

Catalogo Formazione

DOCENTI
PERSONALE ATA

Infanzia | Primaria | Secondaria



Questo progetto è in collaborazione con **SCUOLA OLTRE**
Ente accreditato per la formazione del personale docente D.M. 170\2016



Edizione Gennaio 2024

Il catalogo formazione di Ligra DS
è in continuo aggiornamento.

Consulta la versione online per conoscere i nuovi corsi
e le opportunità del nostro progetto formativo.

La proposta formativa

Le tecnologie rappresentano uno strumento necessario a...

- Facilitare gli apprendimenti curricolari
- Favorire lo sviluppo cognitivo
- Combattere la dispersione scolastica
- Applicare una didattica realmente inclusiva

Attraverso l'utilizzo didattico della tecnologia è possibile stimolare in modo estremamente efficace la dimensione cognitiva ed affettivo-emozionale degli studenti, valorizzando l'atteggiamento positivo del Docente nel suo importante ruolo di mediatore. La proposta formativa certificata di Ligra Education, flessibile e personalizzabile in funzione delle richieste dell'Istituto, affianca il Docente in un percorso didattico sempre più integrato con la tecnologia che le aziende propongono alle Scuole.

Di seguito presentiamo alcune nostre proposte per la formazione dei Docenti e del Personale ATA, divise in due sezioni, a seconda dell'ente certificato che le promuove; I corsi di formazione sono in linea con le priorità tematiche del M.I.M. e perfettamente integrabili con le nostre tecnologie più diffuse.

Ligra DS inoltre dà la possibilità di progettare e personalizzare i propri corsi, per accompagnare le scuole e i docenti nelle loro esigenze formative specifiche.

Percorsi di formazione personalizzabile



Numero di ore



Presenza | Remoto
Blended



Focus Specifici

Stiamo aggiornando il nostro catalogo con ulteriori proposte formative per il personale scolastico:

Integrazione piattaforme per la didattica e l'organizzazione scolastica
Digitalizzazione segreterie e tanto altro!

Inquadra il **QR Code** per scaricare la versione più aggiornata del catalogo oppure scrivi a: formazione@ligra.it



formazione@ligra.it

Grazie alla consulenza gratuita dei trainer specializzati Ligra DS, sarà possibile costruire il percorso formativo professionale più adeguato alle necessità di una scuola in evoluzione.

Le opportunità di finanziamento in ambito Formazione

Due bandi che ti permettono di ampliare le tue competenze

BANDO - (DM 65/2023)

Potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche



Con il decreto ministeriale n. 65 del 2023 vengono destinati **750 milioni di euro** in favore di tutte le istituzioni scolastiche, sulla base di due linee di intervento distinte:

È possibile inserire i progetti in piattaforma entro: **8 Febbraio 2024**



Linea di Intervento A

Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM

Attività ammissibili

- Percorsi di orientamento e formazione sulle competenze STEM, digitali e di innovazione;
- Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere professionali STEM;
- Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.



Linea di Intervento B

Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti.

Attività ammissibili

- Corsi annuali di formazione linguistica straniera per docenti in servizio, finalizzati al conseguimento di certificazione di livello B1, B2, C1, C2;
- Corsi annuali di metodologia CLIL, rivolti ai docenti in servizio.

Tutte le azioni relative alle due linee di intervento devono essere avviate Tempestivamente fin dall'anno scolastico 2023-2024 e concluse con relativa certificazione di completamento entro il 15 maggio 2025, al fine consentire il raggiungimento dei target della linea di investimento.

BANDO - (DM 66/2023)

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

Il bando del DM 66/2023 permette di realizzare percorsi formativi per sostenere la transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCom 2.2 e DigCompEdu.

La piattaforma per la progettazione resterà aperta fino



15:00



29 Febbraio 2024

Le azioni possono essere avviate fin dall'anno scolastico 2023/24 e devono essere concluse entro il 30 Settembre 2025, con relativa certificazione di completamento.

A titolo esemplificativo, il progetto formativo può comprendere più ambiti tematici:

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi
- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM)
- Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli student

Robotica Educativa e Coding	pag.12 Cod. CF001_DPI	Cittadinanza Connessa Educazione Civica e Cittadinanza Digitale	pag.26 Cod. CF015_LIDS
La scuola del fare Metodologie, strumenti e linguaggi	pag.13 Cod. CF002_DPI	Oltre le barriere Strategie e Sussidi per un Apprendimento Inclusivo	pag.27 Cod. CF016_LIDS
Scuole senza barriere La didattica digitale per l'inclusione	pag.14 Cod. CF003_DPI	Challenge Based Learning e Gamification	pag.28 Cod. CF01_G94
STEAM e strumenti Digitali inclusivi	pag.15 Cod. CF004_MF	Creazione e utilizzo di mappe concettuali digitali	pag.29 Cod. CF02_G94
Sviluppare il pensiero computazionale In realtà aumentata	pag.16 Cod. CF005_MF	L'utilizzo delle tecnologie per la progettazione e l'applicazione	pag.30 Cod. CF03_G94
Magia Narrativa l'Insegnamento creativo	pag.17 Cod. CF006_LIDS	La CAA Technology-based come metodologia educativa inclusiva per le persone con autismo	pag.31 Cod. CF04_G94
Oltre i confini sensoriali Inclusione con l'Approccio Snoezelen	pag.18 Cod. CF007_LIDS	Didattica innovativa mediata dall'utilizzo di talking maps (TUI)	pag.32 Cod. CF05_G94
Navigare il Mondo Digitale I Giovani orientati alle Carriere del Futuro	pag.19 Cod. CF008_LIDS	La Realtà Aumentata per migliorare l'apprendimento per alunni con BES	pag.33 Cod. CF06_G94
Beyond Words Competenze Linguistiche Attraverso l'Immersività	pag.20 Cod. CF009_LIDS	Un sistema di Pattern Recognition per gli Obiettivi Didattici per BES	pag.34 Cod. CF07_G94
Custodi Digitali Cybersicurezza per un Futuro Online Protetto	pag.21 Cod. CF010_LIDS	Favorire lo sviluppo motorio dei bambini	pag.35 Cod. CF08_G94
Guida Pratica per Insegnanti: Robotica Educativa e Coding a Scuola	pag.22 Cod. CF011_LIDS	Promozione di una didattica metacognitiva	pag.36 Cod. CF09_G94
Educazione STEAM Il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione	pag.23 Cod. CF012_LIDS	Simulazione di Impresa e Startup	pag.37 Cod. CF019_ART
Dal dialogo alla collaborazione Pensiero Critico e le Abilità Sociali	pag.24 Cod. CF013_LIDS	Podcast e Webradio Scolastica	pag.38 Cod. CF017_CAST
Trasformazione Educativa AI e Internet nelle Scuole	pag.25 Cod. CF014_LIDS	WEBTV Scolastica	pag.39 Cod. CF018_CAST

Formazione con **Scuola Oltre**



Studiamo con le emozioni	pag.45 Cod. CF001SO	Leducazione del Metaverso Gestire gli studenti negli spazi virtuali	pag.57 Cod. CF013SO
Avventura STEM Esploriamo, Creiamo, Impariamo	pag.46 Cod. CF002SO	Didattica digitale integrata Le app per un apprendimento attivo	pag.58 Cod. CF014SO
Scatenare i talenti per esplorare il mondo	pag.47 Cod. CF003SO	Spazi e strumenti per la STEAM education	pag.59 Cod. CF015SO
Realizzare Attività STEAM con gli Albi Illustrati e il Tinkering	pag.48 Cod. CF004SO	Usare il Digital Storytelling nella didattica	pag.60 Cod. CF016SO
A tutto STEAM! Hands-On and Maker Minds	pag.49 Cod. CF005SO	Flipped Classroom Capovolgere la didattica per includere tutti	pag.61 Cod. CF017SO
Il favoloso mondo di Scratch	pag.50 Cod. CF006SO	Giocando si impara Laboratorio di Gamification	pag.62 Cod. CF018SO
Prompt Engineering il dialogo efficace con l'intelligenza artificiale	pag.51 Cod. CF007SO	Aggiornamento del curriculum scolastico Potenziamento digitale	pag.63 Cod. CF019SO
Corso di lingua Inglese LIVELLO A2 A B1	pag.52 Cod. CF008SO	Comunichi-AMO con la CAA	pag.64 Cod. CF020SO
Corso di lingua Inglese LIVELLO B1 A B1+	pag.53 Cod. CF009SO	Comprendere, Creare e Giocare con l'intelligenza artificiale	pag.65 Cod. CF021SO
Corso di lingua Inglese LIVELLO B2	pag.54 Cod. CF010SO	Bookcreator La didattica creativa inclusiva con i libri digitali	pag.66 Cod. CF024SO
Corso di lingua Inglese LIVELLO B1\B2	pag.55 Cod. CF011SO	Le intelligenze artificiali generative al servizio della formazione	pag.67 Cod. CF022SO
CLIL TOGETHER Inglese	pag.56 Cod. CF012SO	Cyberbullismo Diffondere le frontiere virtuali	pag.68 Cod. CF023SO



Lieduco è un progetto di Ligra DS

Con cinquant'anni di esperienza nel settore della comunicazione visiva, nel 2008 **Ligra DS** è entrata nel mondo della scuola crescendo, nel corso dell'ultimo decennio, fino ad essere oggi un punto di riferimento a livello nazionale ed internazionale nel **mondo Education**.

Il nostro sguardo esplora la didattica come fulcro del cambiamento.

La tecnologia non è quindi il fine ma il mezzo, la lente di ingrandimento attraverso la quale percepire il mondo. Uno strumento che affianca la scuola supportandola nel suo processo evolutivo.

In un mondo in cui l'unica certezza è il costante cambiamento, Ligra DS ha messo la propria **competenza ed esperienza al servizio della Scuola**. Siamo convinti che il modo migliore per evitare di investire risorse finanziarie preziose in dotazioni tecnologiche non idonee agli obiettivi didattici sia quello di affidarsi a partner in grado di interpretare le esigenze reali delle scuole. Troppo spesso abbiamo visto fondi pubblici tradursi in dotazioni inutilizzate o inutilizzabili a causa di errori di progettazione spesso dovuti a semplice inesperienza che si sarebbero potuti facilmente evitare!

CORSI DI FORMAZIONE

	1 Robotica Educativa e Coding	2 La scuola del fare Metodologie, strumenti e linguaggi	3 Scuole senza barriere La didattica digitale per l'inclusione	4 STEAM e strumenti Digitali inclusivi	5 Sviluppare il pensiero computazionale In realtà aumentata e virtuale
Descrizione	Formazione di base su coding, pensiero computazionale e robotica educativa nella loro funzione di attivatori di competenze trasversali e di strumenti inclusivi.	Formazione su strumenti e metodologie volte ad approfondire le nuove tecnologie e il loro impiego nella didattica, valorizzando gli apprendimenti e trasformando lo strumento digitale in un potente strumento di comunicazione docente-discente.	Uso didattico di hardware e software come facilitatori di attività cooperative che permettono di acquisire abilità sociali e problem solving, superando le barriere della discriminazione e dell'esclusione.	Applicazione del pensiero computazionale a livello interdisciplinare per sviluppare le competenze degli alunni (Digi Comp2.2). Applicazione di strategie inclusive attraverso l'uso di realtà aumentata e virtuale.	Progettazione di una UDA interdisciplinare in un ambiente digitale mediante l'uso del coding, della realtà aumentata e virtuale e dello storytelling.
Competenze in uscita	Utilizzo di attività laboratoriali di robotica educativa e coding.	Realizzazione di UDA con l'ausilio della tecnologia.	Conoscere e applicare strategie di inclusione con l'utilizzo dei dispositivi.	Applicare strategie inclusive in ambito STEAM.	Costruire percorsi di apprendimento interdisciplinari in diversi ambienti di programmazione.
	Utilizzo di metodologie innovative come l'inquiry based learning (IBL) e il project based learning (PBL).	Utilizzo didattico di dispositivi interattivi in classe (monitor, tavoli e pavimenti).	Gestire il gruppo classe favorendo un apprendimento cooperativo.	Gestire il gruppo classe con metodologie attive.	Uso del digital storytelling nella didattica inclusiva.
	Programmazione e uso didattico di robot educativi.	Progettazione di percorsi inclusivi.	Conoscere e utilizzare la tecnologia per personalizzare l'offerta formativa.	Progettare la didattica in ottica DigComp 2.2.	Pensiero computazionale.

