività di coding e robotica in modo stimolante e adatto alla loro fascia d'età.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti strumenti per integrare il coding e la robotica nella loro pratica educativa, utilizzando Photon come mezzo per coinvolgere gli studenti e sviluppare competenze fondamentali nel campo della scienza e della tecnologia.



L'ECOSISTEMA PHOTON IN CLASSE

Introduzione all'utilizzo del kit Photon Ecologia in classe

Il robot educativo Photon rappresenta uno strumento didattico versatile e coinvolgente, adatto a molteplici competenze STEAM. Questo corso è pensato per insegnanti della scuola primaria e secondaria, offrendo la possibilità di introdurre e sviluppare lezioni sul tema dell'ecologia in modo stimolante e coinvolgente per gli studenti.

DESTINATARI

Insegnanti della scuola primaria e secondaria.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni partecipante avrà accesso a 1 Photon Ecologia e a 1 dispositivo ogni 3 partecipanti; dovrà inoltre essere disponibile un kit Photon Ecologia.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di creare e gestire lezioni coinvolgenti che sviluppano la sensibilità ecologica degli studenti. Avranno acquisito capacità pratiche nell'utilizzo di Photon Ecologia come strumento per introdurre e approfondire argomenti legati all'ecologia in modo stimolante.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti gli strumenti per creare lezioni coinvolgenti sull'ecologia utilizzando Photon come risorsa, facilitando così un apprendimento interessante e interattivo sui temi legati all'ambiente.



STEAM

STEAM

Metodi Interdisciplinari nelle Discipline STEM

Sei un docente interessato a esplorare approcci innovativi e interdisciplinari nell'insegnamento delle discipline STEM? Questo corso è progettato appositamente per te!

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Fondamenti dell'Approccio Interdisciplinare

Questo modulo introduce i concetti fondamentali dell'approccio interdisciplinare nelle STEM, offrendo un quadro generale delle metodologie e delle loro applicazioni.

MODULO 2

Tinkering e Creatività nelle STEM

Scopri come il Tinkering può diventare uno strumento efficace per stimolare la creatività e affrontare le sfide di problem-solving nelle discipline STEM.

MODULO 3

Strategie IBSE nelle Lezioni STEM

Apprendi come implementare le strategie di Inquiry-Based Science Education (IBSE) per coinvolgere attivamente gli studenti, promuovendo l'indagine e l'apprendimento autodiretto.

MODULO 4

Principi Teal nell'Insegnamento STEM

Questo modulo si concentra sull'applicazione dei principi Team, Empowerment, Alignment e Learning (TEAL) all'insegnamento delle discipline STEM, incoraggiando la collaborazione, l'autonomia e l'allineamento tra docenti e studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare nuove metodologie interdisciplinari e arricchire il tuo approccio nell'insegnamento delle discipline STEM!



STEAM

Progetti STEM Integrati: Dall'Idea all'Implementazione

Se sei un educatore desideroso di imparare come sviluppare progetti STEM coinvolgenti e integrati, questo corso è pensato appositamente per te!

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Progettazione di Progetti STEM Integrati

In questo modulo, esploreremo metodologie e strategie per la progettazione e l'implementazione di progetti STEM integrati, offrendo strumenti pratici per la loro realizzazione.

MODULO 2

Tinkering e Sperimentazione Pratica

Scopri come integrare elementi di tinkering e sperimentazione pratica all'interno dei progetti STEM, incoraggiando la creatività e il pensiero innovativo tra gli studenti.

MODULO 3

Approccio IBL nei Progetti STEM

Esplora l'implementazione dell'Inquiry-Based Learning (IBL) nei progetti STEM, incoraggiando gli studenti a esplorare, investigare e apprendere in modo autonomo attraverso attività di ricerca.

MODULO 4

Gestione Teal dei Progetti STEM

Questo modulo si focalizza sull'applicazione dei principi Teal nella gestione dei progetti STEM, promuovendo l'autonomia, la collaborazione e l'innovazione all'interno del gruppo.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata



NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per scoprire nuovi approcci nell'insegnamento STEM e per imparare a sviluppare progetti coinvolgenti e innovativi per i tuoi studenti!

STEAM

Laboratori pratici interdisciplinari STEM

Benvenuti al corso "Laboratori Pratici Interdisciplinari STEM"! Un percorso formativo innovativo pensato per docenti di ogni ordine e grado interessati a arricchire le proprie competenze nell'ambito delle discipline STEM.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Progettazione di Laboratori Tinkering STEM

Creazione di laboratori pratici che incorporano il Tinkering nelle discipline STEM.

MODULO 2

IBSE nei Laboratori Scientifici Implementazione di Inquiry-Based Science Education nei laboratori.

MODULO 3

Teal nell'Organizzazione dei Laboratori

Applicazione dei principi Teal nell'organizzazione dei laboratori pratici.

MODULO 4

Tecnologie Innovative nei Laboratori STEM

Integrazione di nuove tecnologie nei laboratori STEM.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree

DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.



STEAM

Innovazioni Didattiche nelle STEM: Tecnologie e Metodologie

Sei un educatore alla ricerca di nuovi strumenti e metodi per migliorare l'insegnamento nelle discipline STEM? Questo corso fa al caso tuo!

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Tinkering Digitale e Simulazioni Virtuali

Esplora l'uso del Tinkering digitale e delle simulazioni virtuali per rendere le lezioni STEM coinvolgenti e pratiche, stimolando la creatività e la sperimentazione digitale.

MODULO 2

Approccio IBSE con Tecnologie Avanzate

Approfondisci l'Inquiry-Based Science Education (IBSE) integrato con strumenti tecnologici avanzati, per coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento interattive e orientate alla scoperta.

MODULO 3

Teal nella Didattica Innovativa

Scopri l'applicazione dei principi Teal nelle innovazioni didattiche STEM, promuovendo l'autonomia, la collaborazione e la flessibilità nell'ambiente di apprendimento.

MODULO 4

Futuro delle Tecnologie nell'Insegnamento STEM

Esplora le tendenze emergenti delle tecnologie nell'ambito dell'insegnamento STEM, preparandoti per integrare efficacemente le prossime innovazioni nel tuo approccio didattico.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree

DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare nuovi approcci didattici e integrare tecnologie all'avanguardia nelle lezioni STEM, preparando gli studenti per il mondo digitale in continua evoluzione!

STEAM

Corso di formazione base su Tinkercad

Il corso di formazione base su Tinkercad offre un'opportunità eccellente per esplorare le potenzialità della modellazione 3D attraverso l'utilizzo di un software gratuito e accessibile online. Tinkercad costituisce un valido strumento per la creazione di laboratori didattici coinvolgenti, offrendo un primo approccio stimolante alla stampa 3D.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'Infanzia e Primaria.

ORDINE E GRADO

Scuola dell'Infanzia e primaria.

DURATA E SESSIONI

6 ore, suddivise in 2 sessioni da 3 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

È richiesto un computer per persona con processore i5 o superiore.

CONOSCENZE PREGRESSE

Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare efficacemente Tinkercad per creare geometrie semplici in 3D e comprendere le procedure fondamentali per una stampa 3D corretta.

AREE DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso di formazione base su Tinkercad rappresenta un'opportunità imperdibile per i docenti desiderosi di arricchire il proprio bagaglio di competenze digitali e integrare la modellazione 3D e la stampa 3D nei percorsi educativi della scuola dell'Infanzia e Primaria.

STEAM

Corso di formazione base su Rhinoceros

Il corso di formazione base su Rhinoceros rappresenta un'opportunità imperdibile per esplorare uno dei migliori software di modellazione 3D disponibili. Attraverso questo programma, i partecipanti potranno acquisire competenze nella modellazione di figure geometriche, nonché nel design sia in 3D che in 2D.

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I grado.

ORDINE E GRADO

Scuola secondaria di I grado.

DURATA E SESSIONI

24 ore, suddivise in 4 sessioni da 6 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO DI PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

È richiesto un computer per persona con processore i5 o superiore.
 Conoscenze pregresse: Non sono necessarie conoscenze pregresse specifiche.
 Conoscenze in Uscita: Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare Rhinoceros in modo competente per modellare figure geometriche complesse in 3D e 2D, applicando concetti avanzati di modellazione 3D.

MATERIALE FORNITO

Tutti i partecipanti riceveranno dispense e materiale didattico complementare per supportare il processo di apprendimento e pratica.

AREE DIGCOMPEDU COINVOLTE:

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso di formazione base su Rhinoceros offre ai docenti della Secondaria di I grado l'opportunità di ampliare le proprie competenze digitali, sfruttando uno strumento avanzato di modellazione 3D per arricchire e potenziare i percorsi educativi dei loro studenti.



STEAM

Corso di formazione Rhinoceros completo

Il corso completo su Rhinoceros offre un programma approfondito sul software di modellazione 3D, accompagnato dalla possibilità di ottenere la certificazione ufficiale RhinoLV1 e RhinoLV2 per i docenti partecipanti. Questo corso si propone di fornire una formazione completa sulle potenzialità di Rhinoceros, dalle curve alle complesse geometrie NURBS.

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I grado.

DURATA

48 ore, suddivise in 8 sessioni da 6 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

1 computer per persona con processore i5 o superiore

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Conoscere tutte le potenzialità del software di modellazione Rhinoceros, dalle curve alle geometrie NURBS.

MATERIALE FORNITO

Tutti i partecipanti riceveranno dispense e materiale didattico complementare per supportare il processo di apprendimento e pratica.

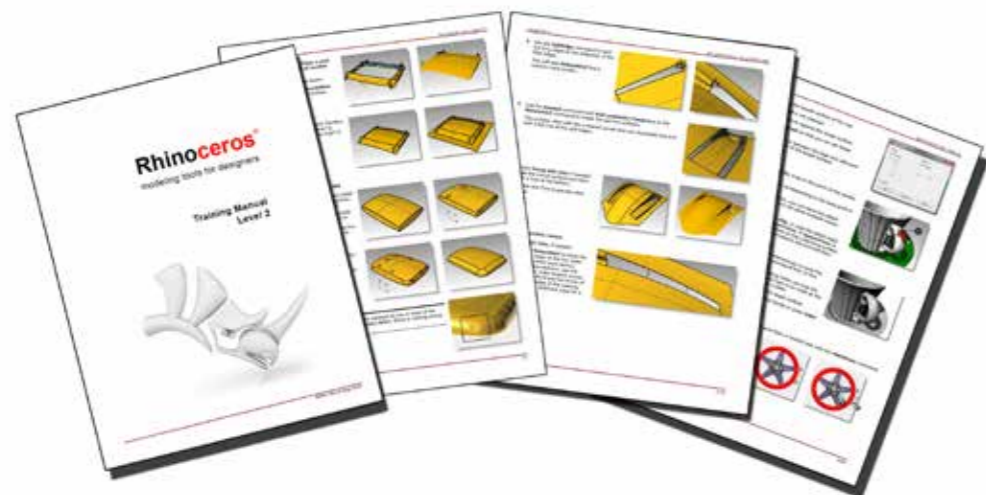
AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso di formazione completo su Rhinoceros rappresenta un'opportunità unica per i docenti di acquisire competenze avanzate nella modellazione 3D, ottenere la certificazione ufficiale RhinoLV1 e RhinoLV2 e potenziare significativamente le proprie abilità digitali per l'insegnamento nella Secondaria di I grado.



STEAM

Corso utilizzo stampante 3D FDM

Il corso sull'Utilizzo della Stampante 3D FDM offre un'esplorazione approfondita dei segreti e delle regole fondamentali per ottenere una stampa 3D precisa e di qualità utilizzando il filamento. Attraverso l'uso di software come PrusaSlicer o OrcaSlicer, i partecipanti impareranno le tecniche essenziali per ottenere risultati ottimali nelle loro stampanti 3D FDM.

DESTINATARI

Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado

DURATA

4 ore, sessione unica.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

1 computer per persona con processore i5 o superiore

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Imparare a stampare correttamente in 3D a filamento con software come PrusaSlicer o OrcaSlicer.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso sull'Utilizzo della Stampante 3D FDM rappresenta un'opportunità eccellente per i docenti di acquisire competenze pratiche e utili per integrare la stampa 3D nelle loro attività didattiche, potenziando così le esperienze di apprendimento degli studenti a tutti i livelli scolastici.