	6	7	8
	Magia Narrativa Sviluppare l'Insegnamento attraverso lo Storytelling Creativo	Oltre i confini sensoriali Insegnanti ed inclusione con l'Approccio Snoezelen	Navigare il Mondo Digitale Guida per Insegnanti nell' Orientamento Professionale verso le Carriere del Futuro
Descrizione	<p>Lo storytelling nell'ambiente educativo è l'uso intenzionale di narrazioni e storie per facilitare l'apprendimento degli studenti. Questa pratica coinvolge emotivamente gli studenti, rende l'apprendimento più significativo, sviluppa abilità linguistiche, stimola la creatività, collega concetti didattici attraverso narrazioni e promuove competenze sociali ed emotive.</p>	<p>La terapia Snoezelen è un approccio terapeutico multisensoriale che utilizza ambienti controllati e attrezzature specializzate per offrire stimoli piacevoli e rilassanti. Nelle scuole, l'applicazione dello Snoezelen implica la creazione di spazi dedicati con luci soffuse, suoni tranquillizzanti e attrezzature sensoriali adatte all'ambiente educativo.</p>	<p>L'orientamento lavorativo per le professioni digitali del futuro è essenziale per guidare gli studenti nell'esplorazione e nella scelta di carriere nel settore digitale. Questo processo si concentra sulla comprensione delle opportunità offerte da professioni come informatica, intelligenza artificiale e sviluppo software, incoraggiando lo sviluppo di competenze chiave in una scuola proiettata verso l'innovazione.</p>
	Beyond Words Sviluppare Competenze Linguistiche Attraverso l'Immersività	Custodi Digitali Insegnare la Cybersicurezza per un Futuro Online Protetto	Guida Pratica per Insegnanti Robotica Educativa e Coding nell' Ambiente Scolastico
Descrizione	<p>In un'epoca in cui la tecnologia continua a trasformare il panorama educativo, è essenziale esplorare approcci innovativi per l'insegnamento delle lingue. Questo corso è progettato per guidarvi attraverso il mondo della Realtà Virtuale (RV) e mostrare come questa tecnologia può rivoluzionare l'apprendimento delle lingue.</p>	<p>La cybersicurezza nelle scuole è un insieme di misure e pratiche volte a proteggere dati, sistemi informatici e dispositivi nell'ambiente educativo. È fondamentale per garantire la privacy degli studenti, preservare l'integrità delle informazioni, assicurare la continuità delle operazioni, prevenire l'accesso non autorizzato e educare gli studenti su comportamenti sicuri online.</p>	<p>La robotica educativa e il coding sono approcci pedagogici fondamentali nelle scuole per promuovere competenze chiave tra gli studenti. La robotica coinvolge gli studenti nella progettazione e programmazione di robot, mentre il coding sviluppa la capacità di scrivere istruzioni per computer. Queste discipline preparano gli studenti per il futuro, offrendo apprendimento pratico, stimolando l'interesse, collegandosi al curriculum e promuovendo competenze essenziali come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.</p>

	12	13	14
	Educazione STEAM Illuminare il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione	Dal Dialogo alla Collaborazione Promuovere il Pensiero Critico e le Abilità Sociali nella Scuola	Trasformazione Educativa L'Impatto Integrato di Intelligenza Artificiale e Internet delle Cose nelle Scuole del Futuro
Descrizione	<p>Lo STEAM a scuola è un approccio educativo interdisciplinare che integra diverse discipline per promuovere un apprendimento pratico e creativo. Importante per sviluppare competenze chiave come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, prepara gli studenti per il futuro, collega teoria e pratica, stimola l'interesse e l'impegno attraverso progetti coinvolgenti, promuove un approccio globale, e crea un ambiente inclusivo.</p>	<p>Il debate nella scuola è una pratica strutturata di discussione su temi rilevanti, che coinvolge gli studenti in ruoli definiti e promuove lo sviluppo delle abilità di comunicazione e di pensiero critico. È importante per migliorare l'argomentazione, la comprensione del contesto e le abilità di comunicazione.</p>	<p>L'Intelligenza Artificiale (IA) e l'Internet delle Cose (IoT) rappresentano tecnologie avanzate con impatti significativi nell'ambito educativo. L'IA può personalizzare l'apprendimento, analizzare dati per decisioni informate, automatizzare compiti e supportare gli insegnanti. L'IoT, collegando dispositivi fisici, contribuisce alla sicurezza, al monitoraggio e all'ottimizzazione delle risorse nelle scuole.</p>
	15	16	17
	Cittadinanza Connessa Educazione Civica e Cittadinanza Digitale nell'Era Digitale	Oltre le Barriere Strategie e Sussidi per un Apprendimento Inclusivo	Challenge Based Learning e Gamification
Descrizione	<p>L'educazione civica si concentra sull'insegnamento dei principi fondamentali della cittadinanza, coinvolgendo diritti, doveri civici, strutture governative e storia politica. La cittadinanza digitale estende questi principi al contesto online, promuovendo comportamenti etici, responsabili e consapevoli nell'interazione digitale. Questo è cruciale nell'era digitale, dove la partecipazione attiva e sicura online è essenziale.</p>	<p>I sussidi didattici di supporto a Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) sono risorse e strumenti che favoriscono un apprendimento personalizzato e accessibile. Questi sussidi, che possono includere materiali didattici adattati e tecnologie assistive, sono cruciali per creare un ambiente inclusivo che permette agli studenti con esigenze particolari di partecipare pienamente alle attività scolastiche. emotivo, nella promozione dell'autonomia e nell'innovazione tecnologica.</p>	<p>Nel CBL, gli studenti si impegnano in attività progettate per affrontare sfide reali che richiedono la ricerca, l'analisi e la risoluzione di problemi. Queste sfide possono essere legate a questioni globali, problemi ambientali, o questioni sociali, offrendo agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze in contesti significativi, ma applicandole a questioni didattiche, le sfide diventano fortemente utili per gli alunni, includendo anche gli alunni con bisogni educativi speciali.</p>

	18	19	20
	Creazione e utilizzo di mappe concettuali digitali: Come facilitatore nei processi di apprendimento	L'utilizzo delle tecnologie per la progettazione e l'applicazione di programmi di apprendimento	La CAA Technology-based come metodologia educativa inclusiva per le persone con autismo
Descrizione	<p>Questo corso fornirà agli insegnanti della scuola primaria le competenze e le risorse necessarie per utilizzare efficacemente le mappe concettuali digitali nell'insegnamento, supportando l'apprendimento degli studenti e migliorando le loro capacità di insegnamento. Inoltre, metterà in evidenza l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti e fornirà strumenti per il loro sviluppo continuo.</p>	<p>Le tecnologie costituiscono una grande opportunità per attività inclusive che coinvolgono l'intero gruppo classe. Questo è reso possibile dalla possibilità, che le stesse tecnologie offrono, di utilizzare linguaggi, strategie e canali alternativi, integrativi e compensativi. In questo modo si garantisce l'inclusione di alunni con BES, il cui successo scolastico dipende anche dalla partecipazione ad attività in maniera cooperativa secondo un modello bio-psico-sociale.</p>	<p>Il diffondersi delle nuove tecnologie ha permesso di portare gli strumenti di CAA ad un livello di usabilità e di opportunità di costruzione di percorsi didattici innovativi e inclusivi che prima non era possibile. Dunque i nuovi strumenti hi-tech per la CAA nell'autismo permetteranno agli insegnanti di raggiungere con i propri studenti obiettivi nuovi e socialmente significativi, coinvolgendo anche il gruppo dei pari e includendo nel processo anche l'ambiente scolastico extra-classe.</p>
	21 Didattica innovativa mediata dall'utilizzo di talking maps: La tecnologia delle (TUI)	22 Utilizzo della realtà aumentata per migliorare l'apprendimento per alunni con BES	23 Un sistema di pattern recognition per gli obiettivi didattici per BES
Descrizione	<p>Le TUI permettono, a partire da oggetti tangibili, in questo caso specifico, da una mappa, di avere accesso a contenuti multimediali e multisensoriali (es video, immagini, suoni) servendosi di sussidi tecnologici (es. uno smartphone).</p> <p>Tali strumenti tecnologici permettono di trasformare strumenti didattici tradizionali in strumenti altamente innovativi, capaci di veicolare conoscenze attraverso una pluralità di canali comunicativi e in modo attraente e capace di sostenere l'attenzione dei discenti.</p>	<p>La realtà aumentata (AR) offre diverse possibilità nell'ambito della didattica e dell'educazione, fornendo un nuovo livello di coinvolgimento e interattività per gli studenti. Immagina di entrare in una classe dove gli studenti non sono solo ascoltatori passivi, ma sono entusiasti, coinvolti e desiderosi di imparare. La realtà aumentata trasforma questa visione in realtà.</p>	<p>Sfruttando l'evoluzione nel settore delle tecnologie, in particolare dell'Intelligenza Artificiale AI è possibile migliorare e rendere più efficace questo processo e riuscire a sfruttare le tecnologie digitali nella didattica per i Bisogni Educativi Speciali. La formazione degli insegnanti all'utilizzo di questi tool consente di attuare un passaggio importante verso la Digitalizzazione e l'introduzione di percorsi di Didattica Innovativi.</p>

CORSI DI FORMAZIONE

	24	25	26
	Favorire lo sviluppo motorio dei bambini promuovendo al contempo l'inclusione	Dal Dialogo alla Collaborazione: Promuovere il Pensiero Critico e le Abilità Sociali nella Scuola	Simulazione d'impresa e Startup Dinamiche, Metodologie e Gamification
Descrizione	<p>Lo STEAM a scuola è un approccio educativo interdisciplinare che integra diverse discipline per promuovere un apprendimento pratico e creativo. Importante per sviluppare competenze chiave come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, prepara gli studenti per il futuro, collega teoria e pratica, stimola l'interesse e l'impegno attraverso progetti coinvolgenti, promuove un approccio globale, e crea un ambiente inclusivo.</p>	<p>I deficit del neurosviluppo sono spesso caratterizzati da difficoltà nei domini cognitivo-comportamentale e percettivo-motorio, nella funzione motoria e nell'equilibrio statico e dinamico. Queste difficoltà possono influenzare lo stile di vita di studenti con alterazioni del neurosviluppo: maggiore sedentarietà e una scarsa tolleranza all'esercizio fisico rispetto ai loro coetanei. Di rilevanza, è che le abilità motorie sono necessarie per lo sviluppo di abilità alla base di un comportamento adattivo (es. concettuali e sociali).</p>	<p>Il corso è progettato per fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per guidare gli studenti nel mondo «dinamico» dell'imprenditorialità attraverso processi di simulazione. Attraverso una combinazione di concetti teorici, metodologie, discussioni collaborative, simulazioni e gamification, il corso propone un approccio globale per incorporare il pensiero imprenditoriale all'interno del programma didattico.</p>
	27 Podcast e Web Radio Scolastica	28 WEBTV Scolastica	
Descrizione	<p>Il percorso formativo affronta gli aspetti didattici dei due mezzi di comunicazione/espressione presi in esame (Podcast e WebRADIO), con le relative peculiarità e metodologie specifiche, tese ad arricchire il Curriculum scolastico degli apprendimenti, finalizzati allo sviluppo di specifiche competenze comunicative.</p>	<p>La vocazione didattico/metodologica del percorso, affronterà gli aspetti culturali, pedagogici ed educativi (cittadinanza attiva e digitale) del potente mezzo di comunicazione sulla rete: la WebTV. Durante la formazione, verranno presi in esame numerosi study case relativi agli argomenti trattati, saranno messi a disposizione materiali on-line e link utili.</p>	

Non hai trovato il corso che fa per te?

Contattaci e scopri le potenzialità dei corsi di formazione personalizzati Ligra DS.

Grazie alla consulenza gratuita dei nostri trainer specializzati sarà possibile costruire il percorso formativo professionale più adeguato alle necessità della tua scuola.

Scrivi a formazione@ligra.it

Robotica





Educativa e Coding



Descrizione del corso

La robotica educativa è una scienza che abbraccia diverse discipline portando con sé un approccio didattico innovativo basato sull'utilizzo dei robot a scuola. Il corso si prefigge di approfondire e far conoscere le opportunità che la robotica educativa e il coding portano all'insegnamento, quale strumento di inclusione estremamente innovativo per favorire gli apprendimenti. La robotica educativa, motivante e coinvolgente, è un formidabile catalizzatore dell'attenzione. Il corso prevede una formazione di base sulle metodologie di **INQUIRY BASED LEARNING** e **PROJECT BASED LEARNING**.

Attività didattiche

	Video-lezioni
	Forum di confronto
	Attività teorico-pratiche
	Project work finale

Relatrici



Simona Di Paolo
Carmela Internicola

Pedagogiste ed esperte formatrici sui temi dell'inclusione e delle metodologie didattiche innovative

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Obiettivi formativi

Comprendere i concetti di base della robotica

Sviluppare competenze di programmazione

Sviluppare competenze di problem solving

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Modulo 1

Che cos'è la robotica educativa?

Ruoli, strumenti e competenze coinvolti nell'utilizzo della robotica educativa

La robotica come strumento per l'empowerment delle abilità cognitive, emotive e sociali

Modulo 2

Cosa è il coding ?

Pensiero computazionale e problem solving

Come insegnare ai bambini a programmare

Modulo 3


Chi è Kubo*?


Costruiamo percorsi e scenari con Kubo

Personalizziamo il nostro Kubo: storie, personaggi e tante avventure

Competenze Acquisite

 Gestione di attività laboratoriali di robotica educativa e coding

 Conoscenza ed applicazione di metodologie innovative (inquiry based learning e project based learning)

 Conoscenza di applicazione e programmazione di robot didattici

La Scuola del fare

Metodologie, Strumenti e Linguaggi



Descrizione del corso

L'ambiente non è solo uno spazio fisico, nella modernità lo spazio è anche virtuale e tecnologico. L'arrivo nelle classi di dispositivi evoluti (tavoli e pavimenti interattivi) richiede competenze e conoscenze metodologiche innovative, necessarie ad armonizzare l'utilizzo della tecnologia con i nuovi apprendimenti che essa stimola. Alcune ricerche socio-pedagogiche hanno dimostrato che l'ambiente di apprendimento incide per l'80% sul rendimento degli studenti e sulla spinta motivazionale dei docenti. Il corso fornirà strumenti e metodi per approfondire le nuove tecnologie e il loro impiego nella didattica, valorizzando gli apprendimenti e trasformando lo strumento digitale in strumento di comunicazione capace di parlare a tutti gli attori della scena scolastica.