STEAM

Introduzione all'utilizzo di Unreal Engine

Il corso permette ai docenti partecipanti di conoscere le caratteristiche e le potenzialità di Unreal Engine, un motore grafico all'avanguardia che trova largo impiego non solo nell'industria videoludica ma anche nell'Automotive, nell'Architettura, nel Cinema e nell'intero panorama dell'industria 4.0, mettendo a disposizione agli operatori strumenti di creazione digitale potenti ed intuitivi. Il software costituisce un potente strumento didattico, in quanto renderà gli studenti non solo fruitori, ma anche creatori di contenuti e progetti, liberando la loro creatività.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di I e II grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Accesso al software gratuito Unreal Engine e Hardware adeguato per sostenerlo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di progettare e sviluppare uno spazio digitale immersivo e interattivo; sfruttando le potenzialità di Unreal Engine potranno dare vita a veri propri ecosistemi virtuali interattivi dove l'unica matrice sarà la creatività.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un piano di lezione, una guida per il professore e una guida per lo studente per i primi 5 moduli del corso.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 1:** Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLI RAGGIUNTI

da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso offre una panoramica dettagliata e pratica sugli strumenti di Unreal Engine, fornendo ai docenti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente, innovativo e stimolante arricchito da meccaniche di gamification e una grafica estremamente realistica.

STEAM

Corso di Educazione all'Agricoltura Sostenibile e Nutrizione: Introduzione all'Agricoltura Verticale con Guida Digitale

Il corso offre una soluzione didattica inclusiva e coinvolgente per le scuole di tutti i livelli. Attraverso un workshop pratico centrato su un orto idroponico interattivo, gli studenti possono apprendere direttamente i principi dell'agricoltura sostenibile e acquisire competenze pratiche nella coltivazione e nella conservazione delle risorse idriche. Inoltre, il kit promuove l'alimentazione sana, sensibilizzando gli studenti sui benefici della produzione alimentare locale, e stimola l'interesse per le discipline STEM. Infine, favorisce lo sviluppo di abilità sociali, di collaborazione e una mentalità più ecologica.

DESTINATARI

Docenti di scuole Primarie e Secondarie di I Grado.

DURATA

10 o 20 ore.

SESSIONI

5 sessioni da 2 ore ciascuna | 4 sessioni da 2,5 ore ciascuna, oppure 10 sessioni da 2 ore ciascuna | 8 sessioni da 2,5 ore ciascuna.

MODALITÀ

Online.

NUMERO PARTECIPANTI

15 partecipanti per sessione.

COSA SERVE

Kit Poty e starter kit.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna.

CONOSCENZE IN USCITA

Apprendere i fondamenti dell'agricoltura sostenibile e del sistema idroponico; sensibilizzare sull'importanza di un'alimentazione equilibrata e sostenibile; coinvolgere gli studenti nelle discipline STEM attraverso un approccio pratico, stimolando la curiosità e l'apprendimento attivo.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi per trasformare l'apprendimento in un'esperienza pratica, sostenibile e stimolante!

STEAM

Corso di Introduzione al Mondo dei Germogli: Coltivazione Facile e Nutrizione Sostenibile

Il corso offre una soluzione didattica inclusiva e coinvolgente per le scuole di tutti i livelli. Attraverso un workshop pratico centrato su un orto idroponico interattivo, gli studenti possono apprendere direttamente i principi dell'agricoltura sostenibile e acquisire competenze pratiche nella coltivazione e nella conservazione delle risorse idriche. Inoltre, il kit promuove l'alimentazione sana, sensibilizzando gli studenti sui benefici della produzione alimentare locale e stimolando l'interesse per le discipline STEM. Infine, favorisce lo sviluppo di abilità sociali, di collaborazione e una mentalità più ecologica.

DESTINATARI

Docenti di scuole Primarie e Secondarie di I Grado.

DURATA

10 o 20 ore.

SESSIONI

5 sessioni da 2 ore ciascuna | 4 sessioni da 2,5 ore ciascuna, oppure 10 sessioni da 2 ore ciascuna | 8 sessioni da 2,5 ore ciascuna.

MODALITÀ

Online.

NUMERO PARTECIPANTI

15 partecipanti per sessione.

COSA SERVE

Kit Poty e starter kit.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna.

CONOSCENZE IN USCITA

Acquisire competenze pratiche per coltivare microgreens con successo, utilizzando metodologie accessibili e coinvolgenti; esplorare l'impatto dei microgreens sulla salute umana e sull'ambiente, approfondendo la comprensione del loro ruolo nell'ottimizzare la nutrizione e nella riduzione dell'impronta ecologica; sviluppare una semplice attività STEM che produca risultati rapidi e tangibili, utilizzando strumenti e materiali facilmente reperibili e riciclati, come contenitori e oggetti di uso comune.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi per esplorare il mondo dei germogli e scoprire come la loro coltivazione può contribuire a un futuro più sano e sostenibile!

STEAM

Corso di Introduzione all'Agricoltura Verticale con Poty e Guida Digitale

Il corso offre un'opportunità unica di esplorare il mondo affascinante e nutriente dei germogli e dei microgreens. Questo corso propone un approccio pratico e coinvolgente alla coltivazione di questi super alimenti, considerati il futuro della nutrizione sostenibile. Attraverso le lezioni interattive e le dimostrazioni pratiche, gli studenti impareranno a coltivare con successo germogli e microgreens e a comprendere il loro impatto sulla salute e sul pianeta. Con pochi utensili e una semplice conoscenza di base, saranno in grado di trasformare lo spazio in un giardino rigoglioso di nutrienti e benessere. Gli studenti si prepareranno a sperimentare i risultati sorprendenti di questa avventura culinaria e nutrizionale che cambierà il modo di pensare alla coltivazione e al cibo.

DESTINATARI

Docenti di scuole Primarie e Secondarie di I Grado.

DURATA

10 o 20 ore.

SESSIONI

5 sessioni da 2 ore ciascuna | 4 sessioni da 2,5 ore ciascuna, oppure 10 sessioni da 2 ore ciascuna | 8 sessioni da 2,5 ore ciascuna.

MODALITÀ

Online.

NUMERO PARTECIPANTI

15 partecipanti per sessione.

COSA SERVE

Kit Poty e starter kit.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna.

CONOSCENZE IN USCITA

Acquisire competenze pratiche per coltivare con successo germogli e microgreens; comprendere l'impatto di questi super alimenti sulla salute umana e sull'ambiente; trasformare lo spazio disponibile in un giardino di nutrienti e benessere.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Il corso integra un workshop pratico su Poty, un orto didattico interattivo che utilizza l'innovativa tecnica di irrigazione idroponica. Grazie alla sua versatilità, Poty può essere utilizzato in varie materie scolastiche, adattandosi al grado di istruzione degli studenti. Sia per le scuole elementari che per le scuole medie e superiori, Poty offre un approccio multidisciplinare che avvicina gli studenti ai principi di un'agricoltura moderna e sostenibile, fornendo loro un'esperienza educativa completa e stimolante. Unisciti a noi per trasformare la tua classe in un laboratorio vivo di apprendimento!

STEAM

Corso di Coltivazione, Manutenzione e Tips Agronomiche con Poty

Il kit di formazione Poty rappresenta un'innovativa risorsa educativa progettata per le scuole di ogni livello, offrendo un approccio inclusivo, adattabile e coinvolgente all'agricoltura didattica. Il corso integra un workshop pratico focalizzato sull'utilizzo e il funzionamento di Poty, un orto didattico interattivo che sfrutta la tecnica innovativa dell'irrigazione idroponica, supportato da una guida digitale. Questa combinazione di strumenti offre agli studenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e diretta, consentendo loro di esplorare i principi dell'agricoltura moderna e sostenibile all'interno dell'ambiente scolastico. Oltre a fornire una formazione pratica sull'agricoltura e la sostenibilità, il kit si impegna a offrire un percorso educativo stimolante che incoraggia gli studenti ad approfondire le loro conoscenze e ad esplorare nuove prospettive.

DESTINATARI

Docenti di scuole Primarie e Secondarie di I Grado.

DURATA

10 o 20 ore.

SESSIONI

5 sessioni da 2 ore ciascuna | 4 sessioni da 2,5 ore ciascuna, oppure 10 sessioni da 2 ore ciascuna | 8 sessioni da 2,5 ore ciascuna.

MODALITÀ

Online.

NUMERO PARTECIPANTI

15 partecipanti per sessione.

COSA SERVE

Kit Poty e starter kit.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna.

CONOSCENZE IN USCITA

Acquisire competenze pratiche in coltivazione e manutenzione agronomica con Poty; approfondire la comprensione dei principi dell'agricoltura moderna e sostenibile; sviluppare competenze trasversali nell'ambito delle scienze naturali, matematica, biologia, chimica e studi ambientali.

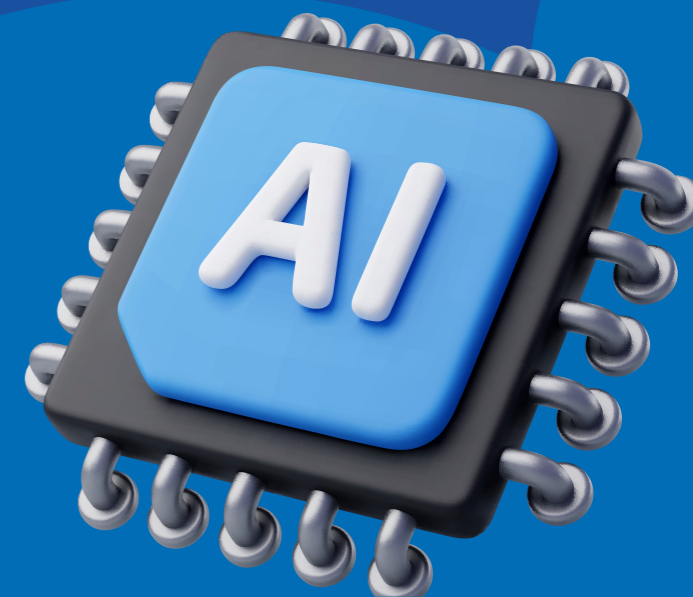
MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

Aree DigCompEdu

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi per vivere un'esperienza educativa completa e stimolante, avvicinandoti ai principi di un'agricoltura moderna e sostenibile attraverso la pratica e l'apprendimento trasversale!



Intelligenza Artificiale

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Intelligenza Artificiale e Robotica con Pictoblox

In questo corso impareremo cos'è un'intelligenza artificiale, potremo capire il funzionamento di moltissimi programmi che già oggi utilizzano l'AI e come può esserci utile. Oltre a sperimentare, lavorare e giocare con diverse tipologie di AI, all'interno del laboratorio andremo a creare e istruire la nostra intelligenza artificiale personalizzata e impareremo a realizzare dei piccoli programmi che la utilizzano.

DESTINATARI

Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado.

DURATA

10 o 20 ore, suddivise in sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Accesso al software open source Pictoblox.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA:

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di programmare un'intelligenza artificiale ed applicarla

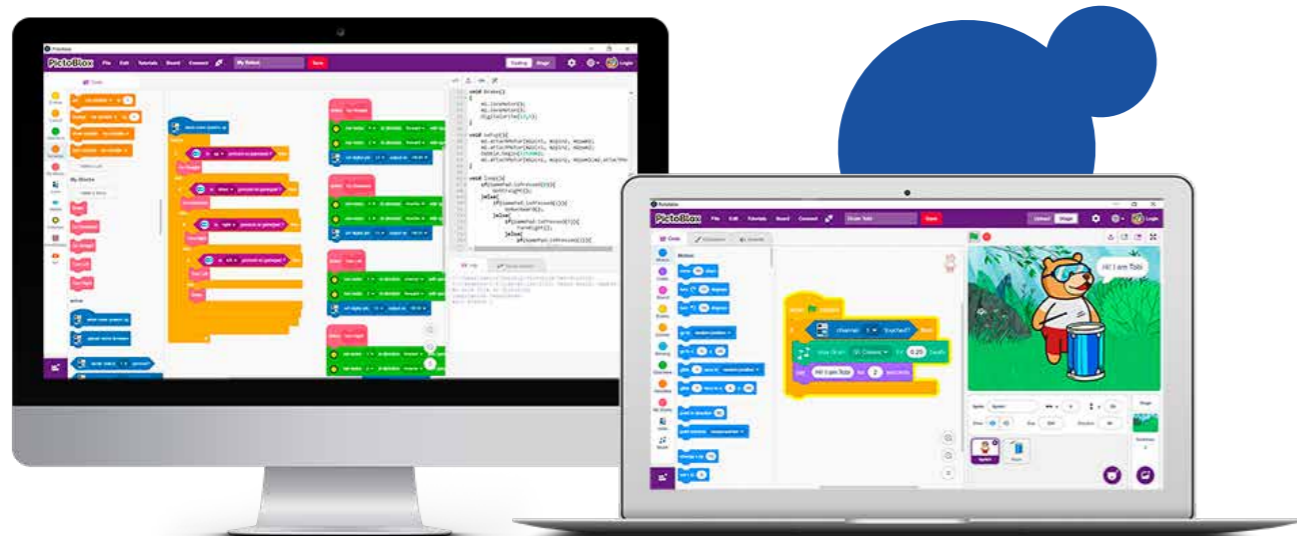
MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà le dispense del corso

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornisce un'ampia panoramica sull'intelligenza artificiale, sulle sue opportunità e consente di imparare la programmazione a blocchi e testuale, dotando i docenti delle competenze necessarie per realizzare codici e creare intelligenze artificiali.



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Fondamenti dell'Intelligenza Artificiale per Insegnanti

L'intelligenza artificiale (IA) sta trasformando il mondo dell'istruzione. Questo corso è progettato per docenti di ogni ordine e grado, offrendo una panoramica approfondita dei fondamenti dell'IA e delle sue applicazioni nell'ambito educativo.

MODULI DEL CORSO**MODULO 1****Introduzione all'Intelligenza Artificiale (IA)**

Questo modulo offre una base comprensibile e accessibile a tutti sui principi fondamentali dell'IA, permettendo ai partecipanti di acquisire una comprensione di base anche senza esperienza tecnica.

MODULO 2**Applicazioni Pratiche dell'IA in Educazione**

L'IA può essere un potente strumento nella didattica. Questo modulo esplora come l'IA può essere integrata in modo pratico nel processo di insegnamento e apprendimento, offrendo idee e strumenti concreti per sfruttare al meglio questa tecnologia.

MODULO 3**Strumenti e Risorse per l'Insegnamento dell'IA**

Fornisce una panoramica dei principali strumenti e risorse disponibili per facilitare l'insegnamento e l'apprendimento dell'IA, consentendo ai docenti di accedere a una serie di risorse utili per implementare l'IA nelle loro lezioni in modo efficace e coinvolgente.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare il mondo dell'Intelligenza Artificiale e scopri come poterla integrare in modo innovativo nella tua pratica didattica!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Sviluppo di Progetti con Intelligenza Artificiale in Classe

L'intelligenza artificiale (IA) ha un impatto crescente nell'ambito educativo e questo corso è progettato per fornire agli insegnanti gli strumenti e le competenze necessarie per integrare l'IA in modo efficace all'interno della didattica.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Progettazione di Attività con l'Utilizzo dell'IA

Questo modulo fornisce una guida pratica alla creazione di progetti e attività che coinvolgono l'IA in modo pratico e coinvolgente. I partecipanti acquisiranno competenze specifiche per strutturare attività che sfruttano l'IA come strumento di apprendimento.

MODULO 2

Implementazione di Progetti didattici con L'IA

Il secondo modulo approfondisce la realizzazione pratica dei progetti in classe. Si forniranno esempi, strumenti e metodologie per integrare con successo l'IA nelle lezioni, rendendo le attività accessibili e coinvolgenti per gli studenti.

MODULO 3

Valutazione dei Progetti basati su Intelligenza Artificiale

Questo modulo si concentra sulle tecniche di valutazione specifiche per progetti basati sull'IA. Si esploreranno approcci di valutazione mirati a comprendere appieno i progressi e le competenze acquisite dagli studenti attraverso questi progetti innovativi.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata



NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi in questa esplorazione dell'intelligenza artificiale in classe e scopri come trasformare la tua didattica con progetti innovativi e coinvolgenti!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Intelligenza Artificiale Applicata nell'Insegnamento STEM

L'Intelligenza Artificiale (IA) offre un'enorme opportunità per arricchire l'educazione STEM. Questo corso è progettato appositamente per fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per integrare in modo efficace e creativo l'IA nei percorsi didattici STEM.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Integrare l'IA nelle Lezioni STEM

Questo modulo esplora strategie e approcci pratici per l'integrazione dell'IA all'interno delle lezioni di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica. Gli insegnanti acquisiranno competenze per introdurre l'IA in modo significativo e rilevante per gli studenti.

MODULO 2

Progettazione di Esperienze di Apprendimento con l'IA

Il secondo modulo è incentrato sulla creazione di esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. Gli insegnanti impareranno a progettare attività e progetti che utilizzano l'IA per potenziare e arricchire l'apprendimento STEM, incoraggiando la creatività e la sperimentazione.

MODULO 3

Analisi Critica delle Risorse Educative basate su IA

Questo modulo si concentra sull'analisi e la valutazione delle risorse educative basate sull'IA. Gli insegnanti svilupperanno competenze critiche per valutare l'efficacia pedagogica di risorse, strumenti e tecnologie basate sull'IA, garantendo la scelta e l'implementazione delle migliori soluzioni per l'apprendimento degli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

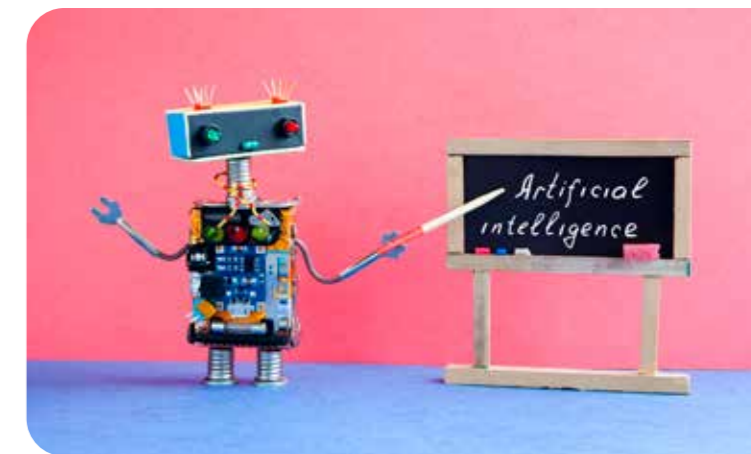
Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi in questo viaggio verso l'applicazione creativa dell'Intelligenza Artificiale nell'ambito dell'insegnamento STEM!



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Sperimentare con Modelli di Intelligenza Artificiale in Educazione

L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nell'ambiente educativo rappresenta un'opportunità senza precedenti. Questo corso è pensato per docenti di ogni ordine e grado che desiderano esplorare il potenziale dell'IA per arricchire l'apprendimento degli studenti.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Creazione e Personalizzazione di Modelli di IA

Questo modulo offre una panoramica introduttiva sulla creazione e la personalizzazione di modelli di Intelligenza Artificiale, con un focus particolare sulle esigenze e le dinamiche educative. Gli insegnanti acquisiranno competenze fondamentali per sviluppare modelli di IA adattati al contesto dell'educazione.

MODULO 2

Implementazione Pratica in Classe

Il secondo modulo si concentra sull'applicazione pratica dei modelli di IA nell'ambito didattico. Gli insegnanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente l'utilizzo di tali modelli nelle attività didattiche, apprendendo come integrare in modo efficace e creativo l'IA nelle lezioni quotidiane.

MODULO 3

Futuro dell'IA in Educazione

Questo modulo proietta lo sguardo sul futuro, esplorando le tendenze emergenti e le potenzialità dell'IA nell'ambito educativo. Gli insegnanti saranno guidati nella comprensione delle prospettive future dell'IA e nell'identificazione delle opportunità che questa tecnologia offre nel contesto dell'istruzione.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare il potenziale trasformativo dell'IA nell'ambito educativo!



Cybersecurity & Bullismo

CYBERSECURITY & CYBERBULLISMO

Fondamenti di Cybersicurezza per l'Educazione



Il mondo digitale è entusiasmante, ma richiede consapevolezza e competenze per navigare in modo sicuro. Questo corso è progettato appositamente per docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo una panoramica approfondita sulla sicurezza online e la prevenzione del cyberbullismo.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Introduzione alla Cybersicurezza

Inizia il percorso con i concetti di base della sicurezza informatica, comprendendo l'importanza della protezione dei dati personali e acquisendo competenze essenziali per garantire la sicurezza online.

MODULO 2

Utilizzo Sicuro della Rete Internet

Esplora linee guida fondamentali per navigare in modo sicuro su Internet, imparando a riconoscere le minacce online e ad adottare pratiche per proteggere la tua privacy e quella dei tuoi studenti.

MODULO 3

Prevenzione del Cyberbullismo

Approfondisci strategie pratiche e consigli utili per prevenire e affrontare il cyberbullismo nelle comunità educative, fornendo strumenti concreti per promuovere un ambiente online sicuro e rispettoso.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree

DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per approfondire la sicurezza digitale e promuovere un ambiente online sicuro e rispettoso per tutti!

CYBERSECURITY & CYBERBULLISMO

Strategie Avanzate di Cybersicurezza per Insegnanti e Studenti



La sicurezza online è una priorità nell'ambito educativo. Questo corso è progettato appositamente per docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo approfondimenti avanzati sulla sicurezza digitale e la promozione di un ambiente online sicuro per gli studenti.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Sicurezza Avanzata Online per Insegnanti

Esplora approfonditamente la sicurezza online per gli educatori, concentrando l'attenzione sugli strumenti e le pratiche di gestione delle informazioni sensibili, garantendo così un ambiente digitale sicuro per insegnanti e studenti.

MODULO 2

Educazione degli Studenti sulla Cybersicurezza

Sviluppa programmi educativi mirati per insegnare agli studenti le competenze necessarie per proteggersi online, educandoli sull'importanza della sicurezza digitale e fornendo loro strumenti pratici per navigare in modo sicuro.

Modulo 3

Sensibilizzazione al cyberbullismo tra gli studenti

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per approfondire la sicurezza digitale e promuovere un ambiente online sicuro e consapevole per insegnanti e studenti!

CYBERSECURITY & CYBERBULLISMO

Gestione delle Emergenze Cyber e Risposta a Incidenti

Nell'attuale contesto digitale, la sicurezza è cruciale. Questo corso mira a preparare i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado a fronteggiare le emergenze cyber e a rispondere prontamente agli incidenti.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Pianificazione per le Emergenze Cyber

Questo modulo introduce la creazione di piani d'emergenza mirati a fronteggiare varie minacce cyber, come attacchi di phishing e malware, fornendo strumenti per prevenire e affrontare queste situazioni.

MODULO 2

Risposta Rapida a Incidenti Cyber

Fornisce competenze e protocolli per una risposta immediata e appropriata agli incidenti cyber all'interno delle istituzioni educative, consentendo di mitigarne gli effetti e di affrontarli prontamente.

MODULO 3

Sviluppo di Comunità Digitalmente Resilienti

Approfondisce le strategie per coinvolgere attivamente studenti, insegnanti e genitori nella costruzione di comunità digitalmente resilienti, promuovendo la consapevolezza e la preparazione per fronteggiare le sfide della sicurezza online.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree

DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per acquisire competenze per gestire situazioni di emergenza cyber e sviluppare una comunità digitalmente resiliente!



CYBERSECURITY & CYBERBULLISMO

Educazione Socio-Emotiva per la Prevenzione del Cyberbullismo

La sicurezza online degli studenti è fondamentale. Questo corso è progettato per i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo strumenti e competenze per prevenire e gestire situazioni di cyberbullismo, promuovendo un ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Consapevolezza e Comunicazione Empatica

Questo modulo si focalizza sulla promozione della consapevolezza e sullo sviluppo delle competenze di comunicazione empatica, fornendo agli insegnanti strumenti efficaci per prevenire il cyberbullismo attraverso una comunicazione rispettosa e inclusiva.

MODULO 2

Costruzione di Relazioni Online Positive

Il secondo modulo offre strategie pratiche per costruire relazioni positive e rispettose tra gli studenti online, incoraggiando comportamenti collaborativi e costruttivi nell'ambiente digitale.