Attività didattiche

	Video-lezioni
	Forum di confronto
	Attività teorico-pratiche
	Project work finale

Relatrici



Simona Di Paolo
Carmela Internicola

Pedagogiste ed esperte formatrici sui temi dell'inclusione e delle metodologie didattiche innovative

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Obiettivi formativi

Utilizzare le nuove tecnologie nell'insegnamento

Sviluppare competenze di progettazione didattica

Promuovere l'apprendimento attivo e partecipativo

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Modulo 1

Lo spazio: il nostro "terzo educatore" fisico e virtuale

L'ambiente, lo spazio e la tecnologia come attivatori e facilitatori dell'apprendimento

Realizzare ambienti di apprendimento con arredi, dispositivi digitali e didattico-educativi

Modulo 2

L'importanza del tavolo interattivo nella didattica

Sviluppare creatività, linguaggio, attenzione

Stimolare memoria, concentrazione, relazione

Modulo 3

Apprendere attraverso il movimento e il gioco interattivo

Impostare e realizzare una didattica efficace con i pavimenti interattivi

Progettazione pedagogica educativa: come quando e perché

Competenze Acquisite



Conoscenza e competenza di metodologie per la realizzazione di unità didattiche con l'ausilio di applicativi



Progettazione di percorsi didattico-educativi con il tavolo interattivo



Progettazione di percorsi didattico-educativi con il pavimento interattivo

Scuole senza barriere

la didattica digitale per l'inclusione



Descrizione del corso

La multimedialità e la multimodalità dei nuovi dispositivi rendono possibile l'utilizzo di un linguaggio che valorizza le diversità degli stili di apprendimento e le modalità di partecipazione proprie di ogni studente. Lo strumento multimediale digitale, per le sue caratteristiche versatili multifunzionali, è in grado di stimolare il processo di apprendimento/insegnamento e contemporaneamente si pone come facilitatore e motivatore. L'uso di immagini audio e video, consente una differenziazione che va incontro alle molteplici esigenze del singolo e del gruppo classe. Nel corso impareremo a progettare attività cooperative in cui il gruppo è pensato come squadra e il supporto reciproco diventa indispensabile per il raggiungimento di obiettivi e competenze, superando le barriere della discriminazione e dell'esclusione.

Attività didattiche

	Video-lezioni
	Forum di confronto
	Attività teorico-pratiche
	Project work finale

Relatrici



Simona Di Paolo
Carmela Internicola

Pedagogiste ed esperte formatrici sui temi dell'inclusione e delle metodologie didattiche innovative

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Obiettivi formativi

Approfondire il concetto di didattica inclusiva

Promuovere la consapevolezza e l'empatia

Gestire la classe in modo efficace

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Modulo 1

La didattica digitale e l'inclusione scolastica

Il potenziamento della didattica tradizionale

Lavorare sulla classe in cooperazione inclusiva

Modulo 2

Il monitor interattivo
un alleato dell'inclusione scolastica

Software e applicazioni utili ad impostare attività didattiche innovative ed inclusive

Come allestire una moderna aula 4.0

Modulo 3

WE-LAB*, il laboratorio di analisi in mobilità

Utilizzo del laboratorio digitale mobile come strumento inclusivo

Personalizzazione del laboratorio digitale nelle scienze tradizionali, umanistiche e ambientali

Competenze Acquisite

Applicazione di strategie inclusive nella didattica digitale

Costruzione e gestione del gruppo classe

Personalizzazione della didattica inclusiva attraverso la tecnologia

STEAM e strumenti

Digitali Inclusivi





LI
EDU
CO

Descrizione del corso

In un ambiente di apprendimento digitale con l'utilizzo, anche, di piattaforme per la realtà aumentata e virtuale lavoreremo su alcune strategie inclusive. Vedremo il Pensiero computazionale applicato a livello interdisciplinare dalle materie scientifiche a quelle umanistiche per sviluppare le competenze degli alunni in base al DigComp 2.2. Il corso offrirà un'introduzione al Coding e alla realtà virtuale e aumentata, che permetterà di imparare a narrare storie di successo e ad animarle attraverso l'ambiente di programmazione realizzando storie in realtà virtuale e aumentata.

Nel corso si affronteranno i temi della valorizzazione delle diversità, dell'educazione inclusiva e dell'uso critico e consapevole delle tecnologie nelle STEAM.

Attività didattiche

	Video-lezioni
	Forum di confronto
	Attività teorico-pratiche
	Project work finale

Relatrici



Simona Di Paolo

Carmela Internicola

Pedagogiste ed esperte formatrici sui temi dell'inclusione e delle metodologie didattiche innovative

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Obiettivi formativi

Utilizzo didattico delle risorse digitali audiovisive

Applicazione di strategie inclusive nella didattica STEAM

Valorizzazione degli stili di apprendimento

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Modulo 1

L'inclusione oggi
introduzione all'approccio Udl.

L'ambiente di apprendimento digitale e il rapporto con i diversi stili di apprendimento: cooperative learning e stationrotation

Modulo 2

Analisi dei diversi strumenti inclusivi in ambiente digitale in virtù del DigComp 2.2

Coding in AR e VR

Digital storytelling AR e VR

Modulo 3

L'intelligenza artificiale in classe

L'audiovisivo nella didattica inclusiva

La valutazione per competenze

Competenze Acquisite

 Uso di metodologie innovative nella didattica

 Gestione inclusiva del gruppo classe

 Creazione di ambienti didattici collaborativi

Sviluppare il pensiero computazionale

in realtà aumentata e virtuale



Descrizione del corso

Con l'utilizzo, anche, di piattaforme per la realtà aumentata e virtuale, lavoreremo su alcune strategie di didattica attiva, creativa e inclusiva. Il corso offrirà un'introduzione al Coding, alla realtà virtuale e aumentata e allo Storytelling, che permetterà a voi e ai vostri alunni/e di imparare a narrare storie di successo e ad animarle attraverso l'ambiente di programmazione realizzando storie in realtà virtuale e aumentata. Partiremo dalle basi della Realtà Virtuale e Realtà Aumentata per favorire la didattica STEAM all'interno della classe. Creeremo progetti tridimensionali, realizzeremo attività coinvolgenti in Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, partendo da progetti fatti al computer per riportarli in classe fruibili da tablet e smartphone attraverso i visori. Infine, utilizzando un linguaggio di programmazione a blocchi di codice faremo muovere i personaggi per introdurre il pensiero computazionale nelle nostre classi.

Attività didattiche

	Video-lezioni
	Forum di confronto
	Attività teorico-pratiche
	Project work finale

Relatrici



Simona Di Paolo
Carmela Internicola

Pedagogiste ed esperte formatrici sui temi dell'inclusione e delle metodologie didattiche innovative

Infanzia | Primaria | Secondaria



3-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Obiettivi formativi

Creazione di oggetti in realtà aumentata e virtuale

Creazione di immagini e video arricchiti ed interattivi

Uso di coding e pensiero computazionale nella didattica

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Modulo 1

Introduzione alla Realtà Virtuale e alla Realtà Aumentata

Applicazioni che utilizzano la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata

Modulo 2

Realizzazione di immagini panoramiche da utilizzare per la Realtà Virtuale

Utilizzare l'intelligenza artificiale per le foto panoramiche, creare contenuti interattivi in Realtà Virtuale

Diversi tipi di formato per le immagini a 360° lo storytelling in Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata

Modulo 3

Creare oggetti per la realtà aumentata ed applicazioni mobili

Creazione di ambienti 3D e scene a 360° interattive

Programmazione e coding tramite linguaggio a blocchi per animare oggetti

Competenze Acquisite

Creazione di oggetti in realtà aumentata e virtuale

Creazione di immagini e video elaborati ed interattivi

Uso di coding e pensiero computazionale nella didattica

Magia Narrativa

l'Insegnamento Attraverso lo Storytelling Creativo



Abstract

Lo storytelling nell'ambiente educativo è l'uso intenzionale di narrazioni e storie per facilitare l'apprendimento degli studenti. Questa pratica coinvolge emotivamente gli studenti, rende l'apprendimento più significativo, sviluppa abilità linguistiche, stimola la creatività, collega concetti didattici attraverso narrazioni e promuove competenze sociali ed emotive. Lo storytelling rende l'insegnamento più accessibile, favorisce l'empatia e offre esempi pratici per applicare i concetti appresi. Inoltre, può essere utilizzato in modo inclusivo, rappresentando diverse prospettive e culture nel curriculum.

Descrizione del corso

Il corso affronterà l'introduzione allo storytelling, definendo il concetto e sottolineando la sua importanza nell'ambito educativo, compreso il ruolo nello sviluppo delle abilità di comunicazione e comprensione.

Si esploreranno poi diverse tipologie di storytelling, come la narrativa orale, la scrittura creativa, lo storytelling visuale e l'uso delle tecnologie digitali per la narrazione interattiva. Il corso affronterà inoltre l'adattamento dello storytelling a diverse età e livelli di competenza, fornendo approcci specifici per la scuola primaria e secondaria, con modifiche per adattare il contenuto alle diverse discipline.

L'obiettivo finale sarà dotare gli insegnanti degli strumenti e delle competenze necessarie per integrare con successo lo storytelling nella loro pratica educativa e didattica quotidiana.

Argomenti

Introduzione allo Storytelling

Benefici dell'Uso dello Storytelling a Scuola

Le varie tipologie di Storytelling

Adattare lo Storytelling a Diverse Età e Livelli di Competenza

Sviluppo di Storie e Narrazioni

Esercitazioni Pratiche

Integrazione dello Storytelling nel Curriculum

Collegamenti con il Curriculum Nazionale

Primaria | Secondaria



04-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Diletta Molinari Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Definire il concetto di storytelling e comprendere il suo ruolo nella comunicazione

Migliorare le abilità di narrazione orale e scritta

Stimolare la Creatività e l'Immaginazione

Migliorare la padronanza del linguaggio e dell'espressione scritta e orale

Analizzare la struttura delle storie, comprendere l'importanza dei personaggi, dell'ambientazione e della trama

Utilizzare Tecnologie e Media

Integrare la diversità di prospettive e esperienze nelle storie, promuovendo l'inclusività

Creare Progetti di Storytelling Collaborativi

Riconoscere l'importanza della tradizione orale e imparare a valorizzarla nelle storie

Esaminare come le storie possono influenzare la comprensione, la percezione e la comunicazione di idee

Favorire lo Sviluppo di Competenze Sociali ed Emotive

Incoraggiare la Riflessione Critica

Oltre i confini sensoriali

Insegnanti ed inclusione con l'Approccio Snoezelen



Abstract

La terapia Snoezelen è un approccio terapeutico multisensoriale che utilizza ambienti controllati e attrezzature specializzate per offrire stimoli piacevoli e rilassanti. Nelle scuole, l'applicazione dello Snoezelen implica la creazione di spazi dedicati con luci soffuse, suoni tranquillizzanti e attrezzature sensoriali adatte all'ambiente educativo. Questo approccio può essere adattato per diverse età e abilità degli studenti, integrato nel curriculum per supportare l'apprendimento e personalizzato attraverso valutazioni individuali.

Descrizione del corso

Il corso affronterà diversi aspetti chiave. Inizialmente, verrà introdotto il concetto di Snoezelen, spiegando i principi e gli obiettivi terapeutici, focalizzandosi su come applicare questo approccio in contesti educativi. Si esplorerà la creazione di ambienti Snoezelen nelle scuole, inclusa la selezione di attrezzature adatte all'ambiente scolastico.

Attraverso sessioni pratiche e simulazioni, gli insegnanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente le dinamiche Snoezelen e acquisire competenze pratiche per la gestione delle sessioni. Si forniranno esempi di risorse e supporti per assistere gli insegnanti nella pratica.

L'obiettivo finale è dotare gli insegnanti degli strumenti teorici e pratici per integrare con successo elementi della terapia Snoezelen nell'ambiente educativo, contribuendo al benessere e all'apprendimento degli studenti.

Argomenti

Definizione e concetti fondamentali dello Snoezelen

Principi e Obiettivi dello Snoezelen in Ambito Educativo

Come lo Snoezelen può essere integrato nella pratica educativa

Creazione di Ambienti Snoezelen in Ambito Scolastico

Adattamenti per le Diverse Età e Abilità

Collegamenti con gli obiettivi di apprendimento e lo sviluppo delle competenze

Metodi per valutare le necessità sensoriali e terapeutiche degli studenti

Considerazioni pratiche durante le attività Snoezelen

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Diletta Molinari
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Obiettivi Formativi

Esplorare e comprendere i benefici fisici, emotivi e cognitivi derivanti dall'uso della terapia Snoezelen

Apprendere come adattare gli ambienti Snoezelen e le attività in base alle diverse esigenze degli studenti, inclusi quelli con disabilità o bisogni speciali

Acquisire competenze pratiche nell'utilizzo di strumenti specifici e nella creazione di ambienti Snoezelen stimolanti

Sviluppare strategie per integrare la terapia Snoezelen nei programmi educativi esistenti

Promuovere il Benessere Emotivo e Fisico degli Studenti

Promuovere un Ambiente Inclusivo

Navigare il Mondo Digitale

I Giovani orientati verso le Carriere del Futuro



Abstract

L'orientamento lavorativo per le professioni digitali del futuro è essenziale per guidare gli studenti nell'esplorazione e nella scelta di carriere nel settore digitale. Questo processo si concentra sulla comprensione delle opportunità offerte da professioni come informatica, intelligenza artificiale e sviluppo software, incoraggiando lo sviluppo di competenze chiave, l'adattabilità alle tecnologie emergenti, la creatività e l'innovazione. L'obiettivo è rispondere alle esigenze del mercato del lavoro digitale, prevenire disparità digitali, incentivare l'autoapprendimento continuo, costruire reti professionali e favorire la soddisfazione professionale degli studenti. In un mondo del lavoro in rapida evoluzione, l'orientamento per le professioni digitali del futuro prepara gli studenti per una carriera di successo nel contesto digitale.

Descrizione del corso

Il corso fornirà una panoramica delle tendenze del mercato del lavoro nel settore digitale e delle competenze richieste. Successivamente, affronterà il ruolo delle tecnologie emergenti, la consapevolezza delle carriere digitali e i metodi per fornire orientamento personalizzato.

Il corso includerà anche strategie di sviluppo delle competenze, la progettazione di percorsi formativi personalizzati e considerazioni etiche legate alle carriere digitali. Gli insegnanti impareranno a stabilire collegamenti con l'industria, a offrire supporto nell'accesso alle risorse online e a fornire risorse per l'autoapprendimento continuo.