MODULO 3

Interventi e Supporto Psicologico

Questo modulo presenta approcci e risorse per intervenire tempestivamente nelle situazioni di cyberbullismo e offrire un adeguato supporto psicologico sia alle vittime che agli autori, aiutandoli a comprendere le conseguenze delle loro azioni.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI:

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.



NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi nell'implementazione di strategie efficaci per prevenire il cyberbullismo e favorire un ambiente online positivo e sicuro per gli studenti!



**Tecnologie digitali
per l'inclusione**

TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE

Strumenti Digitali per l'Inclusione in Classe

Il corso "Strumenti Digitali per l'Inclusione in Classe" è progettato per insegnanti di ogni ordine e grado che desiderano esplorare e sfruttare appieno le potenzialità delle moderne tecnologie digitali per garantire un ambiente di apprendimento inclusivo e diversificato.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Panorama delle Tecnologie per l'Inclusione

Questo modulo offre una panoramica esaustiva delle diverse tecnologie digitali disponibili per sostenere l'inclusione degli studenti. Esploreremo una vasta gamma di risorse digitali e le loro applicazioni pratiche per favorire l'inclusione in classe.

MODULO 2

Personalizzazione e Adattamento con le App

Attraverso l'utilizzo di applicazioni e strumenti digitali, questo modulo mostra come personalizzare l'apprendimento in modo flessibile e mirato, adattandolo alle singole esigenze e stili di apprendimento degli studenti.

MODULO 3

Tecnologie di Supporto per Diverse Abilità

Questo modulo si concentra sulle tecnologie progettate appositamente per offrire supporto agli studenti con diverse abilità. Esploreremo strumenti specifici che promuovono l'inclusione degli alunni con necessità speciali, contribuendo a creare un ambiente educativo equo e accessibile per tutti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata



NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi in questa esplorazione delle potenzialità delle tecnologie digitali per costruire un ambiente educativo inclusivo, diversificato e adatto a ogni singolo studente!

TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE

Educazione Assistita dalla Tecnologia per Studenti con Bisogni Speciali

Il corso "Educazione Assistita dalla Tecnologia per Studenti con Bisogni Speciali" è progettato per docenti di ogni ordine e grado che desiderano approfondire le conoscenze e le competenze nell'ambito delle tecnologie educative, concentrandosi sulla creazione di un ambiente di apprendimento inclusivo per studenti con bisogni speciali.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Strumenti e Dispositivi di Assistenza Tecnologica

Questo modulo fornisce un'introduzione esaustiva a strumenti e dispositivi di assistenza tecnologica progettati per supportare gli studenti con bisogni speciali. Esploreremo soluzioni innovative per favorire l'apprendimento e l'inclusione attraverso la tecnologia.

MODULO 2

Creazione di Materiali Didattici Accessibili

Attraverso questo modulo, i partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per creare materiali didattici digitali accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro diverse esigenze.

MODULO 3

Tecniche di Valutazione Inclusive con Tecnologia

Questo modulo si concentra sulle tecniche di valutazione che integrano la tecnologia per garantire un processo di valutazione inclusivo. Esploreremo strategie per valutare l'apprendimento degli studenti con bisogni speciali in modo equo e adeguato.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare le potenzialità della tecnologia nell'educazione inclusiva e nell'offrire supporto adeguato agli studenti con bisogni speciali, rendendo l'apprendimento accessibile e significativo per tutti!



TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE

Piattaforme Digitali per l'Inclusione e la Collaborazione

Il corso "Piattaforme Digitali per l'Inclusione e la Collaborazione" è rivolto ai docenti di ogni ordine e grado che desiderano esplorare le opportunità offerte dalle piattaforme digitali per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Piattaforme di Apprendimento Online Accessibili

Questo modulo offre un'analisi approfondita delle piattaforme digitali che favoriscono l'accessibilità, consentendo a tutti gli studenti di partecipare pienamente alle attività di apprendimento online. Si esamineranno strategie per garantire un'esperienza inclusiva a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro esigenze.

MODULO 2

Collaborazione Virtuale e Progetti Inclusivi

Attraverso questo modulo, i partecipanti impareranno a sviluppare strategie che incoraggiano la collaborazione virtuale tra gli studenti e la partecipazione attiva in progetti inclusivi. Si esploreranno metodi per creare progetti che coinvolgano tutti gli studenti, promuovendo la partecipazione e l'apprendimento collettivo.

MODULO 3

Social Media e Comunità Online per l'Inclusione

Questo modulo si concentra sull'utilizzo dei social media e delle comunità online come strumenti per favorire l'inclusione e la connessione tra gli studenti. Si esamineranno le potenzialità di questi strumenti per creare ambienti di apprendimento che incoraggiano la partecipazione e il supporto reciproco tra gli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Unisciti a noi per esplorare come le piattaforme digitali possono diventare strumenti potenti per creare un ambiente educativo inclusivo e collaborativo, dove ogni studente possa sentirsi coinvolto e supportato!

TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE

Sviluppo di Competenze Digitali per l'Inclusione

Il corso "Sviluppo di Competenze Digitali per l'Inclusione" è progettato per i docenti di ogni ordine e grado desiderosi di affrontare le sfide dell'inclusione utilizzando le potenzialità delle competenze digitali.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Competenze Digitali per Insegnanti e Studenti

Questo modulo offre una formazione approfondita sulle competenze digitali fondamentali, mirate a facilitare l'inclusione in un ambiente tecnologico. Saranno esplorate le basi della digitalizzazione nell'educazione e le competenze necessarie per docenti e studenti.

MODULO 2

Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) con Tecnologia

Attraverso questo modulo, i partecipanti impareranno ad applicare i principi della Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) sfruttando strumenti tecnologici. Si metterà l'accento su come personalizzare l'apprendimento per soddisfare le esigenze di tutti gli studenti.

MODULO 3

Strategie per l'Inclusione Tecnologica nella Didattica

Questo modulo si concentra sull'implementazione pratica di strategie per integrare con successo la tecnologia nell'insegnamento inclusivo. Verranno esaminati approcci pratici per favorire l'inclusione di tutti gli studenti, sfruttando al meglio gli strumenti digitali.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno l'opportunità di acquisire competenze digitali avanzate che favoriranno l'inclusione di tutti gli studenti, migliorando così l'esperienza di apprendimento in un ambiente tecnologicamente ricco e accessibile.



**Metodologie
didattiche innovative**

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Ambienti di Apprendimento

Il corso Ambienti di Apprendimento offre un percorso approfondito volto alla gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi, integrando strumenti tecnologici avanzati. L'obiettivo primario è fornire una visione specialistica per le professioni digitali del futuro, preparando i docenti all'implementazione della Scuola 4.0 in linea con la missione 4 del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR).

Durante il corso, gli insegnanti saranno immersi in strategie didattiche all'avanguardia, imparando a integrare efficacemente le tecnologie digitali e a promuovere competenze chiave per l'era digitale. L'approccio adottato è complementare agli obiettivi della linea di investimento 3.2 del PNRR, concentrandosi sulla trasformazione digitale dell'istruzione per preparare gli studenti alle sfide e opportunità del mondo moderno.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità imperdibile per i docenti desiderosi di acquisire competenze chiave per affrontare la sfida della Scuola 4.0 e per abbracciare le nuove prospettive didattiche necessarie nel panorama educativo digitale.



Per maggiori informazioni scrivi a formazione@mrdigital.it

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Curricolo Scolastico

Il corso Curricolo Scolastico rappresenta un progetto dedicato all'aggiornamento e potenziamento delle competenze digitali degli studenti attraverso una revisione mirata del curricolo scolastico. L'obiettivo principale è integrare in modo approfondito gli elementi cruciali delle competenze digitali nei programmi di studio esistenti, offrendo agli insegnanti strumenti e linee guida per progettare attività didattiche innovative. Il percorso formativo accompagna gli insegnanti in un processo di revisione mirata, con l'obiettivo di sviluppare attività didattiche innovative che favoriscano la padronanza degli strumenti digitali, la comprensione delle tecnologie emergenti e la crescita delle competenze critiche e creative nell'utilizzo delle risorse digitali. Questo aggiornamento curricolare risponde alle crescenti esigenze della società digitale, preparando gli studenti ad affrontare le sfide future e a cogliere le opportunità in un contesto sempre più tecnologico.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità fondamentale per gli insegnanti desiderosi di integrare in modo efficace le competenze digitali nei programmi di studio, garantendo agli studenti una formazione allineata alle esigenze della società digitale odierna e futura.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Apprendimento Esperienziale



Il corso sulle Metodologie Didattiche Innovative - Apprendimento Esperienziale è progettato per guidare gli insegnanti nell'implementazione di un approccio pedagogico che valorizzi l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta degli studenti. Questo percorso formativo si concentra sul coinvolgimento attivo degli studenti in attività pratiche e situazioni reali per arricchire il processo di apprendimento.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità chiave per gli insegnanti desiderosi di implementare strategie didattiche innovative, mettendo al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta degli studenti e promuovendo il loro coinvolgimento attivo nel processo di apprendimento.

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Apprendimento Collaborativo

Il corso sulle Metodologie Didattiche Innovative - Apprendimento Collaborativo mira a supportare gli insegnanti nell'implementazione di strategie educative che promuovano il lavoro di gruppo e la collaborazione tra gli studenti. Questo percorso formativo incentrato sull'apprendimento collaborativo si propone di facilitare la risoluzione di problemi e il raggiungimento di obiettivi comuni tra gli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso offre agli insegnanti un'opportunità fondamentale per adottare strategie didattiche che promuovano l'apprendimento collaborativo, consentendo agli studenti di sviluppare abilità importanti nel lavoro di gruppo e nella risoluzione condivisa dei problemi, in linea con le sfide del mondo moderno.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Apprendimento Personalizzato

Il corso sulle Metodologie Didattiche Innovative - Apprendimento Personalizzato si propone di supportare gli insegnanti nell'implementazione di strategie educative che favoriscano l'adattamento delle attività didattiche alle esigenze individuali degli studenti. Questo percorso formativo mira a utilizzare le tecnologie per differenziare l'apprendimento e garantire un approccio personalizzato all'istruzione.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità fondamentale per gli insegnanti desiderosi di adottare strategie didattiche che rispondano alle esigenze individuali degli studenti, utilizzando le tecnologie per differenziare e personalizzare l'apprendimento, rendendo l'istruzione più inclusiva ed efficace.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Apprendimento Immersivo



Il corso sulle Metodologie Didattiche Innovative - Apprendimento Immersivo è progettato per supportare gli insegnanti nell'integrazione di tecnologie immersive, come la realtà virtuale (VR) e aumentata (AR), per creare esperienze coinvolgenti e realistiche nell'ambito dell'apprendimento.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità significativa per gli insegnanti desiderosi di utilizzare le tecnologie immersive per rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficace, creando esperienze di apprendimento innovative e realistiche che stimolano l'interesse e l'entusiasmo degli studenti.

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Problem-Based Learning (PBL)

Il corso sul Problem-Based Learning (PBL) si concentra sull'adozione di un approccio didattico innovativo che mette gli studenti di fronte a problemi complessi, incoraggiandoli a risolverli attraverso la collaborazione e la ricerca attiva.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

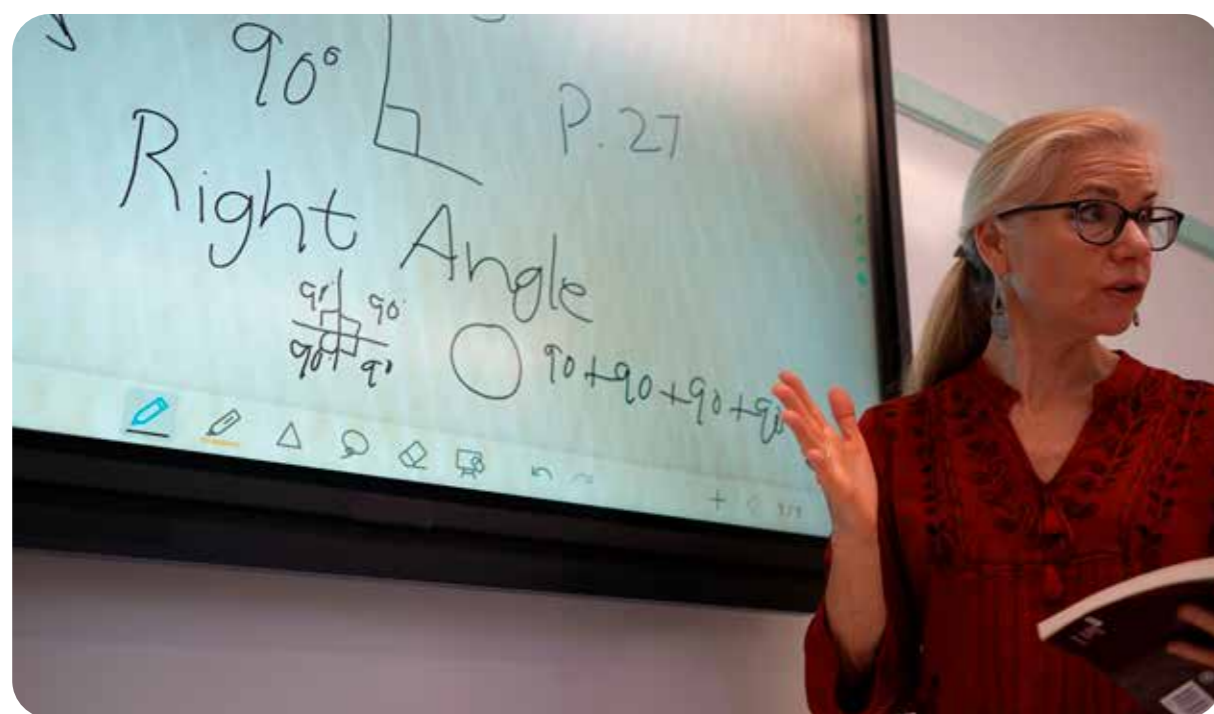
Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità preziosa per gli insegnanti desiderosi di adottare strategie didattiche innovative, incoraggiando gli studenti a sviluppare competenze di problem-solving, pensiero critico e collaborazione, preparandoli in modo efficace per le sfide del mondo moderno.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Inquiry-Based Learning

Il corso dedicato all'Inquiry-Based Learning (IBL) si propone di favorire un approccio didattico che promuova l'apprendimento attraverso l'indagine e la scoperta personale degli studenti, stimolandoli a porre domande e a cercare autonomamente le risposte.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'importante opportunità per gli insegnanti desiderosi di adottare strategie didattiche innovative, incoraggiando gli studenti a sviluppare la curiosità, il pensiero critico e la ricerca autonoma, competenze fondamentali per il successo nell'era moderna.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Storytelling

Il corso sullo Storytelling si concentra sull'uso della narrazione come strumento educativo, coinvolgendo gli studenti attraverso storie interessanti e significative.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI:

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA:

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso rappresenta un'opportunità per gli insegnanti di sfruttare il potere delle storie per rendere l'apprendimento coinvolgente e memorabile, stimolando la creatività e l'interesse degli studenti attraverso la narrazione efficace.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Problem-Solving

Il corso dedicato al Problem-Solving si concentra sull'adozione di un approccio educativo orientato alla risoluzione di problemi pratici, incoraggiando il pensiero critico e la creatività degli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso offre agli insegnanti uno strumento essenziale per stimolare la capacità degli studenti di risolvere problemi, incoraggiando il pensiero analitico e la creatività, preparandoli così per sfide e opportunità nella società moderna.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Making e Tinkering

Il corso di Making e Tinkering mira a coinvolgere gli insegnanti nell'impiego di strumenti digitali per la creazione di manufatti, nonché nell'implementazione dell'apprendimento sperimentale attraverso il tinkering.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso di Making e Tinkering rappresenta un'opportunità per gli insegnanti di introdurre metodologie innovative, incoraggiando gli studenti a esplorare, sperimentare e creare attraverso l'uso creativo degli strumenti digitali, promuovendo così una formazione più pratica e coinvolgente.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Gamification

Il corso Gamification si concentra sull'integrazione di elementi di gioco, come punteggi e sfide, all'interno dell'ambiente di apprendimento al fine di motivare gli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso sulla Gamification rappresenta un'opportunità per gli insegnanti di rendere l'ambiente di apprendimento più coinvolgente e motivante attraverso l'uso intelligente di elementi ludici, incoraggiando gli studenti a partecipare attivamente al processo di apprendimento.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Realtà Virtuale, Aumentata e Immersiva

Il corso sulla Realtà Virtuale, Aumentata e Immersiva si propone di sfruttare le tecnologie VR, AR e immersive per creare simulazioni realistiche e coinvolgenti all'interno dell'ambiente di apprendimento.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

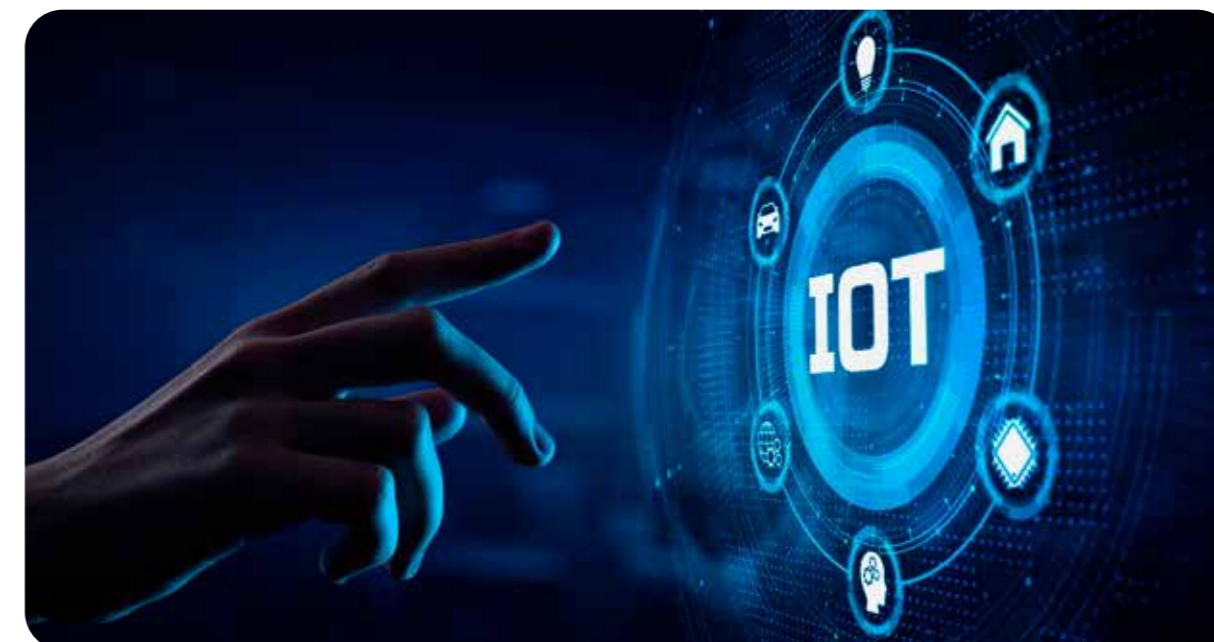
Il corso sulla Realtà Virtuale, Aumentata e Immersiva offre agli insegnanti l'opportunità di esplorare e utilizzare queste tecnologie innovative per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti, creando simulazioni coinvolgenti e interattive.



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

IoT (Internet delle Cose)

Il corso sull'Internet delle Cose (IoT) si concentra sull'esplorazione delle applicazioni dell'IoT nell'ambiente educativo, connettendo oggetti fisici e digitali per scopi didattici.

**DURATA**

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso offre agli insegnanti la possibilità di esplorare le potenzialità dell'IoT nell'ambito dell'istruzione, aprendo nuove opportunità per coinvolgere gli studenti attraverso la connessione tra oggetti fisici e digitali, facilitando l'apprendimento innovativo e interattivo.



**La valutazione,
strumenti e pratiche**

LA VALUTAZIONE, STRUMENTI E PRATICHE

Valutazione Innovativa con Tecnologie Digitali

Entra nel mondo della valutazione innovativa grazie alle tecnologie digital! Rivolto a docenti di ogni ordine e grado, questo percorso offre un'immersione approfondita nell'uso avanzato degli strumenti digitali per la valutazione.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso offre un'esperienza formativa approfondita e pratica per affrontare la valutazione in chiave innovativa nell'era digitale.



Per maggiori informazioni scrivi a formazione@rddigital.it

LA VALUTAZIONE, STRUMENTI E PRATICHE

Portfolio Digitale e Autovalutazione

Scopri il potenziale del Portfolio Digitale come strumento innovativo di valutazione nel nostro corso dedicato alla formazione degli insegnanti della scuola secondaria di primo e secondo grado.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso garantisce una formazione approfondita e pratica che trasformerà il modo di valutare e valutarsi nel contesto educativo digitale.



LA VALUTAZIONE, STRUMENTI E PRATICHE

Valutazione Partecipativa e Peer Assessment Online

Benvenuti al corso dedicato ai docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, "Valutazione Partecipativa e Peer Assessment Online", progettato per esplorare le dinamiche e le potenzialità del peer assessment nell'ambito digitale.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso costituisce un investimento per una formazione di qualità che rivoluzionerà il modo di coinvolgere gli studenti nel processo di valutazione, rendendoli partecipi attivi del proprio apprendimento.



LA VALUTAZIONE, STRUMENTI E PRATICHE

Analisi dei Dati di Apprendimento e Decisioni Didattiche



Sei interessato a sfruttare al meglio i dati digitali per guidare le tue decisioni didattiche? Questo corso è stato progettato appositamente per te!

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Il corso permette di acquisire competenze fondamentali nella gestione dei dati di apprendimento, fornendoti gli strumenti necessari per migliorare l'insegnamento in base alle evidenze e alle esigenze specifiche dei tuoi studenti.



Orientamento

ORIENTAMENTO

Fondamenti dell'Orientamento Digitale per Insegnanti

Il corso "Fondamenti dell'Orientamento Digitale per Insegnanti" è un'opportunità imprescindibile per i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado desiderosi di approfondire le competenze nell'ambito dell'orientamento digitale per migliorare l'assistenza agli studenti nel percorso formativo.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Introduzione all'Orientamento Digitale

Questo modulo fornisce una base solida sui concetti fondamentali dell'orientamento digitale e sulle sue implicazioni nell'insegnamento. Verranno esplorate le modalità di supporto agli studenti nell'era digitale e le competenze necessarie per farlo.

MODULO 2

Strumenti Digitali per l'Orientamento

Attraverso questo modulo, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare una vasta gamma di strumenti digitali progettati per facilitare l'orientamento degli studenti. Si approfondirà l'utilizzo di risorse online e software mirati a offrire un supporto mirato.

MODULO 3

Utilizzo di Piattaforme Online per Consulenza e Orientamento

Il terzo modulo si concentra sull'implementazione pratica di piattaforme online per offrire consulenza e supporto orientativo. Si esploreranno le migliori pratiche nell'uso di queste piattaforme per fornire un sostegno efficace e personalizzato agli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti potranno acquisire competenze digitali avanzate nell'ambito dell'orientamento, migliorando la qualità del supporto fornito agli studenti nel loro percorso formativo e aiutandoli a sviluppare le competenze necessarie per navigare nell'era digitale.



ORIENTAMENTO

Tecnologie Innovative nell'Orientamento Scolastico

Il corso "Tecnologie Innovative nell'Orientamento Scolastico" è progettato per i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado che desiderano esplorare e sfruttare le più recenti tecnologie per fornire un orientamento scolastico più efficace e coinvolgente.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Realtà Virtuale e Aumentata nell'Orientamento

Questo modulo introduce l'applicazione della realtà virtuale e aumentata per offrire esperienze orientative coinvolgenti e immersive. I partecipanti impareranno a creare ambienti simulati che permettono agli studenti di esplorare diverse opzioni di carriera e percorsi formativi.

MODULO 2

Chatbot e Intelligenza Artificiale nell'Orientamento

Attraverso questo modulo, i partecipanti esplorano l'uso di chatbot e intelligenza artificiale per fornire supporto istantaneo agli studenti, rispondendo alle loro domande e offrendo consigli personalizzati relativi alle loro scelte di carriera e formazione.