L'obiettivo complessivo è preparare gli insegnanti a guidare gli studenti nella navigazione delle carriere digitali, offrendo loro competenze e informazioni essenziali per affrontare il mondo del lavoro del futuro.

Argomenti

Panoramica delle Professioni Digitali del Futuro

Competenze Chiave per le Professioni Digitali

Ruolo delle Tecnologie Emergenti

Consapevolezza delle Carriere Digitali

Orientamento lavorativo Personalizzato

Strategie di Sviluppo delle Competenze

Progettazione di Percorsi Formativi Personalizzati

Supporto nell'Accesso alle Risorse per l'Autoapprendimento

Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Diletta Molinari
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Obiettivi Formativi

Definire e comprendere le caratteristiche delle professioni digitali, esplorando le diverse opportunità di carriera

Sviluppare abilità nella creazione di un profilo professionale online

Analizzare le tendenze attuali e future del mercato del lavoro digitale per comprendere le opportunità emergenti

Esplorare le tecnologie emergenti e comprendere come influenzeranno le professioni digitali

Riconoscere l'importanza dell'apprendimento continuo e dello sviluppo delle competenze nel campo digitale in rapida evoluzione

Analizzare casi di successo di professionisti digitali, esplorando il loro percorso professionale e le strategie di successo

Sviluppare abilità creative e innovative necessarie per affrontare le sfide delle professioni digitali

Sviluppare competenze nella preparazione di curriculum, lettere di presentazione e portfolio digitali

Sviluppare abilità pratiche per affrontare colloqui, test e processi di selezione tipici delle professioni digitali

Riconoscere le competenze chiave necessarie per le professioni digitali, inclusi aspetti come programmazione, data analysis, competenze

Sviluppare abilità nella creazione di un profilo professionale online

Apprendere e praticare abilità di networking, la partecipazione a eventi, la connessione con professionisti del settore.

Beyond Words

Sviluppare Competenze Linguistiche con l'Immersività



Abstract

In un'epoca in cui la tecnologia continua a trasformare il panorama educativo, è essenziale esplorare approcci innovativi per l'insegnamento delle lingue. Questo corso è progettato per guidarvi attraverso il mondo della Realtà Virtuale (RV) e mostrare come questa tecnologia può rivoluzionare l'apprendimento delle lingue.

La realtà virtuale offre una nuova dimensione all'educazione linguistica, trasformando le tradizionali aule in spazi interattivi e coinvolgenti. Durante questo corso, esploreremo insieme le possibilità offerte dalla RV, affrontando le sfide e acquisendo le competenze necessarie per integrare con successo questa tecnologia nel vostro insegnamento.

Descrizione del corso

Il corso offre agli insegnanti un'opportunità unica di esplorare e implementare la Realtà Virtuale (RV) come strumento innovativo nell'insegnamento delle lingue. Questo corso approfondisce le basi della Realtà virtuale, esamina le sue applicazioni nell'ambito educativo e delinea vantaggi e sfide specifici nel contesto dell'apprendimento linguistico.

Attraverso moduli interattivi, gli insegnanti apprenderanno come progettare ambienti virtuali coinvolgenti, integrare la RV nel curriculum esistente e sviluppare attività pratiche per migliorare le abilità linguistiche degli studenti.

Attraverso studi di caso, sessioni pratiche e simulazioni di lezioni RV, gli insegnanti acquisiranno competenze pratiche per creare un ambiente di apprendimento stimolante e motivante. Al termine del corso, gli insegnanti saranno in grado di integrare con successo la Realtà Virtuale nella loro pratica educativa, migliorando l'efficacia dell'insegnamento delle lingue e offrendo esperienze di apprendimento coinvolgenti per gli studenti.

Argomenti

Introduzione alla Realtà Virtuale (RV)

Teoria dell'Apprendimento Linguistico con la Realtà Virtuale

Teoria dell'Apprendimento Linguistico con la Realtà Virtuale

Integrazione della RV nel Curriculum Linguistico

Progettazione di Attività Immersive

Sessioni Pratiche e Simulazioni

Primaria | Secondaria



04-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Nicole Rinnen
Trainer Ligra DS

Dopo un'esperienza accademica concentrata sulle nuove tecnologie applicate alla didattica e alla comunicazione, inizia il suo percorso come educatrice nella Scuola dell'Infanzia. Il suo ambito di competenza riguarda soprattutto le nuovissime tecnologie, come la Realtà Virtuale e Aumentata, e la loro integrazione efficace in ambito pedagogico.

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Acquisire una comprensione approfondita dei concetti di base della realtà virtuale e dei dispositivi associati

Apprendere come progettare attività linguistiche coinvolgenti e immersive utilizzando la realtà virtuale

Conoscere le risorse e gli strumenti disponibili per la creazione e la gestione di contenuti di realtà virtuale

Sviluppare competenze pratiche per integrare efficacemente le attività di realtà virtuale nel curriculum esistente

Acquisire competenze nella progettazione e implementazione di metodi di valutazione specifici per le attività di realtà virtuale

Apprendere strategie per mantenere un alto livello di partecipazione e motivazione degli studenti attraverso l'uso della RV

Esplorare soluzioni per garantire che l'uso della realtà virtuale sia accessibile a tutti gli studenti, riducendo eventuali disparità

Applicare le conoscenze acquisite attraverso workshop pratici e simulazioni di lezioni di realtà virtuale

Abstract

La cybersicurezza nelle scuole è un insieme di misure e pratiche volte a proteggere dati, sistemi informatici e dispositivi nell'ambiente educativo. È fondamentale per garantire la privacy degli studenti, preservare l'integrità delle informazioni, assicurare la continuità delle operazioni, prevenire l'accesso non autorizzato e educare gli studenti su comportamenti sicuri online. La cybersicurezza riduce le vulnerabilità tecniche, contribuisce a prevenire cyberbullismo e comportamenti inappropriati e assicura la conformità con le normative sulla privacy. Inoltre, protegge la reputazione della scuola, promuovendo un ambiente educativo sicuro e affidabile.

Descrizione del corso

Il corso di formazione sulla cybersicurezza per insegnanti dovrebbe coprire diversi aspetti chiave, tra cui la protezione dei dati personali degli studenti, la sicurezza delle reti e delle infrastrutture, la gestione di password e autenticazione, la sicurezza dei dispositivi e del software, la consapevolezza delle minacce, la sicurezza online degli studenti, la gestione degli account utente, la risposta agli incidenti, la protezione dalle minacce emergenti, la collaborazione e la condivisione delle informazioni, la sicurezza dei sistemi di apprendimento online, gli aspetti etici della cybersicurezza, la pianificazione di esercitazioni e simulazioni, e l'accesso a risorse e strumenti per la cybersicurezza. L'obiettivo è dotare gli insegnanti di conoscenze e competenze necessarie per garantire un ambiente digitale sicuro per gli studenti, affrontando sfide attuali e emergenti nella cybersicurezza.

Argomenti

Introduzione alla Sicurezza Informatica

Minacce alla Sicurezza Informatica

Criptografia / Reti sicure / Gestione Password

Sicurezza delle applicazioni WEB / Software / Dispositivi

Leggi e Normative sulla Sicurezza Informatica

Etica nella Sicurezza Informatica

Hacking Etico ed Etica del White Hat

Tendenze e Sfide Attuali in Sicurezza Informatica

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Monica Salamoni Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia e educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Obiettivi Formativi

Proteggere le Reti e le Infrastrutture Tecnologiche

Implementare misure per proteggere le reti e le infrastrutture tecnologiche della scuola.
Riconoscere e Prevenire Phishing

Essere in grado di riconoscere e prevenire attacchi di phishing

Sviluppare competenze nella gestione degli incidenti di sicurezza informatica, inclusa la risposta a violazioni

Creare programmi educativi per sensibilizzare gli studenti sulla sicurezza informatica e la consapevolezza degli utenti

Apprendere le pratiche per rimanere aggiornati sulle nuove minacce e tecnologie emergenti

Fomentare una cultura della sicurezza informatica tra insegnanti, personale e studenti

Adattare le Misure di Sicurezza ai Diversi Livelli Scolastici

Implementare metodi di valutazione per monitorare e valutare il progresso degli studenti nelle attività di robotica e coding

Stimolare l'Interesse per le Carriere STEAM

Promuovere l'interesse degli studenti nelle carriere legate a Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics

Offrire risorse e supporto continuo per insegnanti per integrare la robotica educativa nel loro insegnamento

Abstract

La robotica educativa e il coding sono approcci pedagogici fondamentali nelle scuole per promuovere competenze chiave tra gli studenti. La robotica coinvolge gli studenti nella progettazione e programmazione di robot, mentre il coding sviluppa la capacità di scrivere istruzioni per computer. Queste discipline preparano gli studenti per il futuro, offrendo apprendimento pratico, stimolando l'interesse, collegandosi al curriculum e promuovendo competenze essenziali come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi. Sono inclusivi, diversificati, flessibili e favoriscono la collaborazione, contribuendo a creare una comunità di apprendimento e a migliorare la competenza tecnologica degli studenti.

Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti sulla robotica educativa e il coding dovrebbe coprire diversi aspetti, inclusi l'introduzione a queste discipline, il ruolo nello sviluppo delle competenze degli studenti, l'esplorazione di piattaforme e strumenti di programmazione, la progettazione e costruzione di robot, applicazioni pratiche in classe, sfide stimolanti, inclusività e diversità, valutazione e feedback, connessione con il curriculum, risorse online e comunità, progetti collaborativi, sviluppo professionale continuo, e aspetti di sostenibilità e manutenzione. L'obiettivo del corso è dotare gli insegnanti delle competenze necessarie per integrare efficacemente la robotica educativa e il coding nell'ambiente scolastico, preparando gli studenti alle sfide digitali del futuro.

Argomenti

Definizione e importanza di robotica educativa e coding nella didattica moderna

Come la robotica e il coding contribuiscono allo sviluppo di competenze come la risoluzione dei problemi, la logica, il pensiero critico e la creatività

Introduzione a piattaforme di programmazione adatte a diverse età e livelli di competenza

Familiarità con strumenti e linguaggi di programmazione popolari nel contesto educativo

Come integrare la robotica e il coding nei programmi di studio

Creazione di sfide e attività che coinvolgano gli studenti e stimolino la loro creatività

Approcci per rendere la robotica educativa accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background o abilità

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Monica Salamoni Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia e educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Obiettivi Formativi

Promuovere la creatività e l'innovazione attraverso la progettazione e l'esecuzione di progetti di robotica

Favorire la collaborazione attraverso progetti di robotica di gruppo, incoraggiando la condivisione di idee e il lavoro di squadra

Sviluppare competenze nella risoluzione di problemi tecnici legati alla programmazione e al funzionamento dei robot

Personalizzare le attività di robotica e coding per adattarsi ai diversi livelli di competenza degli studenti

Comprendere come integrare la robotica educativa in varie materie, come matematica, scienze e ingegneria

Imparare ad utilizzare le tecnologie di controllo remoto per interagire con i robot educativi

Sviluppare programmi interattivi che coinvolgono gli studenti in attività di programmazione dinamica

Adottare approcci inclusivi, garantendo che le attività di robotica siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con diverse abilità

Implementare metodi di valutazione per monitorare e valutare il progresso degli studenti nelle attività di robotica e coding

Personalizzare le attività di robotica e coding per adattarsi ai diversi livelli di competenza degli studenti

Comprendere come integrare la robotica educativa in varie materie, come matematica, scienze e ingegneria

Imparare ad utilizzare le tecnologie di controllo remoto per interagire con i robot educativi

Educazione STEAM

Illuminare il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione



Abstract

Lo STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) nelle scuole è un approccio educativo interdisciplinare che integra diverse discipline per promuovere un apprendimento pratico e creativo. Importante per sviluppare competenze chiave come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, prepara gli studenti per il futuro, collega teoria e pratica, stimola l'interesse e l'impegno attraverso progetti coinvolgenti, promuove un approccio globale, e crea un ambiente inclusivo che abbraccia la diversità. In sintesi, lo STEAM offre un modello educativo completo che prepara gli studenti per sfide e opportunità nel mondo moderno.

Descrizione del corso

Il corso di formazione sullo STEAM per insegnanti dovrebbe coprire diverse aree chiave, tra cui l'introduzione e l'approccio interdisciplinare a STEAM, lo sviluppo di progetti pratici, l'uso di metodologie attive, l'integrazione di tecnologie e strumenti STEAM, il ruolo dell'arte, la stimolazione della creatività, la valutazione in contesto STEAM, l'inclusività e la diversità, la promozione della collaborazione, il collegamento con l'industria e il mondo del lavoro, la sostenibilità, la connessione globale attraverso progetti STEAM, lo sviluppo professionale continuo e l'importanza della sostenibilità e dell'ambiente. L'obiettivo è preparare gli insegnanti a integrare con successo STEAM nell'ambiente educativo, promuovendo l'apprendimento interdisciplinare e preparando gli studenti per le sfide del mondo moderno.

Argomenti

- Approcci creativi alla risoluzione di problemi attraverso l'arte
- Strategie per stimolare la creatività negli studenti
- Metodi di valutazione adatti a progetti STEAM
- Promozione di diversità di prospettive e approcci.
- Sviluppo di competenze sociali attraverso progetti STEAM
- Realizzazione di progetti che riflettano le applicazioni reali delle discipline STEAM
- Progetti che esplorano soluzioni a problemi globali.
- Partecipazione a workshop, conferenze e opportunità di formazione

Primaria | Secondaria



04-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Monica Salamoni Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia e educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Familiarizzarsi con l'uso di tecnologie avanzate nelle attività STEAM, come stampanti 3D, software di progettazione, ecc.