MODULO 3

Webinar e Eventi Online per l'Orientamento

Il terzo modulo si concentra sull'organizzazione di webinar e eventi online interattivi per coinvolgere gli studenti nell'orientamento. I partecipanti impareranno a creare e gestire tali eventi, utilizzando strumenti digitali avanzati per interagire e informare gli studenti su opportunità educative e professionali.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno l'opportunità di acquisire competenze avanzate nell'utilizzo di tecnologie innovative per guidare e sostenere in modo più efficace gli studenti nel processo decisionale riguardante il proprio futuro formativo e professionale.



ORIENTAMENTO

Sviluppo di Competenze Digitali nell'Orientamento Professionale

Il corso "Sviluppo di Competenze Digitali nell'Orientamento Professionale" è stato creato appositamente per docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo strumenti e competenze fondamentali per condurre con successo sessioni di orientamento professionale.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Competenze Digitali per l'Orientamento Professionale

Questo modulo si concentrerà sulla formazione delle competenze digitali essenziali necessarie per condurre sessioni di orientamento professionale. I partecipanti avranno l'opportunità di esplorare le nuove tendenze del mercato del lavoro e acquisire competenze nell'uso degli strumenti digitali per agevolare il processo di orientamento.

MODULO 2

Creazione di Risorse Digitali per l'Orientamento Professionale

Il secondo modulo guiderà i partecipanti nella creazione di risorse digitali accessibili, fornendo strumenti e metodologie per sviluppare materiali informativi e coinvolgenti utili per l'orientamento professionale degli studenti. Si approfondiranno le strategie per creare contenuti multimediali interattivi e inclusivi.

MODULO 3

Simulazioni e Giochi Interattivi nell'Orientamento Professionale

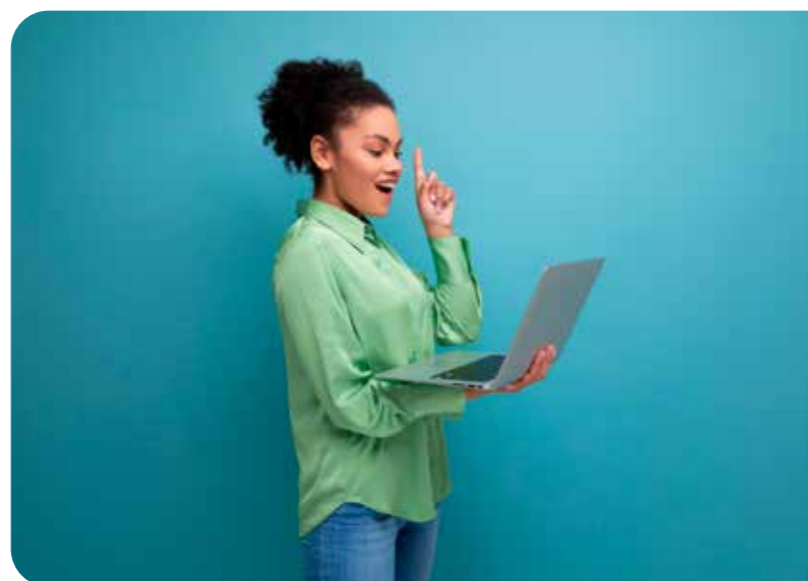
Questo modulo si concentrerà sull'utilizzo di simulazioni e giochi interattivi come strumenti per rendere l'orientamento più coinvolgente. Si esploreranno piattaforme e metodologie per creare esperienze immersive, incoraggiando gli studenti a esplorare diverse prospettive professionali in modo interattivo.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno l'opportunità di acquisire competenze avanzate nell'orientamento professionale, adattandosi alle esigenze del mondo lavorativo digitale in evoluzione.

ORIENTAMENTO

Orientamento Digitale per la Transizione tra Fasi Scolastiche

Il corso "Orientamento Digitale per la Transizione Tra Fasi Scolastiche" si propone di fornire ai docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado gli strumenti necessari per facilitare la transizione fluida degli studenti tra diverse fasi educative. Attraverso un approccio pratico e interattivo, il corso è progettato per accompagnare gli insegnanti nell'utilizzo delle risorse digitali per supportare al meglio gli studenti durante questi cruciali passaggi.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Supporto Digitale per la Transizione dalla Scuola Primaria alla Secondaria

Questo modulo si concentra sulle strategie digitali volte a facilitare la transizione degli studenti dalla scuola primaria alla secondaria. Gli insegnanti acquisiranno competenze per comprendere le esigenze degli studenti in questa fase e utilizzeranno risorse digitali per agevolare il processo di adattamento.

MODULO 2

Tecniche di Consulenza Online per la Transizione Universitaria

Il secondo modulo fornirà agli insegnanti gli strumenti necessari per fornire consulenza online agli studenti in procinto di affrontare la transizione all'università. Si esploreranno tecniche di comunicazione efficace e supporto psicologico tramite piattaforme digitali.

MODULO 3

Portfolio Digitale e Autopresentazione Online

Questo modulo si concentrerà sulla creazione di portfolio digitali e strumenti di autopresentazione online, utili a guidare gli studenti attraverso la transizione verso il mondo del lavoro. Gli insegnanti impareranno a supportare gli studenti nella costruzione di un'identità digitale professionale e a comunicare in modo efficace attraverso piattaforme online.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).



DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di I e II grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno l'opportunità di acquisire strumenti pratici e competenze digitali fondamentali per sostenere gli studenti durante le diverse fasi di transizione scolastica.



**Educazione
Civica**

EDUCAZIONE CIVICA

Fondamenti dell'Educazione Civica Digitale

Il corso "Fondamenti dell'Educazione Civica Digitale" è progettato per docenti di ogni ordine e grado desiderosi di preparare gli studenti ad affrontare la complessità della società digitale odierna. Con una durata di 20 ore, il corso offre un approfondimento su concetti fondamentali legati alla cittadinanza digitale, fornendo gli strumenti necessari per educare gli studenti a navigare in modo responsabile nel mondo online.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Concetti Chiave dell'Educazione Civica Digitale

Questo modulo introduce i principali concetti relativi alla cittadinanza digitale. Gli insegnanti acquisiranno una comprensione approfondita delle responsabilità online, inclusi temi come la gestione dell'identità digitale, la sicurezza online e la privacy dei dati.

MODULO 2

Etica Digitale e Comportamento Online

Il secondo modulo analizza l'etica digitale e il comportamento responsabile online. Si discuterà delle implicazioni sociali delle azioni digitali, incoraggiando una riflessione critica sulle interazioni online e sulle conseguenze del comportamento digitale.

MODULO 3

Ruolo delle Tecnologie Digitali nella Società

Questo modulo esplora il ruolo delle tecnologie digitali nella nostra società. Gli insegnanti avranno l'opportunità di analizzare come l'evoluzione delle tecnologie digitali influenzi il tessuto sociale, l'economia e la cultura contemporanea.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno a disposizione strumenti e conoscenze per trasmettere agli studenti una consapevolezza critica e una comprensione approfondita delle dinamiche della società digitale moderna.



EDUCAZIONE CIVICA

Strategie Didattiche per l'Educazione alla Cittadinanza Digitale

Il corso "Strategie Didattiche per l'Educazione alla Cittadinanza Digitale" è progettato per i docenti di ogni ordine e grado interessati a sviluppare competenze e metodologie per educare gli studenti a una cittadinanza digitale consapevole. Con una durata di 20 ore, il corso si adatta a diversi formati, da sessioni di 2 ore fino a weekend formativi.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Progettazione di Lezioni Interattive sull'Educazione Civica Digitale

Questo modulo si concentra sulla progettazione di lezioni coinvolgenti e interattive per trasmettere in modo efficace i concetti fondamentali della cittadinanza digitale. Verranno esplorate metodologie innovative per coinvolgere gli studenti e sviluppare competenze critiche nell'ambiente digitale.

MODULO 2

Applicazioni Pratiche della Cittadinanza Digitale nella Vita Reale

Attraverso casi studio e situazioni reali, questo modulo mostra come le competenze acquisite sull'educazione civica digitale si applicano nella vita quotidiana. Gli insegnanti esploreranno casi pratici e scenari concreti per comprendere come gli studenti possano trasferire le competenze digitali nell'ambiente reale.

MODULO 3

Promozione della Responsabilità Digitale tra gli Studenti

Questo modulo si concentra sulle strategie pratiche per promuovere la responsabilità e la consapevolezza digitale tra gli studenti. Gli insegnanti acquisiranno strumenti per incoraggiare comportamenti responsabili e una comprensione etica e consapevole delle azioni online degli studenti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti acquisiranno le competenze e le risorse necessarie per guidare gli studenti nell'affrontare in modo consapevole e responsabile il mondo digitale in continuo cambiamento.

EDUCAZIONE CIVICA

Cybersecurity e Protezione della Privacy per Studenti

Il corso "Cybersecurity e Protezione della Privacy per Studenti" è progettato per docenti di ogni ordine e grado che desiderano formare gli studenti nell'ambito della sicurezza online e della gestione delle informazioni personali. Con una durata flessibile di 20 ore, che si adatta sia a sessioni di 2 ore che a weekend formativi, il corso è progettato per offrire conoscenze pratiche e fondamentali in materia di sicurezza digitale.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Fondamenti della Sicurezza Online

Questo modulo fornisce informazioni di base sulla sicurezza online, offrendo una panoramica delle minacce comuni e delle migliori pratiche per proteggersi da esse. Gli insegnanti impareranno a trasmettere ai loro studenti i concetti fondamentali della sicurezza digitale.

MODULO 2

Protezione della Privacy e Gestione delle Informazioni Personali

In questo modulo, saranno presentate e discusse tecniche e strumenti per proteggere la privacy online e gestire in modo sicuro le informazioni personali. Gli insegnanti acquisiranno competenze per guidare gli studenti nell'adottare comportamenti consapevoli e responsabili nel gestire i dati personali online.

MODULO 3

Comportamento Sicuro su Internet e Prevenzione delle Minacce

Questo modulo si concentra sul promuovere linee guida e comportamenti sicuri per navigare in rete, prevenendo e affrontando le minacce online. Gli insegnanti saranno in grado di trasmettere agli studenti consigli pratici per evitare truffe, phishing e altri rischi online.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti acquisiranno le competenze necessarie per istruire e guidare gli studenti verso una navigazione sicura e consapevole nell'ambiente digitale in continua evoluzione.



EDUCAZIONE CIVICA

Promozione del Pensiero Critico in Ambito Digitale

Il corso "Promozione del Pensiero Critico in Ambito Digitale" è progettato per docenti di ogni ordine e grado, offrendo strumenti pratici per aiutare gli studenti a sviluppare una mentalità critica e consapevole nell'era digitale. Con una flessibile durata di 20 ore, adattabile a sessioni di 2 ore o a weekend formativi, il corso si focalizza sulle competenze necessarie per valutare in modo critico le informazioni online e promuovere una partecipazione responsabile nei contesti digitali.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Sviluppo del Pensiero Critico nell'Analisi delle Informazioni Online

Questo modulo offre tecniche pratiche per aiutare gli insegnanti a guidare gli studenti nell'analisi critica delle informazioni online. Si concentra sulle strategie per valutare l'affidabilità e l'autenticità delle fonti digitali.

MODULO 2

Riconoscimento delle Fake News e Disinformazione

Il secondo modulo si concentra sull'identificazione delle fake news e sulla comprensione delle strategie utilizzate per diffondere la disinformazione online. Gli insegnanti acquisiranno strumenti per aiutare gli studenti a riconoscere, analizzare e contrastare la diffusione di informazioni false.

MODULO 3

Partecipazione Responsabile sui Social Media e nelle Piattaforme Online

Questo modulo promuove comportamenti responsabili e rispettosi nelle interazioni online, focalizzandosi sull'utilizzo etico e consapevole dei social media e delle altre piattaforme digitali. Gli insegnanti acquisiranno strumenti per guidare gli studenti verso una partecipazione online positiva e costruttiva.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).



DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Partecipando a questo corso, i docenti avranno l'opportunità di sviluppare competenze essenziali per guidare gli studenti verso un'utilizzazione critica, consapevole e responsabile dell'ambiente digitale in cui viviamo.

EDUCAZIONE CIVICA

Corso di Pensiero Critico per la Nostra Vita Digitale

Questo corso, basato sullo spettacolo teatrale "Il pulsante" proposto a tutta la comunità scolastica, offre un approfondimento sui temi centrali della cittadinanza digitale. I moduli propongono ai docenti degli approfondimenti sui temi centrali dell'uso quotidiano del digitale (dai social ai videogiochi, dalla ricerca di informazioni ai gruppi via chat), accompagnati da materiali e attività didattiche per stimolare la discussione e l'apprendimento in classe.

DESTINATARI

Docenti di Secondaria di I e II Grado.

DURATA

10 ore.

SESSIONI

5 sessioni da 2 ore ciascuna.

MODALITÀ

Online.

NUMERO PARTECIPANTI

15 partecipanti per sessione.

COSA SERVE

Kit Poty e starter kit.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna.

CONOSCENZE IN USCITA

Questo corso prepara i docenti a riprendere e approfondire con i loro studenti i temi portati dallo spettacolo teatrale "Il pulsante".

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi per esplorare insieme il mondo della cittadinanza digitale, stimolare il pensiero critico e preparare gli studenti ad affrontare la vita digitale in modo consapevole e responsabile!



Leadership dell'innovazione

LEADERSHIP DELL'INNOVAZIONE

Leadership per l'Innovazione Digitale nella Didattica

Il corso "Leadership per l'Innovazione Digitale nella Didattica" si rivolge a docenti di ogni ordine e grado, offrendo un approfondimento pratico sulle competenze necessarie per guidare l'innovazione digitale all'interno delle istituzioni scolastiche. Con una durata flessibile di 20 ore, distribuite in sessioni adattabili da 2 ore fino a weekend formativi, questo corso si concentra sulla preparazione dei docenti a diventare leader dell'innovazione nel contesto educativo.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Fondamenti della Leadership Digitale

In questo modulo, verranno esplorati i concetti chiave della leadership nell'era digitale, concentrandosi sul ruolo essenziale del leader nel promuovere l'innovazione e affrontare le sfide della moderna didattica.

MODULO 2

Strategie per la Trasformazione Digitale nella Scuola

Il secondo modulo approfondisce le strategie pratiche necessarie per guidare la trasformazione digitale all'interno dell'ambiente scolastico. Saranno trattati approcci e metodologie per integrare in modo efficace la tecnologia nel processo di apprendimento.

MODULO 3

Sviluppo di un Piano Strategico per l'Innovazione Didattica

Questo modulo si concentra sulla progettazione e l'implementazione di un piano strategico per l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, considerando le specificità e le esigenze della propria realtà scolastica.

MODULO 4

Gestione del Cambiamento e Coinvolgimento della Comunità Educativa

Il quarto modulo tratterà le tecniche di gestione del cambiamento, esplorando le strategie per coinvolgere in modo efficace la comunità educativa nel processo di innovazione, garantendo un'adozione più efficace e inclusiva delle nuove pratiche.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso, mira a fornire ai docenti gli strumenti necessari per guidare il cambiamento, sviluppare strategie innovative e coinvolgere la comunità educativa nella trasformazione digitale, preparandoli ad affrontare le sfide e cogliere le opportunità dell'ambiente educativo contemporaneo.



LEADERSHIP DELL'INNOVAZIONE

Didattica Innovativa e Trasformazione Digitale nelle Scuole

Il corso "Didattica Innovativa e Trasformazione Digitale nelle Scuole" è progettato per docenti di ogni ordine e grado, offrendo strumenti e approcci per adattare la didattica all'era digitale. Con una durata di 20 ore, flessibile e adattabile in sessioni da 2 ore fino a weekend formativi, questo corso fornisce un'immersione pratica nell'integrazione delle tecnologie digitali nel processo di insegnamento.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Progettazione di Lezioni Innovative con Tecnologie Digitali

Questo modulo si concentra sullo sviluppo di competenze per progettare lezioni coinvolgenti integrando strumenti digitali avanzati, rendendo il processo di apprendimento più dinamico e stimolante.

MODULO 2

Metodologie Didattiche Innovative per l'Era Digitale

L'obiettivo di questo modulo è esplorare approcci didattici moderni come il learning by doing, la flipped classroom e l'apprendimento basato su progetti (PBL), fornendo ai docenti strumenti per creare ambienti di apprendimento interattivi ed efficaci.

MODULO 3

Utilizzo Efficace di Piattaforme Digitali per l'Apprendimento Online

Questo modulo si concentra sull'implementazione di piattaforme digitali per migliorare l'accesso e l'efficacia dell'apprendimento, consentendo ai docenti di sfruttare al meglio le risorse digitali disponibili.

MODULO 4

Valutazione dell'Impatto dell'Innovazione Didattica

L'ultimo modulo introduce tecniche di valutazione per misurare l'efficacia dell'innovazione nella didattica. Aiuta i docenti a comprendere e regolare le proprie pratiche di insegnamento in base ai risultati ottenuti.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Docenti di ogni ordine e grado.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigCompEdu, principalmente:

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso mira a fornire ai docenti gli strumenti necessari per innovare l'ambiente di apprendimento, creare lezioni coinvolgenti e misurare l'efficacia delle loro pratiche didattiche nell'era digitale.



Personale ATA e amministrazione digitale

PERSONALE ATA E AMMINISTRAZIONE DIGITALE

Digitalizzazione Amministrativa per le Segreterie Scolastiche

Il corso "Digitalizzazione Amministrativa per le Segreterie Scolastiche" è pensato per il personale ATA, i dirigenti scolastici, i docenti del team per l'innovazione e gli animatori digitali che desiderano sviluppare competenze fondamentali nell'ambito della gestione amministrativa digitale. Con una durata di 20 ore, flessibile e adattabile in sessioni da 2 ore fino a weekend formativi, questo corso offre un'approfondita comprensione delle metodologie e degli strumenti digitali necessari per ottimizzare le operazioni amministrative scolastiche.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Panoramica della Digitalizzazione Amministrativa

Questo modulo fornisce una visione d'insieme dei concetti chiave della digitalizzazione amministrativa, presentando i vantaggi e l'importanza della transizione verso una gestione digitale nelle segreterie scolastiche.

MODULO 2

Implementazione di Strumenti Digitali per la Gestione Documentale

Attraverso questo modulo, i partecipanti apprenderanno l'utilizzo di strumenti digitali avanzati per gestire e archiviare in modo efficiente i documenti scolastici, migliorando l'accessibilità e la precisione delle informazioni.

MODULO 3

Ottimizzazione delle Procedure Organizzative con Tecnologie Digitali

Il terzo modulo si concentra sulle strategie per semplificare e ottimizzare le procedure organizzative, fornendo strumenti per una gestione più efficiente delle attività quotidiane attraverso la digitalizzazione.

MODULO 4

Sicurezza e Protezione dei Dati nell'Ambiente Digitale

Questo modulo introduce le linee guida fondamentali per garantire la sicurezza e la protezione dei dati nelle operazioni amministrative digitali, fornendo le conoscenze necessarie per preservare la riservatezza delle informazioni sensibili.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Personale ATA, dirigenti scolastici, docenti del team per l'innovazione e animatori digitali.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigComp:

Area 1: alfabetizzazione su informazioni e dati

- Erogare servizi online, gestione dei dati, informazioni e contenuti digitali
- Saper utilizzare piattaforme funzionali all'innovazione

Area 2: comunicazione e collaborazione

- Comunicare e condividere all'interno della PA

Area 3: creazione di contenuti digitali

- Digitalizzare concretamente la segreteria

Area 4: sicurezza

- Accountability e privacy: comprendere cosa le scuole devono e possono pubblicare
- Cybersicurezza: sviluppare la consapevolezza dei rischi a cui sono soggette le PA
- Proteggere i dispositivi, i contenuti ed i dati personali
- Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per l'inclusione ed il benessere sociale

Area 5: risolvere problemi

- Identificare e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso. Il corso offre un percorso completo e pratico per sviluppare competenze essenziali nell'ambito della digitalizzazione amministrativa, fondamentali per un'efficace gestione scolastica nell'era digitale.

PERSONALE ATA E AMMINISTRAZIONE DIGITALE

Potenziamento delle Competenze Digitali del Personale ATA

Il corso "Potenziamento delle Competenze Digitali del Personale ATA" è progettato per offrire una formazione approfondita e pratica mirata al personale ATA, ai dirigenti scolastici, ai docenti del team per l'innovazione e agli animatori digitali. Con una durata di 20 ore, il corso è strutturato in sessioni flessibili che vanno da 2 ore a weekend formativi, offrendo un percorso adattabile alle esigenze dei partecipanti.

MODULI DEL CORSO

MODULO 1

Competenze Digitali Fondamentali per il Personale ATA

Questo modulo fornisce una formazione essenziale sulle competenze di base necessarie per l'utilizzo efficace degli strumenti digitali nella gestione amministrativa, consentendo al personale ATA di acquisire familiarità con le nuove tecnologie.

MODULO 2

Utilizzo di Software Contabili e Finanziari Digitali

In questo modulo, i partecipanti apprenderanno l'implementazione di software contabili e finanziari digitali specializzati per semplificare le attività di contabilità e gestione finanziaria, migliorando l'efficienza e l'accuratezza.

MODULO 3

Gestione Elettronica delle Pratiche Documentali

Attraverso questo modulo, verrà introdotta la gestione elettronica delle pratiche documentali, consentendo una transizione verso un ambiente di lavoro più efficiente ed ecologico attraverso l'adozione di strumenti e pratiche digitali.

MODULO 4

Applicazione Pratica delle Competenze Digitali nelle Procedure Amministrative

Questo modulo prevede esercitazioni pratiche per l'applicazione delle competenze digitali acquisite nelle attività quotidiane del personale ATA, garantendo un'applicazione concreta e immediata delle conoscenze acquisite.

DURATA

20 ore, suddivise in sessioni flessibili da concordare con la scuola. Possono variare da sessioni di 2 ore a weekend formativi (ad esempio, da giovedì a sabato).

DESTINATARI

Personale ATA, dirigenti scolastici, docenti del team per l'innovazione e animatori digitali.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

CONOSCENZE IN USCITA

Coinvolgimento delle Aree DigComp:

Area 1: alfabetizzazione su informazioni e dati

- Erogare servizi online, gestione dei dati, informazioni e contenuti digitali
- Saper utilizzare piattaforme funzionali all'innovazione

Area 2: comunicazione e collaborazione

- Comunicare e condividere all'interno della PA

Area 3: creazione di contenuti digitali

- Digitalizzare concretamente la segreteria

Area 4: sicurezza

- Accountability e privacy: comprendere cosa le scuole devono e possono pubblicare
- Cybersicurezza: sviluppare la consapevolezza dei rischi a cui sono soggette le PA
- Proteggere i dispositivi, i contenuti ed i dati personali
- Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per l'inclusione ed il benessere sociale

Area 5: risolvere problemi

- Identificare e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali

LIVELLI RAGGIUNTI

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso. Il corso è strutturato in modo da fornire un percorso completo e personalizzabile per lo sviluppo di competenze digitali fondamentali, direttamente applicabili all'ambiente di lavoro del personale ATA.



**Google for
Education**

Gestione dispositivi Google a scuola

Durante il corso, i partecipanti acquisiranno competenze avanzate nella gestione della console di amministrazione Google, al fine di ottimizzare l'utilizzo dei dispositivi dedicati agli studenti e ai docenti. Attraverso sessioni sincrone online, il corso offre una panoramica completa delle funzionalità chiave per garantire un ambiente educativo digitale efficiente e sicuro.

DESTINATARI

Il corso è progettato per docenti e personale ATA di tutti gli ordini e gradi.

DURATA

20 ore complessive, suddivise in sessioni sincrone da remoto.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Google Workspace Plus Istituto per l'accesso alle funzionalità avanzate e un dispositivo per partecipante (notebook o Chromebook).

CONOSCENZE PREGRESSE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di gestire in modo efficiente i dispositivi Google dedicati agli studenti e ai docenti, ottimizzando le risorse digitali a disposizione.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Partecipa a questo corso per acquisire competenze fondamentali nella gestione dei dispositivi Google a scuola e migliorare l'efficacia del tuo ambiente educativo digitale.

Corso per Google Certified Educator Level 1

Il corso permette ai partecipanti di acquisire le competenze utili al superamento dell'esame per Google Certified Educator Level 1. In collaborazione con MR Digital, permette ai partecipanti di sostenere direttamente l'esame di certificazione.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di tutti gli ordini e gradi.