Integrare attività che stimolino il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

Personalizzare le attività STEAM per adattare ai diversi livelli di competenza degli studenti

Favorire la Collaborazione e il Lavoro di Squadra

Incentivare la collaborazione tra gli studenti e il lavoro di squadra nelle attività STEAM

Adottare approcci inclusivi, garantendo che le attività STEAM siano accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dalle abilità

Sviluppare metodi di valutazione integrati che riflettano le competenze STEAM degli studenti

Esplorare e promuovere la diversità delle carriere STEAM, ispirando gli studenti a considerare percorsi professionali in questi settori

Applicare approcci STEAM alla risoluzione di problemi del mondo reale, incoraggiando gli studenti a collegare l'apprendimento alla vita quotidiana

Esplorare connessioni tra STEAM e questioni globali, incoraggiando una prospettiva globale nelle attività di apprendimento

Promuovere il Lifelong Learning

Abstract

Il debate nella scuola è una pratica strutturata di discussione su temi rilevanti, che coinvolge gli studenti in ruoli definiti e promuove lo sviluppo delle abilità di comunicazione e di pensiero critico. È importante per migliorare l'argomentazione, la comprensione del contesto e le abilità di comunicazione. Gli assetti collaborativi in classe si riferiscono alla strutturazione degli studenti in gruppi per affrontare attività educative. Essi promuovono l'apprendimento attivo, lo sviluppo delle abilità sociali, la diversità di prospettive e la responsabilità condivisa. Sono importanti perché migliorano i risultati degli studenti e favoriscono un coinvolgimento più profondo nell'apprendimento. Entrambi, il debate e gli assetti collaborativi, preparano gli studenti per sfide e opportunità nella vita.

Descrizione del corso

Il corso affronterà diversi aspetti, inclusi l'ambiente collaborativo, tipi di collaborazione e progettazione di attività collaborative. Includerà anche il dibattito in classe, lo sviluppo di competenze chiave per la collaborazione, l'inclusività e la diversità, la valutazione della collaborazione, la gestione costruttiva dei conflitti, l'uso di tecnologie collaborative, collegamenti con il curriculum, esercitazioni pratiche, feedback e riflessioni, e lo sviluppo professionale continuo. L'obiettivo è preparare gli insegnanti a creare un ambiente di apprendimento collaborativo, promuovere competenze sociali ed emotive e facilitare la partecipazione attiva degli studenti.

Argomenti

Definizione della collaborazione in un contesto educativo

Costruzione di un Ambiente Collaborativo

Tipi di Collaborazione

Dibattito in Classe

Struttura del dibattito e regole di partecipazione

Competenze Chiave per la Collaborazione

Inclusività e Diversità

Tecnologie e Strumenti Collaborativi

Integrare la collaborazione e il dibattito nei programmi di studio

Primaria | Secondaria

**04-30 h**

Formazione

**Attestato di**

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice**Diletta Molinari
Trainer Ligra DS**

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Obiettivi Formativi

Promuovere la diversità di opinioni e punti di vista durante le attività di debate, creando un ambiente inclusivo

Favorire lo sviluppo del pensiero critico attraverso la pratica del debate, incoraggiando gli studenti a valutare le argomentazioni in modo analitico

Apprendere e insegnare abilità di ascolto attivo durante le discussioni e le sessioni di debate

Sviluppare competenze nell'uso di tecnologie per facilitare il debate online

Stimolare la leadership tra gli studenti, incoraggiandoli a guidare le sessioni di debate e a prendere iniziative

Apprendere strategie per creare un ambiente collaborativo in classe, promuovendo l'interazione e la condivisione di idee

Creare e implementare progetti collaborativi che incoraggino la partecipazione attiva e lo scambio di idee tra gli studenti

Promuovere la riflessione critica sugli argomenti affrontati durante le sessioni di debate e le attività collaborative

Collegare il debate e le attività collaborative della cittadinanza attiva, incoraggiando gli studenti a partecipare al dialogo pubblico

Offrire risorse e supporto nell'implementazione di tecniche di debate e attività collaborative nella loro pratica educativa

Definire i concetti chiave del debate e comprendere le sue applicazioni nell'ambiente educativo

Imparare a sviluppare argomentazioni solide e convincenti e a trasmetterle in modo efficace agli studenti

Abstract

L'Intelligenza Artificiale (AI) e l'Internet delle Cose (IoT) rappresentano tecnologie avanzate con impatti significativi nell'ambito educativo. L'AI può personalizzare l'apprendimento, analizzare dati per decisioni informate, automatizzare compiti e supportare gli insegnanti. L'IoT, collegando dispositivi fisici, contribuisce alla sicurezza, al monitoraggio e all'ottimizzazione delle risorse nelle scuole. L'importanza di queste tecnologie risiede nella personalizzazione dell'apprendimento, nell'efficienza operativa, nello sviluppo di competenze del 21° secolo, nell'innovazione educativa e nell'accesso equo all'educazione. Implementare AI e IoT offre opportunità uniche per migliorare l'esperienza educativa, preparando gli studenti per un futuro sempre più tecnologico.

Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti su Intelligenza Artificiale (AI) e Internet delle Cose (IoT) offre una panoramica completa dei concetti di base e delle applicazioni pratiche di queste tecnologie. Esplora l'impatto sull'istruzione e sulle competenze degli studenti, affronta questioni etiche e di sicurezza, e fornisce strumenti, risorse educative e linee guida per l'integrazione nei curriculum. Attraverso progetti pratici, il corso mira a sviluppare le competenze chiave degli studenti, stimolare il pensiero critico e preparare gli insegnanti alle sfide e opportunità future nell'ambito tecnologico. L'obiettivo è fornire una formazione completa che prepari insegnanti e studenti per un mondo sempre più guidato da tecnologie avanzate.

Argomenti

Guidare gli insegnanti nella progettazione di progetti pratici che coinvolgono concetti di AI e IoT

Sviluppare competenze pratiche attraverso l'implementazione di progetti concreti

Modifiche dei contenuti per adattarli ai diversi livelli scolastici

Come integrare l'AI e l'IoT nei curriculum esistenti di diverse discipline

Suggerimenti per allineare gli argomenti alle linee guida educative

Analisi di casi studio di successo sull'implementazione di tecnologie AI e IoT in contesti educativi

Strategie per incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso progetti legati a AI e IoT

Esplorare le sfide attuali e future legate all'AI e all'IoT nell'ambiente educativo

Approcci per valutare il progresso degli studenti nei concetti di AI e IoT

Primaria | Secondaria

**04-30 h**
Formazione**Attestato di**
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice**Monica Salamoni**
Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia e educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Obiettivi Formativi

Acquisire una conoscenza approfondita dei concetti di base di Intelligenza Artificiale e Internet delle Cose

Analizzare come l'AI e l'IoT possono essere implementati in modo pratico e vantaggioso nel contesto educativo

Fornire agli insegnanti competenze pratiche nell'utilizzo e nell'integrazione di tecnologie avanzate nelle loro attività didattiche

Capire come l'AI può essere utilizzata per personalizzare l'esperienza di apprendimento degli studenti, adattandola alle loro esigenze individuali

Imparare come l'IoT può ottimizzare l'uso delle risorse, migliorare l'efficienza operativa e creare un ambiente scolastico intelligente

Stimolare gli insegnanti a esplorare nuove modalità di insegnamento attraverso l'adozione di tecnologie innovative

Approfondire le considerazioni etiche legate all'uso di tecnologie avanzate e imparare a gestire le preoccupazioni sulla sicurezza

Promuovere la riflessione critica sugli argomenti affrontati durante le sessioni di debate e le attività collaborative

Sviluppare la capacità di progettare e implementare progetti pratici che integrano con successo l'AI e l'IoT nella didattica quotidiana

Apprendere strategie per adattare i concetti di AI e IoT a studenti di diverse età e livelli di competenza

Implementare strumenti di valutazione per misurare l'efficacia dell'uso di AI e IoT sull'apprendimento degli studenti

Integrare l'AI e l'IoT nei curricula disciplinari, illustrando come queste tecnologie possano arricchire l'insegnamento in diverse materie

Abstract

L'educazione civica si concentra sull'insegnamento dei principi fondamentali della cittadinanza, coinvolgendo diritti, doveri civici, strutture governative e storia politica. La cittadinanza digitale estende questi principi al contesto online, promuovendo comportamenti etici, responsabili e consapevoli nell'interazione digitale. Questo è cruciale nell'era digitale, dove la partecipazione attiva e sicura online è essenziale. L'importanza di quest'educazione risiede nella promozione della responsabilità civica, nell'incoraggiare la partecipazione attiva, nella prevenzione del cyberbullismo, nell'alfabetizzazione mediatica, nella gestione della privacy e sicurezza online, nella promozione dell'inclusione digitale, nello sviluppo di competenze digitali e nella preparazione degli studenti per affrontare le sfide e opportunità del mondo moderno. In sintesi, l'obiettivo è formare cittadini consapevoli, responsabili e competenti, sia nell'ambito tradizionale che in quello digitale.

Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti su Educazione Civica e Cittadinanza Digitale si focalizza su diversi aspetti chiave: include l'insegnamento dei fondamenti della cittadinanza, le leggi digitali, l'etica online e la gestione delle fake news. Affronta anche tematiche come privacy e protezione dei dati, cyberbullismo, partecipazione civica digitale, elettorato online, inclusione digitale e diversità online. Il corso esplora gli strumenti digitali per l'educazione civica, lo sviluppo delle abilità critiche, progetti pratici, sfide emergenti e l'importanza del feedback e della valutazione nell'ambito digitale.

L'obiettivo è preparare gli insegnanti a guidare gli studenti in un mondo digitalizzato, promuovendo una cittadinanza digitale responsabile e consapevole.

Argomenti

Prevenzione del cyberbullismo

Promozione di comportamenti positivi online

Uso delle piattaforme digitali per partecipare alla vita civica

Educazione alle Elezioni e al Voto Online

Insegnare il processo elettorale

Affrontare il divario tecnologico

Promuovere il pensiero critico nell'analisi di contenuti online

Sviluppo delle Abilità Critiche e Analitiche

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Nicole Rinnen
Trainer Ligra DS

Dopo un'esperienza accademica concentrata sulle nuove tecnologie applicate alla didattica e alla comunicazione, inizia il suo percorso come educatrice nella Scuola dell'Infanzia. Il suo ambito di competenza riguarda soprattutto le nuovissime tecnologie, come la Realtà Virtuale e Aumentata, e la loro integrazione efficace in ambito pedagogico.

Obiettivi Formativi

Fornire linee guida pratiche su come integrare efficacemente l'educazione civica e la cittadinanza digitale nei curricula scolastici

Sviluppare competenze di pensiero critico nell'analisi di contenuti online e nella valutazione di informazioni digitali

Promuovere la partecipazione attiva degli studenti nella vita civica e digitale, incoraggiando progetti e iniziative coinvolgenti

Sensibilizzare sull'importanza dell'inclusione digitale e del rispetto online, incoraggiando un ambiente virtuale rispettoso della diversità

Fornire strumenti e risorse didattiche digitali per implementare in modo efficace i concetti di cittadinanza connessa nelle lezioni

Apprendere strategie per creare un ambiente collaborativo in classe, promuovendo l'interazione e la condivisione di idee

Sviluppare strumenti di valutazione per misurare la comprensione e l'applicazione degli studenti nei temi di cittadinanza connessa

Sensibilizzare gli insegnanti sulla sicurezza online e sulla protezione delle informazioni personali, diffondendo consapevolezza tra gli studenti

Adattare le strategie didattiche per rispondere alle esigenze di studenti di diverse età e livelli di competenza

Creare un ambiente di apprendimento collaborativo tra insegnanti, incoraggiando lo scambio di idee, best practices e risorse

Sviluppare strumenti di valutazione per misurare la comprensione e l'applicazione degli studenti nei temi di cittadinanza connessa in quella digitale

Abstract

I sussidi didattici di supporto a Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) sono risorse e strumenti che favoriscono un apprendimento personalizzato e accessibile. Questi sussidi, che possono includere materiali didattici adattati e tecnologie assistive, sono cruciali per creare un ambiente inclusivo che permette agli studenti con esigenze particolari di partecipare pienamente alle attività scolastiche. La loro importanza risiede nella personalizzazione dell'apprendimento, nell'accessibilità del curriculum, nella promozione dell'inclusione, nel potenziamento delle abilità degli studenti, nella riduzione delle disparità educative, nel sostegno emotivo, nella promozione dell'autonomia e nell'innovazione tecnologica. L'utilizzo di questi sussidi mira a favorire la partecipazione attiva e coinvolgente degli studenti, creando un ambiente scolastico che valorizza e supporta le diverse esigenze degli individui.

Descrizione del corso

Il corso sull'inclusione di Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) a scuola, con un focus sulle tecnologie di supporto, copre una vasta gamma di argomenti: inizialmente verrà presentato un quadro generale su BES e DSA, esplorando le normative e le leggi correlate. Si approfondisce poi nella valutazione, identificazione e diagnosi di studenti con queste esigenze, analizzando il ruolo degli insegnanti e degli specialisti. Il corso tratta approcci pedagogici inclusivi, adattamenti curricolari, e sottolinea l'importanza della collaborazione tra insegnanti, genitori e professionisti della salute. Una parte significativa del corso è dedicata alle tecnologie di supporto e alle tecnologie assistive, con un'esplorazione di strumenti specifici come comunicatori e software di sintesi vocale. Il corso mira a preparare gli insegnanti ad affrontare con successo l'inclusione di studenti con BES e DSA, incorporando in modo efficace le tecnologie di supporto nell'ambiente educativo.

Argomenti

Introduzione a BES e DSA

Valutazione e Diagnosi

Approcci Pedagogici Inclusivi

Ruolo degli Insegnanti di Sostegno

Collaborazione e Comunicazione

Assistive Technology

Adattamenti di Materiale Didattico

Primaria | Secondaria



04-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Diletta Molinari
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Obiettivi Formativi

Fornire una conoscenza approfondita dei Bisogni Educativi Speciali (BES) e dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

Approfondire la comprensione delle leggi e delle normative riguardanti l'inclusione di studenti con BES e DSA

Sviluppare competenze nell'implementazione di approcci pedagogici inclusivi adattati alle esigenze degli studenti

Fornire competenze nella creazione e nell'adattamento di materiali didattici per rispondere alle esigenze individuali degli studenti

Formare all'utilizzo efficace delle tecnologie assistive per supportare gli studenti con BES e DSA

Promuovere la collaborazione tra insegnanti, genitori e professionisti per garantire un approccio integrato di supporto

Imparare a personalizzare l'insegnamento per rispondere alle esigenze individuali degli studenti con BES e DSA

Dotare gli insegnanti di competenze per fornire un sostegno emotivo ai propri studenti, creando un ambiente inclusivo e accogliente

Sviluppare strategie per promuovere l'autonomia degli studenti con BES e DSA nelle attività di apprendimento

Formare all'adozione di strategie che favoriscano l'inclusione sociale degli studenti con BES e DSA

Dotare gli insegnanti di strumenti per l'identificazione e la diagnosi tempestiva di studenti con BES e DSA

Challenge Based Learning e Gamification



Abstract

Il Challenge Based Learning (CBL) è un approccio educativo che mette al centro dell'apprendimento l'affrontare sfide o problemi reali e significativi. Piuttosto che concentrarsi esclusivamente sulla memorizzazione di fatti o concetti, il CBL incoraggia gli studenti a collaborare, risolvere problemi e applicare le loro conoscenze in contesti autentici. Nel CBL, gli studenti si impegnano in attività progettate per affrontare sfide reali che richiedono la ricerca, l'analisi e la risoluzione di problemi. Queste sfide possono essere legate a questioni globali, problemi ambientali, o questioni sociali, offrendo agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze in contesti significativi, ma applicandole a questioni didattiche, le sfide diventano fortemente utili per gli alunni, includendo anche gli alunni con bisogni educativi speciali.

La Gamification, diventerà la chiave per l'inclusione e la motivazione al gioco.

Descrizione del corso

Metodologia didattica: Il corso sarà interattivo e partecipativo, combinando sessioni teoriche e attività pratiche, discussioni di gruppo, e momenti di riflessione. Saranno utilizzati esempi concreti e casi studio per favorire la comprensione e l'applicazione dei concetti trattati.

Materiali: I partecipanti avranno accesso a materiale didattico, risorse online e strumenti pratici per supportare l'apprendimento durante e dopo il corso.

Argomenti

Introduzione al Challenge Based Learning (CBL)

Principi fondamentali del CBL

Introduzione alla gamification

Integrazione di CBL e gamification

Creazione di un progetto CBL gamificato

Valutazione e rivalutazione

Conclusioni

Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 10 h



24-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Angelo Rega

Psicologo e ricercatore in tecnologie per l'apprendimento e la riabilitazione, è coordinatore del laboratorio in Metodologie educative e tecnologie per l'apprendimento del centro di riabilitazione Neapolitanit e referente del gruppo di lavoro per la psicologia scolastica dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania.

Obiettivi Formativi

Il corso mira a fornire ai docenti le competenze necessarie per implementare con successo il challenge based learning utilizzando tecniche di gamification, al fine di coinvolgere e motivare gli studenti nell'apprendimento

Creazione e utilizzo di mappe concettuali digitali come facilitatore nei processi di apprendimento



Abstract

Le tecnologie digitali offrono molte opportunità per innovare l'insegnamento e migliorare l'esperienza educativa degli studenti. Gli insegnanti che acquisiscono competenze digitali possono utilizzare strumenti e risorse online per creare lezioni interattive, coinvolgenti e personalizzate, allo stesso tempo le tecnologie digitali consentono agli insegnanti di diversificare i metodi di insegnamento e di adattare l'insegnamento alle esigenze e agli stili di apprendimento degli studenti. Questo può favorire un apprendimento più efficace e inclusivo per tutti gli alunni. Questo corso fornirà agli insegnanti della scuola primaria le competenze e le risorse necessarie per utilizzare efficacemente le mappe concettuali digitali nell'insegnamento, supportando l'apprendimento degli studenti e migliorando le loro capacità di insegnamento. Inoltre, metterà in evidenza l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti e fornirà strumenti per il loro sviluppo continuo. Le mappe concettuali sono ancora oggi potenti strumenti visivi utilizzati per rappresentare e organizzare le informazioni in modo gerarchico e concettuale per gli studenti con BES.

Descrizione del corso

Metodologia didattica - problem project based learning: durante la formazione gli insegnanti avranno ad arricchire materiali didattici con mappe concettuali

Percorso di Formazione sul Campo FSC - 12 ore di laboratorio pratico (per 5-7 unità) diviso in:

- 1) Utilizzo del sistema hi-tech EduARd
- 2) Progettare una unità didattica sfruttando le mappe concettuali
- 3) Utilizzo il sistema EduARd per creare una Open Educational Resources per condividere le mappe concettuali

Metodologia didattica: Apprendimento cooperativo e learning by doing

Argomenti

Introduzione alle mappe concettuali digitali

Creazione di mappe concettuali digitali

Utilizzo delle mappe concettuali digitali nelle lezioni

Importanza delle competenze digitali per gli insegnanti

Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 10 h



24-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatrice



Angelo Rega

Psicologo e ricercatore in tecnologie per l'apprendimento e la riabilitazione, è coordinatore del laboratorio in Metodologie educative e tecnologie per l'apprendimento del centro di riabilitazione Neapolitanit e referente del gruppo di lavoro per la psicologia scolastica dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania.

Obiettivi Formativi

Introdurre i docenti della scuola primaria al concetto di mappe concettuali digitali e ai loro benefici nell'insegnamento

Fornire agli insegnanti le competenze necessarie per creare mappe concettuali digitali efficaci utilizzando strumenti online

Esplorare modi creativi per integrare le mappe concettuali digitali nelle lezioni per supportare l'apprendimento degli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali

Sottolineare l'importanza dell'acquisizione di competenze digitali per gli insegnanti e come queste possano migliorare l'insegnamento e l'apprendimento

Questo corso fornirà agli insegnanti della scuola primaria le competenze e le risorse necessarie per utilizzare efficacemente le mappe concettuali digitali nell'insegnamento, supportando l'apprendimento degli studenti e migliorando le loro capacità di insegnamento. Inoltre, metterà in evidenza l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti e fornirà strumenti per il loro sviluppo continuo.

L'utilizzo delle tecnologie per la progettazione e l'applicazione

di programmi di apprendimento collaborativo

LI
EDU
CO

Abstract

Ad oggi è rivolto sempre un maggior interesse per nuovi metodi di apprendimento soprattutto rivolti a studenti con bisogni educativi speciali (BES). In questo caso, le strutture o gruppi di apprendimento cooperativo hanno evidenziato diversi vantaggi, fra questi un maggior coinvolgimento degli studenti con BES nelle attività svolte in classe. Per apprendimento cooperativo (o cooperative learning) si intende un metodo di insegnamento e di apprendimento in cui il gruppo è visto come risorsa e stimolo per l'acquisizione di nuove conoscenze.

In questo contesto, le tecnologie costituiscono una grande opportunità per attività inclusive che coinvolgono l'intero gruppo classe. Questo è reso possibile dalla possibilità, che le stesse tecnologie offrono, di utilizzare linguaggi, strategie e canali alternativi, integrativi e compensativi. In questo modo si garantisce l'inclusione di alunni con BES, il cui successo scolastico dipende anche dalla partecipazione ad attività in maniera cooperativa secondo un modello bio-psico-sociale. In conclusione, la tecnologia può offrire un valido supporto all'apprendimento cooperativo, supportando in questo modo esperienze di apprendimento più motivanti ed inclusive.

Descrizione del corso

Il corso si pone l'obiettivo formativo di fornire agli insegnanti strumenti teorico-pratici sull'apprendimento cooperativo mediato dall'uso di tecnologie digitali per promuovere la progettazione e i programmi di cooperative learning e la loro applicazione nel contesto scolastico.

Nello specifico, un primo modulo avrà l'obiettivo di insegnare nozioni teoriche relative a: apprendimento cooperativo, l'applicazione di questa metodologia con studenti con BES, il ruolo delle tecnologie a sostegno e promozione dell'apprendimento cooperativo e l'utilizzo di una piattaforma (ASTRAS) in questo contesto.

Il secondo modulo avrà una connotazione pratica attraverso attività laboratoriali nelle quali gli insegnanti potranno cimentarsi nell'utilizzo della piattaforma per la progettazione di attività di apprendimento cooperativo. Le attività verranno svolte attraverso simulazioni che prevedono un apprendimento cooperativo, definizione di progetti di cooperative learning coerentemente con la logica dell'imparare facendo (tinkering). Le attività laboratoriali saranno supervisionate da un professionista con una valida e approfondita conoscenza sull'argomento.

Argomenti

Principi di apprendimento cooperativo anche nei bisogni educativi speciali

Dispositivi tecnologici e la loro integrazione con l'apprendimento cooperativo

Costruzione di percorsi per l'apprendimento cooperativo con piattaforma ASTRAS

Laboratorio di apprendimento cooperativo

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 10 h



24-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Raffaele Nappo

Ricercatore presso il Neapolisanit, si occupa dal 2020 di progettazione e applicazione di soluzioni tecnologiche per la valutazione e il potenziamento delle difficoltà cognitive in età evolutiva.

Neuropsicologo-psicoterapeuta e responsabile del servizio di neuropsicologia in Neaclinic dove si occupa della presa in carico complessa di bambini, adulti e anziani con alterazioni cognitive, comportamentali ed emotive associate ad un'alterazione del sistema nervoso centrale.

Obiettivi Formativi

Acquisizione di nozioni relative all'apprendimento cooperativo

Conoscenza e competenza di strategie, metodologie e processi per un apprendimento cooperativo rivolto a studenti senza o con necessità speciali (es. BES)

Conoscenza e competenza sull'utilizzo di strumenti tecnologici e digitali per la promozione di un apprendimento cooperativo

Progettazione e sviluppo di ambienti didattici innovativi mediante l'ausilio di applicativi

La CAA Technology-based come metodologia educativa inclusiva

per le persone con autismo

LI
EDU
CO

Abstract

Gli interventi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) utilizzano e/o insegnano l'uso di un sistema di comunicazione non verbale/vocale, che comprende sistemi di comunicazione assistita e non assistita. I sistemi di comunicazione assistita includono sistemi a bassa tecnologia (ad esempio, scambio di oggetti/immagini o indicazione di lettere) e si estendono ai dispositivi di generazione vocale (SGD) ad alta tecnologia e alle applicazioni che consentono ad altri dispositivi (ad esempio, il linguaggio dei segni e i gesti) di comunicare in modo assistito. Il diffondersi delle nuove tecnologie ha permesso di portare gli strumenti di CAA ad un livello di usabilità e di opportunità di costruzione di percorsi didattici innovativi e inclusivi che prima non era possibile. Dunque i nuovi strumenti hi-tech per la CAA nell'autismo permetteranno agli insegnanti di raggiungere con i propri studenti obiettivi nuovi e socialmente significativi, coinvolgendo anche il gruppo dei pari e includendo nel processo anche l'ambiente scolastico extra-classe.

Descrizione del corso

Il corso si pone come obiettivo formativo quello di fornire gli strumenti teorici e pratici agli insegnanti per l'utilizzo di LIAR (Language Interface for AAC-Rehabilitation) uno strumento digitale della CAA al fine di realizzare un intervento inclusivo nel contesto scolastico. Durante il percorso formativo sarà possibile trasferire competenze su utilizzo di uno strumento digitale che attraverso anche la tecnologia IoT (Internet of Things) favorisce l'interazione con l'ambiente, rendendo la scuola smart. Gli insegnanti impareranno ad usare un sistema High tech di AAC e come farlo interagire con gli hardware di IoT, caricando foto, video, sequenze visive ecc... L'interazione delle tecnologie di CAA con gli hardware di IoT permetteranno di velocizzare il processo comunicativo dell'alunno con disabilità portando ad una maggiore inclusione nel gruppo classe.

Argomenti

I sistemi hi-tech nella Comunicazione Aumentativa e Alternativa per l'Autismo e nei disturbi della comunicazione sociale

L'applicazione LIAR come strumento di comunicazione e di inclusione nel Disturbo dello Spettro Autistico e nei disturbi della comunicazione Sociale in contesto scolastico

Costruzione di metodologie e percorsi personalizzati di Comunicazione Aumentativa e Alternativa attraverso LIAR

Le potenzialità delle tecnologie nella didattica inclusiva

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 10 h



15-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatrice



Jessica Peluso

Psicologa, Analista del Comportamento Certificata (BCBA) e Psicoterapeuta Cognitivo-Comportamentale. Si occupa da anni di Applied Behavior Analysis e Intervento Comportamentale Intensivo e Precoce per l'Autismo. Consulenza e formazione su temi di CAA e metodologia ABA e Verbal Behavior. Si dedica in particolare ai dispositivi hi-tech per la comunicazione nel campo dell'Autismo e dei disturbi del neurosviluppo effettuando valutazioni specializzate in CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa).