DURATA

12 ore di corso, incluso l'esame.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo. N.B. Per l'accesso all'esame, è previsto il versamento della quota di €12,20 per ogni partecipante. Tale importo potrà essere incluso nei costi ammissibili.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Google Workspace Plus Istituto per l'accesso alle funzionalità avanzate e un dispositivo per partecipante (notebook o Chromebook).

CONOSCENZE PREGRESSE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno pronti ad affrontare l'esame di certificazione per Google Certified Educator di livello 1, avendo acquisito competenze avanzate nelle aree chiave dell'istruzione digitale.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi in questo percorso certificato per potenziare le tue competenze digitali e ottenere la certificazione Google Certified Educator Level 1.

Corso per Google Certified Educator Level 2

Il corso permette ai partecipanti di acquisire le competenze utili al superamento dell'esame per Google Certified Educator Level 2. In collaborazione con MR Digital, permette ai partecipanti di sostenere direttamente l'esame di certificazione.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di tutti gli ordini e gradi.

DURATA

8 ore di corso, incluso l'esame.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo. N.B. Per l'accesso all'esame, è previsto il versamento della quota di €27,20 per ogni partecipante. Tale importo potrà essere incluso nei costi ammissibili.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Google Workspace Plus Istituto per l'accesso alle funzionalità avanzate e un dispositivo per partecipante (notebook o Chromebook).

CONOSCENZE PREGRESSE

certificazione Google Certified Educator Level 1

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno pronti ad affrontare l'esame di certificazione per Google Certified Educator di livello 2, avendo acquisito competenze avanzate nelle aree chiave dell'istruzione digitale.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi in questo percorso certificato per potenziare le tue competenze digitali e ottenere la certificazione Google Certified Educator Level 2.

Google Workspace Plus per didattica collaborativa e AI

Il corso Google Workspace Plus per didattica collaborativa e AI offre ai docenti un'opportunità unica di esplorare le potenzialità della piattaforma Google Workspace Plus e di immergersi nella tecnologia AI di Gemini. Questa piattaforma multimodale di intelligenza artificiale di Google trasforma l'apprendimento degli studenti, rendendolo coinvolgente, digitale e altamente collaborativo. Durante le 20 ore di formazione sincrona da remoto, i partecipanti acquisiranno competenze avanzate per integrare in modo efficace queste potenti risorse nella loro pratica didattica.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di tutti gli ordini e gradi.

DURATA

20 ore complessive, suddivise in sessioni sincrone da remoto.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Google Workspace Plus Istituto per l'accesso alle funzionalità avanzate e un dispositivo per partecipante (notebook o Chromebook).

CONOSCENZE PREGRESSE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i docenti saranno in grado di sfruttare appieno le funzionalità di Google Workspace Plus e integrare con successo Gemini nella loro didattica, migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti attraverso approcci collaborativi e tecnologie avanzate.

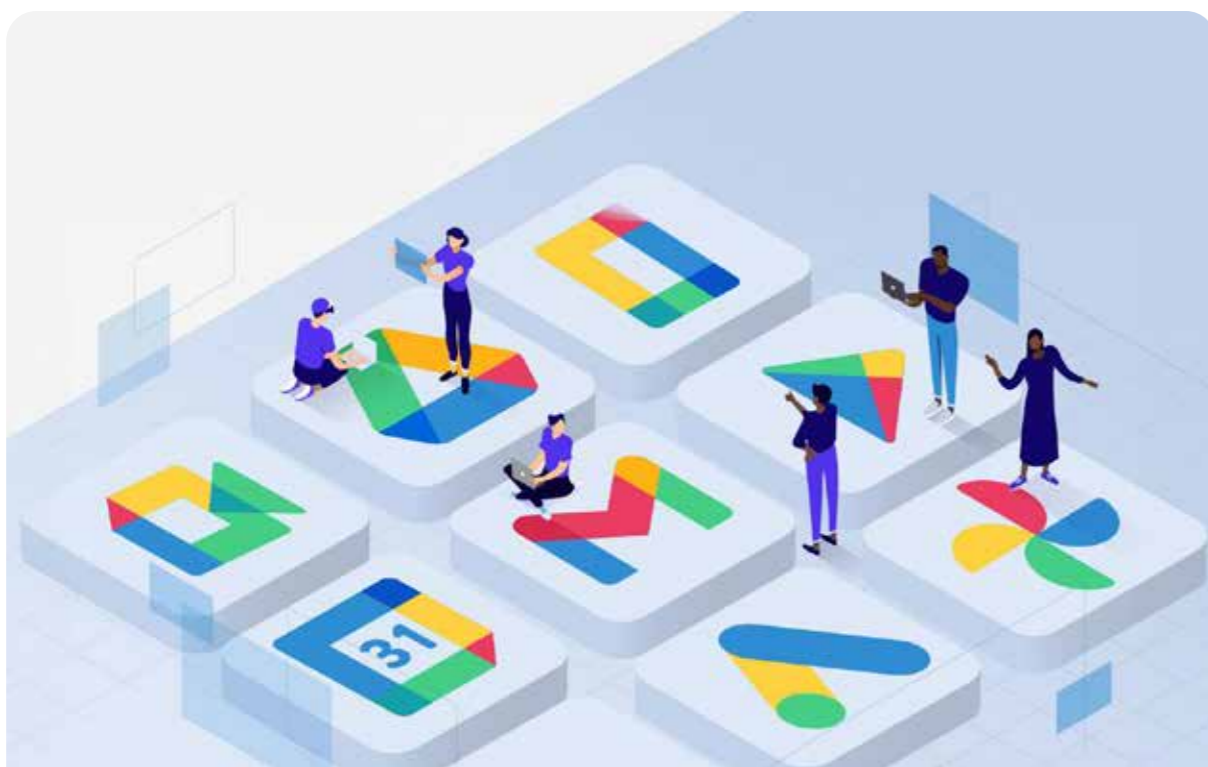
MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi per scoprire nuove frontiere nella didattica digitale con Google Workspace Plus e Gemini AI, potenziando il tuo approccio pedagogico attraverso la collaborazione e l'intelligenza artificiale.





**Microsoft
Education**

Microsoft Essential

Il corso Microsoft Essential offre ai docenti una formazione approfondita su tre ambiti chiave di Office 365: la comunicazione, le classi virtuali e la valutazione.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di scuola Primaria, Secondaria di I e di II Grado.

DURATA

15 ore complessive, suddivise in sessioni sincrone da remoto.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Microsoft Office 365 e 1 notebook per partecipante, fornito durante il corso.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna conoscenza pregressa richiesta.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare Office 365 in modo avanzato per gestire le classi, valutare gli studenti e comunicare in modo efficace da remoto.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi in questo corso essenziale per sfruttare al massimo le potenzialità di Office 365 nella tua pratica didattica, migliorando la comunicazione, le classi virtuali e la valutazione in modo innovativo e efficace.

Microsoft Intermediate

Il corso Microsoft Intermediate offre ai docenti una formazione approfondita su tre ambiti chiave di Office 365: la comunicazione, le classi virtuali, la valutazione, l'editing di testo e le presentazioni, l'inclusione e la produttività.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di scuola Primaria, Secondaria di I e di II Grado.

DURATA

20 ore complessive, suddivise in sessioni sincrone da remoto.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Microsoft Office 365 e 1 notebook per partecipante, fornito durante il corso.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna conoscenza pregressa richiesta.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti sapranno utilizzare al meglio gli strumenti Office 365 all'interno del loro programma didattico e anche come strumento di condivisione e comunicazione con tutte le figure interne alla scuola.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi in questo corso intermedio per sfruttare al massimo le potenzialità di Office 365 nella tua pratica didattica, acquisendo competenze avanzate sull'utilizzo della piattaforma.



Microsoft Pro

Il corso Microsoft Pro offre ai docenti una formazione approfondita su tutte le funzionalità di Office 365; inoltre presenterà ai partecipanti le potenzialità di Minecraft come strumento didattico e l'efficacia della creazione di App didattiche per migliorare l'apprendimento degli studenti.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a docenti di Scuola Secondaria di II Grado.

DURATA

25 ore complessive, suddivise in sessioni sincrone da remoto.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Le sessioni saranno condotte in modalità online, consentendo ai partecipanti di seguire il corso comodamente da qualsiasi luogo.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Licenza Microsoft Office 365 e 1 notebook per partecipante, fornito durante il corso.

CONOSCENZE PREGRESSE

Nessuna conoscenza pregressa richiesta.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti sapranno sfruttare completamente le opportunità offerte da Office 365, creare e gestire lezioni di gamification tramite Minecraft e tenere lezioni sulla creazione di app appositamente studiate per supportare l'apprendimento negli studenti.

MATERIALE FORNITO

Materiali didattici relativi alle varie lezioni

AREE DIGCOMPEDU

- **Area 2:** Risorse digitali
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Unisciti a noi in questo corso intermedio per sfruttare completamente le potenzialità di Office 365, di Minecraft e della creazione di App nella tua pratica didattica.



Minecraft Edu



Minecraft rappresenta una piattaforma di gioco versatile che consente lo svolgimento di lezioni didattiche e l'apprendimento del coding. Questo corso si svolge all'interno di diversi scenari (mondi) già creati, offrendo agli insegnanti la possibilità di sviluppare lezioni ludico-didattiche, promuovendo la collaborazione e la risoluzione di problemi in un ambiente coinvolgente.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrone. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni partecipante avrà accesso a 1 licenza di Minecraft Edu e a 1 dispositivo per ogni gruppo di 3 partecipanti.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di creare lezioni coinvolgenti utilizzando Minecraft Edu, incoraggiando la collaborazione e lo sviluppo delle competenze di problem-solving e programmazione nei loro studenti.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante avrà accesso ai materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti gli strumenti per utilizzare Minecraft Edu come una piattaforma ludica e didattica per promuovere l'apprendimento collaborativo, il problem-solving e l'introduzione ai concetti di base del coding.

Altro

Realtà Virtuale in classe con Class VR

Il corso con Class VR offre ai docenti un'esperienza immersiva e coinvolgente, permettendo loro di scoprire nuovi mondi attraverso la realtà virtuale. Grazie alle tecnologie avanzate di Class VR, i partecipanti possono esplorare diverse tematiche in modo divertente e coinvolgente, acquisendo competenze utili e sviluppando la loro curiosità e passione per la conoscenza. Il corso rappresenta un'opportunità unica per arricchire il percorso formativo degli studenti, stimolando la creatività e la voglia di scoprire il mondo che li circonda.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni partecipante avrà accesso a 1 visore VR.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare efficacemente Class VR per creare esperienze immersive in classe, arricchendo il processo educativo con stimolanti strumenti di apprendimento.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante avrà accesso ai materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti gli strumenti per sfruttare la realtà virtuale come una risorsa educativa coinvolgente, arricchendo l'apprendimento degli studenti attraverso un'esperienza immersiva e stimolante.



Storytelling tramite il podcast

Il corso di podcast offre ai docenti un'opportunità unica di scoprire le potenzialità del mondo del podcasting e delle narrazioni audio. Grazie alla sua struttura modulare e alla sua facilità d'uso, il corso consente di acquisire rapidamente competenze fondamentali di produzione e registrazione di podcast, oltre a capire come gestire e promuovere i contenuti audio online. Grazie a questo corso, potrete stimolare la creatività, la curiosità e la passione per le storie e la tecnologia dei giovani studenti, fornendo loro le competenze e le conoscenze necessarie per creare contenuti audio di alta qualità e sviluppare una presenza online di successo.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di I grado e della secondaria di II grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Ogni gruppo avrà accesso a 1 postazione podcast.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

CONOSCENZE IN USCITA

Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di produrre e gestire un podcast educativo, comprendendo come utilizzare questa forma di narrazione per coinvolgere gli studenti e promuovere il pensiero critico e la creatività.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante avrà accesso ai materiali didattici relativi alle varie lezioni.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso fornirà ai docenti le competenze per sfruttare il podcasting come strumento didattico, promuovendo la creatività e il coinvolgimento degli studenti attraverso storie e contenuti audio stimolanti e informativi.



MR*DIGITAL
E D U C A T I O N

Via Liguria, 76/78 - 20025 Legnano (MI)
Tel. 0331.545181 - Email edu@mrdigital.it
Tel. +39 338.50.63.717

<https://education.mrdigital.it>