Obiettivi Formativi

Conoscenza e competenza di metodologie per la realizzazione di unità didattiche con l'ausilio di applicativi

Applicazione di strategie inclusive nella didattica digitale

Conoscere e saper utilizzare le nuove tecnologie che permettono di costruire percorsi personalizzati di apprendimento alla Comunicazione per persone con disturbo Comunicativo Sociale

Conoscere le procedure di insegnamento alla comunicazione con uno strumento di AAC

Conoscere come costruire nuove interazioni con l'ambiente attraverso l'IoT nel contesto scolastico

Didattica innovativa mediata dall'utilizzo di talking maps

La tecnologia delle (TUI)

Tangible User Interfaces

LI
EDU
CO

Abstract

La potenzialità delle mappe concettuali comuni, viene ampliata notevolmente se affiancata dall'utilizzo di tecnologie innovative come le Tangible User Interface (TUI) le quali, per definizione, permettono di connettere il mondo reale e tangibile al mondo digitale, fornendo un'esperienza didattica innovativa. Le TUI permettono, a partire da oggetti tangibili, in questo caso specifico, da una mappa, di avere accesso a contenuti multimediali e multisensoriali (es video, immagini, suoni) servendosi di sussidi tecnologici (es. uno smartphone).

Tali strumenti tecnologici permettono di trasformare strumenti didattici tradizionali in strumenti altamente innovativi, capaci di veicolare conoscenze attraverso una pluralità di canali comunicativi e in modo attraente e capace di sostenere l'attenzione dei discenti. Il tutto, permettendo a chi ne fa uso di acquisire conoscenze digitali (come ad esempio: abilità di montaggio video, editing, principi basi di coding, funzionamento dei tag NFC ecc.) in modo quasi inconsapevole.

Descrizione del corso

Il corso si pone l'obiettivo di formare gli insegnanti affinché possano acquisire le competenze digitali necessarie per potere ampliare il proprio bagaglio di pratiche di insegnamento attraverso l'utilizzo di una tecnologia che permetta di creare ed interagire con mappe concettuali in realtà aumentata.

Il corso verrà diviso in due moduli formativi. Un primo modulo, che avrà l'obiettivo di insegnare nozioni teoriche relative a: funzioni ed utilizzi delle TUI, processi cognitivi attivati dal ricorso alle mappe concettuali, ruolo delle tecnologie basate sul paradigma delle TUI a sostegno dell'acquisizione di competenze digitali e della creatività digitale, utilizzo e potenzialità di una piattaforma (SMAPP) per la costruzione di mappe parlanti.

Il secondo modulo avrà una connotazione più pratica attraverso attività laboratoriali nelle quali gli insegnanti potranno cimentarsi nell'utilizzo diretto della piattaforma per la costruzione di mappe. Le attività verranno svolte attraverso simulazioni che prevedono un apprendimento cooperativo, seguendo la logica dell'imparare facendo. Le attività laboratoriali saranno supervisionate da un tutor con una valida e approfondita conoscenza dell'argomento e dello strumento che sarà presentato.

Argomenti

Utilizzo delle mappe concettuali in ambiente scolastico

Caratteristiche base delle Tangible User Interfaces

Utilizzo delle mappe concettuali per l'attuazione di pratiche didattiche inclusive

Costruzione di percorsi per l'apprendimento attraverso il ricorso alle mappe concettuali aumentate

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 12 h



Online
Min. 30 h



24-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Franco Rubinacci

Psicologo, rappresentante legale della Smarted srl, società attiva nell'ambito del technology enhanced learning. Interessato alla ricerca e prevalentemente all'ideazione, lo sviluppo e l'applicazione di tecnologie a supporto del processo di insegnamento/apprendimento e del potenziamento delle soft skills, come ad esempio l'intelligenza emotiva e l'apprendimento collaborativo con l'obiettivo di promuovere l'inclusività.

Obiettivi Formativi

Acquisizione di nozioni relative all'utilizzo di mappe concettuali aumentate

Conoscenza e competenza di strategie, metodologie e processi per una didattica innovativa rivolta a studenti senza o con necessità speciali (es. BES)

Conoscenza e competenza sull'utilizzo di strumenti tecnologici e digitali per la creazione di mappe attraverso il ricorso alla tecnologia NFC

Acquisizione di abilità di editing multimediale

Promozione della creatività digitale

Progettazione e sviluppo di ambienti didattici innovativi mediante l'ausilio di applicativi

Utilizzo della Realtà Aumentata

per migliorare l'apprendimento per alunni
con BES



Abstract

La realtà aumentata (AR) offre diverse possibilità nell'ambito della didattica e dell'educazione, fornendo un nuovo livello di coinvolgimento e interattività per gli studenti. Immagina di entrare in una classe dove gli studenti non sono solo ascoltatori passivi, ma sono entusiasti, coinvolti e desiderosi di imparare. La realtà aumentata trasforma questa visione in realtà. Con la possibilità di interagire direttamente con i contenuti e immergersi in ambienti virtuali tridimensionali, gli studenti non solo apprendono, ma si divertono e trovano stimoli in un modo completamente nuovo. La realtà aumentata rende l'apprendimento un'esperienza emozionante e coinvolgente, che cattura l'attenzione degli studenti e li incoraggia a esplorare, sperimentare e imparare in modo attivo e dinamico. Sappiamo che l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta è uno dei modi più efficaci per acquisire conoscenze e competenze. La realtà aumentata offre agli studenti l'opportunità di fare proprio questo. Immagina di poter esplorare l'antica Roma o di volare attraverso il sistema solare, tutto senza mai lasciare la tua scrivania. La realtà aumentata trasforma oggetti, luoghi e concetti astratti in esperienze tangibili e significative. Gli studenti non solo vedono e ascoltano, ma vivono e partecipano attivamente all'apprendimento, creando memorie durature e una comprensione profonda dei concetti. Se è vero, inoltre, che ogni studente merita di avere accesso a un'educazione di qualità, indipendentemente dalle loro abilità o bisogni, la realtà aumentata offre un modo innovativo per promuovere l'inclusione e l'accessibilità nell'istruzione. Immagina di poter creare risorse educative accessibili per gli studenti con disabilità o bisogni speciali, offrendo modalità alternative di apprendimento e partecipazione. Con la realtà aumentata, gli insegnanti possono creare esperienze educative che si adattano alle esigenze specifiche di ciascuno studente, garantendo che tutti possano partecipare pienamente e avere successo.

Argomenti

Introduzione alla Realtà Aumentata

Creazione e utilizzo di video AR

Utilizzo di QR code per la Realtà Aumentata

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 10 h



15-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Angelo Rega

Psicologo e ricercatore in tecnologie per l'apprendimento e la riabilitazione, è coordinatore del laboratorio in Metodologie educative e tecnologie per l'apprendimento del centro di riabilitazione Neapolisanit e referente del gruppo di lavoro per la psicologia scolastica dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania.

Obiettivi Formativi

Introdurre agli insegnanti il concetto di Realtà Aumentata e il suo potenziale nell'ambito dell'insegnamento nella scuola primaria

Fornire agli insegnanti le competenze necessarie per creare e utilizzare contenuti AR utilizzando video e QR code

Esplorare modi creativi per integrare la Realtà Aumentata nell'insegnamento di diverse materie

Un sistema di pattern recognition

per gli obiettivi didattici per BES



Abstract

Le nuove tecnologie possono essere uno strumento estremamente valido per rispondere a gran parte delle esigenze del personale scolastico e degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES). Ciò che rende un intervento didattico efficace ed inclusivo è la possibilità di renderlo altamente personalizzato e di effettuare adattamenti in corso d'opera grazie alla possibilità di reperire dati in tempo reale. Sfruttando l'evoluzione nel settore delle tecnologie, in particolare dell'Intelligenza Artificiale AI è possibile migliorare e rendere più efficace questo processo e riuscire a sfruttare le tecnologie digitali nella didattica per i Bisogni Educativi Speciali. La formazione degli insegnanti all'utilizzo di questi tool consente di attuare un passaggio importante verso la Digitalizzazione e l'introduzione di percorsi di Didattica Innovativi. Appare dunque necessario e indispensabile per gli insegnanti riuscire non soltanto ad avere conoscenza e competenza per rendere sempre più efficaci i processi educativi, ma avere uno strumento che includa strumenti tecnologici supportivi e inclusivi in grado di facilitare nel compito e massimizzare gli sforzi verso la direzione della massima efficacia nell'azione didattica e dei risultati da raggiungere.

Descrizione del corso

L'obiettivo del corso è guidare l'insegnante nell'utilizzo del tool TED. TED è uno strumento che, partendo dalla valutazione e la scelta degli obiettivi curriculari dell'alunno con BES, permette all'insegnante di adoperare una serie di procedure operative sotto forma di tecnologie digitali per portare avanti l'iter educativo. Grazie ad un processo di pattern recognition, inoltre, l'insegnante sarà facilitato nella scelta degli obiettivi e delle procedure educative. Dallo strumento, l'insegnante avrà l'opportunità inoltre di generare automaticamente il Piano Educativo Individualizzato (PEI) e/o il Progetto Didattico Personalizzato (PDP) Infine lo strumento permetterà all'insegnante di raccogliere i dati in tempo reale per valutare l'andamento degli obiettivi. Durante il percorso, gli insegnanti apprenderanno inoltre l'utilizzo delle tecnologie digitali inclusive la maggior parte delle quali basate sulla gamification, che renderanno il lavoro degli studenti con BES più fluido e appetibile.

Argomenti

Strutturazione del pei con il software ted

Strutturazione pdp con il software ted

Utilizzo di un questionario digitale per la scelta degli obiettivi di insegnamento

I dispositivi tecnologici: una risposta alle esigenze imposte dalla didattica inclusiva tecnologie per l'apprendimento

App planning

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza

Min. 12 h



Online

Min. 25 h



24-40 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Salvatore Vita

Psicologo, Psicoterapeuta, Analista del comportamento certificato (BCBA).

Esperto nel trattamento di disturbi dello spettro autistico con specificità sulla Comunicazione aumentativa Alternativa e trattamento di Comportamenti problema severi. Lavora come clinico e progettista software presso la start app Garage94, per lo sviluppo di soluzioni tecnologiche dedicate ai disturbi del neurosviluppo. Referente della Consulta Giovani dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania.

Obiettivi Formativi

Saper produrre un Piano educativo e un progetto didattico Individualizzato con il software TED

Saper formulare gli obiettivi didattici tramite un questionario digitalizzato

Conoscere le procedure di intervento e le metodologie per una didattica inclusiva con le nuove tecnologie digitali

Saper raccogliere i dati in modo operativo portando avanti gli obiettivi scelti

Conoscere gli strumenti tecnologici supportivi per la didattica inclusiva

Saper utilizzare le nuove tecnologie digitali per BES

Obiettivi Formativi

Acquisizione di nozioni relative agli exergame

Conoscenza e competenza di strategie, metodologie e processi per l'utilizzo degli exergame in diversi contesti

Progettazione e sviluppo di ambienti didattici innovativi ed inclusivi mediante l'ausilio di applicativi

Primaria



In presenza
Min. 15 h



Online
Min. 15 h



20-40 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Angelo Rega

Psicologo e ricercatore in tecnologie per l'apprendimento e la riabilitazione, è coordinatore del laboratorio in Metodologie educative e tecnologie per l'apprendimento del centro di riabilitazione Neapolitanit e referente del gruppo di lavoro per la psicologia scolastica dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania.

Favorire lo sviluppo motorio dei bambini

promuovendo al contempo l'inclusione



Abstract

I deficit del neurosviluppo sono spesso caratterizzati da difficoltà nei domini cognitivo-comportamentale e percettivo-motorio, nella funzione motoria e nell'equilibrio statico e dinamico. Queste difficoltà possono influenzare lo stile di vita di studenti con alterazioni del neurosviluppo: maggiore sedentarietà e una scarsa tolleranza all'esercizio fisico rispetto ai loro coetanei. Di rilevanza, è che le abilità motorie sono necessarie per lo sviluppo di abilità alla base di un comportamento adattivo (es. concettuali e sociali). Quindi, le difficoltà motorie in questi studenti possono ostacolare la loro partecipazione alle attività scolastiche e, di conseguenza, anche lo sviluppo di abilità sociali, comunicative e comportamentali.

In questo contesto, le tecnologie possono essere un valido strumento per promuovere attività che associano attività fisica e cognitiva: gli exergame (giochi che stimolano il potenziamento cognitivo utilizzando come mezzo il corpo).

Tuttavia, per quanto possano essere potenzialmente utili, gli exergame necessitano di un'adeguata formazione per utilizzarli in maniera valida ed efficace all'interno del contesto scolastico.

Descrizione del corso

Il corso si pone l'obiettivo formativo di fornire agli insegnanti strumenti teorico-pratici sull'utilizzo degli exergame per promuovere attività inclusive e motivanti di potenziamento cognitivo attraverso l'attività motoria nel contesto scolastico. Nello specifico, un primo modulo avrà l'obiettivo di insegnare nozioni teoriche relative a: attività inclusive di potenziamento cognitivo e apprendimento attraverso l'attività fisica, il ruolo degli exergame per progettare e condurre attività cognitivo-motorie nel contesto scuola e l'utilizzo delle Moto Tiles.

Il secondo modulo avrà una connotazione pratica attraverso attività laboratoriali nelle quali gli insegnanti potranno cimentarsi nell'utilizzo della piattaforma per la progettazione di attività cognitivo-motorie. Le attività verranno svolte attraverso simulazioni che prevedono un apprendimento cooperativo, definizione di progetti con exergame con la logica dell'imparare facendo (tinkering). Le attività laboratoriali saranno supervisionate da un professionista con una valida e approfondita conoscenza sull'argomento.

Argomenti

Promozione dell'inclusione mediata dagli exergame.

Utilizzo degli exergame come strumento motivazionale

Integrazione degli exergame nelle attività curriculari

Creazione di ambienti di apprendimento attivo

Creazione di attività per il coinvolgimento della comunità

Promozione di una didattica metacognitiva

Mediata da strumenti tecnologici digitali



Abstract

La didattica metacognitiva è intesa come l'approccio didattico che mira a stimolare l'acquisizione di conoscenze, abilità e strategie metacognitive negli studenti e, in questo modo, promuovere un apprendimento efficace e autonomo.

Ad oggi, le nuove tecnologie (es. ICTs) sono state considerate un valido supporto all'insegnamento e, nello specifico, alla didattica metacognitiva dal momento. Infatti, gli strumenti tecnologici permettono di trasformare il tradizionale ambiente scolastico in un ambiente collaborativo incentrato sullo studente favorendo l'interazione sociale, l'apprendimento tra pari e la collaborazione. Ad oggi, la tecnologia offre un nuovo "medium" per l'esercizio della didattica metacognitiva supportando in modo cruciale un apprendimento profondo e significativo e promuovendo un approccio didattico attivo, costruttivo, collaborativo, autentico e intenzionale.

Descrizione del corso

Il corso si pone l'obiettivo formativo di fornire agli insegnanti strumenti teorico-pratici sulla didattica metacognitiva mediata dall'uso di tecnologie digitali per promuovere la progettazione e programmi di didattica metacognitiva e la loro applicazione nel contesto scolastico.

Nello specifico, un primo modulo avrà l'obiettivo di insegnare nozioni teoriche relative a: strategie metacognitive, processi cognitivi che sottendono tale abilità, il ruolo delle tecnologie a sostegno e promozione della metacognizione e l'utilizzo di una piattaforma (ASTRAS) nel contesto della didattica metacognitiva.

Il secondo modulo avrà una connotazione pratica attraverso attività laboratoriali nelle quali gli insegnanti potranno cimentarsi nell'utilizzo della piattaforma per l'insegnamento di strategie metacognitive. Le attività verranno svolte attraverso simulazioni che prevedono un apprendimento cooperativo, definizione di progetti di didattica metacognitiva coerentemente con la logica dell'imparare facendo (tinkering). Le attività laboratoriali saranno supervisionate da un professionista con una valida e approfondita conoscenza dell'argomento.

Argomenti

La metacognizione e i processi cognitivi che li sottendono

La didattica metacognitiva

Costruzione di percorsi per l'apprendimento di strategie metacognitive mediante piattaforma ASTRAS

Costruzione e applicazione delle strategie di metacognizione nel contesto scolastico

Laboratorio di didattica metacognitiva

Infanzia | Primaria | Secondaria



In presenza

Min. 12 h



Online

Min. 25 h



20-40 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

La modalità del corso (in presenza, online, o ibrida) verrà organizzata sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatore



Raffaele Nappo

Ricercatore presso il Neapolisnit, si occupa dal 2020 di progettazione e applicazione di soluzioni tecnologiche per la valutazione e il potenziamento delle difficoltà cognitive in età evolutiva.

Neuropsicologo-psicoterapeuta e responsabile del servizio di neuropsicologia in Neaclinic dove si occupa della presa in carico complessa di bambini, adulti e anziani con alterazioni cognitive, comportamentali ed emotive associate ad un'alterazione del sistema nervoso centrale.

Obiettivi Formativi

Acquisizione di nozioni relative alla didattica metacognitiva

Conoscenza e competenza di strategie, metodologie e processi per una didattica metacognitiva rivolta a studenti senza o con necessità speciali (es. BES)

Conoscenza e competenza sull'utilizzo di strumenti tecnologici e digitali per la promozione di una didattica metacognitiva

Progettazione e sviluppo di ambienti didattici innovativi mediante l'ausilio di applicativi

Simulazione di Impresa e Startup

Dinamiche, Metodologie e Gamification

LI
EDU
CO

Abstract

Il corso è progettato per fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per guidare gli studenti nel mondo «dinamico» dell'imprenditorialità attraverso processi di simulazione. Attraverso una combinazione di concetti teorici, metodologie, discussioni collaborative, simulazioni e gamification, il corso propone un approccio globale per incorporare il pensiero imprenditoriale all'interno del programma didattico.

Descrizione del corso

Il corso di «Simulazione d'impresa e Startup» si configura come un'esperienza formativa coinvolgente e progettata per trasformare la prospettiva dei docenti sulla didattica, ispirandoli a integrare la simulazione d'impresa nei loro percorsi didattici. Durante il corso, i docenti acquisiranno consapevolezza sui principali concetti legati al mondo dell'imprenditorialità e delle startup, sulle metodologie maggiormente utilizzate (Business Model Canvas, Lean Canvas, Elevator Pitch) e sulla Gamification. Particolare enfasi sarà posta proprio sull'utilizzo di metodologie e strumenti didattici innovativi, con l'obiettivo di rendere l'apprendimento coinvolgente e rilevante per gli studenti:

- L'uso del Business Model Canvas e del Lean Canvas fornirà strumenti tangibili per sviluppare e comprendere i modelli di business, permettendo ai docenti di guidare gli studenti attraverso la creazione di progetti startup realistici.
- Attraverso l'Elevator Pitch, gli insegnanti acquisiranno abilità di comunicazione essenziali per presentare in modo efficace e persuasivo le idee di startup, migliorando la capacità degli studenti di presentare in modo convincente le proprie iniziative imprenditoriali.
- La sessione di gaming, mediante l'utilizzo del Business Game, permetterà agli insegnanti di simulare la dinamica pratica delle decisioni imprenditoriali e della gestione aziendale, fornendo loro un'esperienza diretta su come integrare tali simulazioni coinvolgenti nelle lezioni quotidiane. La sinergia tra questi strumenti offre un approccio sistemico, preparando i docenti a guidare gli studenti nel mondo dell'imprenditorialità con una comprensione pratica e applicata.

Argomenti

Concetto di imprenditorialità e Startup

Metodologia del Business Model Canvas e del Lean Canvas, con esempi pratici

Metodologia dell'Elevator Pitch, con esempi pratici

Sessioni di simulazioni d'impresa con l'utilizzo del Business Game

Secondaria



24 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.



Relatori

Tommaso Terenzio

Project Manager di Artémat S.r.l., azienda specializzata nella progettazione, sviluppo e implementazione di strumenti di gamification per la formazione e il recruitment. Con 15 anni di esperienza nella simulazione di impresa e startup, collabora attivamente con istituzioni accademiche, scolastiche e aziende per progettare, implementare e gestire percorsi formativi personalizzati che aumentano il livello di coinvolgimento dei partecipanti ed enfatizzano l'apprendimento attivo.

Maica Giulia Apa

Project Manager di Artémat S.r.l. da circa 14 anni. La sua specializzazione in azienda riguarda la progettazione di contenuti specifici per strumenti innovativi dedicati alla formazione e al recruitment. La sua esperienza le ha permesso di acquisire competenze significative come facilitatore in corsi di simulazione di impresa e startup in contesti accademici, scolastici e aziendali.

Obiettivi Formativi

Acquisire i concetti di imprenditorialità e startup e integrarli nel percorso didattico

Utilizzare metodologie innovative (Business Model Canvas Lean Canvas, Elevator Pitch), promuovendo la creatività e la progettazione di percorsi di simulazione d'impresa e startup

Comprendere le potenzialità dei Business Game per aumentare il coinvolgimento degli alunni su specifiche tematiche

Stimolare e rafforzare la collaborazione tra i docenti

Abstract

Il percorso formativo sul "Podcast e WebRADIO scolastica" scandito in 8 incontri modulari della durata di 2 ore (16h totali), sviluppa i due macro argomenti (Podcast e WebRADIO) nei tre momenti programmatici della produzione:

- La pre-produzione (digital storytelling)
- La produzione (la tecnologia che sottende i podcast e le trasmissioni radiofoniche streaming)
- La post-produzione (montaggio audio, editing)

Descrizione del corso

Il percorso formativo affronta gli aspetti didattici dei due mezzi di comunicazione/espressione presi in esame (Podcast e WebRADIO), con le relative peculiarità e metodologie specifiche, tese ad arricchire il Curriculum scolastico degli apprendimenti, finalizzati allo sviluppo di specifiche competenze comunicative.

Durante la formazione, verranno presi in esame numerosi study case relativi agli argomenti trattati, saranno messi a disposizione materiali on-line e link utili.

Destinatari della formazione: insegnanti di ogni ordine e grado, tecnici, operatori culturali.

Argomenti

Podcast e WebRADIO come progetti didattici

Lo studio radiofonico come laboratorio interdisciplinare

Apprendimento delle tecnologie specifiche digitali

Cittadinanza digitale

Primaria | Secondarie



16 h
Formazione

8 Moduli
da 2 h



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatore



Celestino Rossi

Docente di Scuola Primaria, sperimentatore dei linguaggi cinematografici e televisivi in ambito educational. Ideatore e progettista dei progetti nazionali "FlippedTV", Educational WebTV. Esperto di Podcast, WebRADIO e tecnologie per la documentazione scolastica.

Musicista e compositore, sperimenta percorsi di musica elettronica per bambini e ragazzi.

Project manager per l'Associazione "Via Verdi 11 - Educational WebTV".

Obiettivi Formativi

Acquisire competenze relative alle tecnologie specifiche audio video

Affrontare principi di narratologia e speaking radiofonico

Esperire specifiche metodologie quali Flipped Classroom, Role playing, Peer to peer education, Compito di realtà

Padroneggiare l'uso delle attrezzature specifiche della produzione radiofonica

Produrre format di podcast e webradio ad uso scolastico-culturale

Abstract

Il percorso formativo sulla "WebTV scolastica", scandito in 8 incontri modulari della durata di 2 ore (16h totali), affronta i tre momenti programmatici della produzione "webtelevisiva":

- La pre-produzione (digital storytelling)
- La produzione (la tecnologia che sottende le trasmissioni live streaming)
- La post-produzione (montaggio audio-video, editing).

Descrizione del corso

La vocazione didattico/metodologica del percorso, affronterà gli aspetti culturali, pedagogici ed educativi (cittadinanza attiva e digitale) del potente mezzo di comunicazione sulla rete: la WebTV. Durante la formazione, verranno presi in esame numerosi study case relativi agli argomenti trattati, saranno messi a disposizione materiali on-line e link utili.

Destinatari della formazione: insegnanti di ogni ordine e grado, tecnici, operatori culturali.

Argomenti

Principi della comunicazione sincrona e asincrona sulla rete Internet

Lo studio televisivo come laboratorio interdisciplinare

Apprendimento delle tecnologie tele-visive digitali

Cittadinanza digitale

Infanzia | Primaria | Secondaria



16 h
Formazione

8 Moduli
da 2 h



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatore



Celestino Rossi

Docente di Scuola Primaria, sperimentatore dei linguaggi cinematografici e televisivi in ambito educational. Ideatore e progettista dei progetti nazionali "FlippedTV", Educational WebTV. Esperto di Podcast, WebRADIO e tecnologie per la documentazione scolastica.

Musicista e compositore, sperimenta percorsi di musica elettronica per bambini e ragazzi. Project manager per l'Associazione "Via Verdi 11 - Educational WebTV".

Obiettivi Formativi

Acquisire competenze specifiche relative alla tecnologia streaming audio video

Esperire specifiche metodologie quali Flipped Classroom, Role playing, Peer to peer education, Compito di realtà

Padroneggiare l'uso delle attrezzature specifiche della produzione televisiva

Produrre format televisivi ad uso scolastico-culturale



L'Associazione **Scuola Oltre** offre ai docenti nuovi strumenti di formazione e aggiornamento, organizzando e innovando il sistema scuola, senza tralasciare il benessere e l'inclusione.

 **+150** Corsi Attivi

 **+100** Formatori

 **+10.000** Iscritti



Scuola Oltre è ente **accreditato al MIM** per la formazione del personale docente ai sensi della Direttiva Ministeriale 170/2016 e propone corsi e workshop per insegnanti, genitori e studenti, in tutta Italia. L'obiettivo è quello di promuovere un approccio alla scuola che sia più **creativo**, coinvolgente e inclusivo. I corsi coprono una vasta gamma di argomenti, tra cui:



Metodologie
didattiche innovative



Apprendimento
cooperativo



Intelligenza
emotiva



Inclusione
scolastica



Nuove tecnologie
per l'educazione

Inoltre Scuola Oltre presenta un **catalogo** che ti offre una vasta gamma di corsi per aiutare gli insegnanti a integrare la **metodologia STEM** e le **competenze multilinguistiche** nelle loro classi. I corsi forniscono strumenti e le conoscenze necessarie per progettare e implementare attività coinvolgenti e necessarie per affrontare il futuro della didattica.



CORSI DI FORMAZIONE

	1 Studiamo con le emozioni	2 Avventura STEM Esploriamo, creiamo, impariamo	3 Scatenare i talenti per esplorare il mondo
Descrizione	Le materie STEAM per la specifica fascia di età rivestono un'importanza vitale a partire già dalla prima infanzia, poiché conoscerle fin da piccoli può influenzare le scelte future e contribuire a ridurre il divario di genere nelle relative carriere.	Attraverso l'approccio IBL (Inquiry-Based Learning) e l'applicazione della teoria didattica delle 5E, offriremo agli studenti un'esperienza educativa coinvolgente e pratica, progettata per stimolare la loro curiosità e creatività.	Attraverso la produzione di artefatti digitali ormai familiari per la nuova generazione di studenti e con l'uso trasversale di applicativi e metodologie afferenti al mondo della tecnologia e della scienza, il progetto si configura come un'occasione educante ai temi della fisica, al pensiero computazionale, alle regole del coding.
	4 Realizzare attività STEAM con gli Albi Illustrati e il Tinkering	5 A tutto STEAM! Hands-on and maker minds In realtà aumentata	6 Il favoloso mondo di Scratch
Descrizione	Un corso pratico volto a scoprire il mondo del Tinkering, lasciandoci ispirare dalla magia degli albi illustrati! Il corso vuole fornire uno stimolo trasformativo agli alunni e alle alunne, capace di favorire la scoperta, incoraggiare la creatività, sottolineando il legame tra le STEAM e il mondo della narrativa.	Durante il corso si propone di incrementare il benessere degli studenti nell'ambiente classe ed individuare strategie e strumenti per implementare le competenze digitali reali e l'inventiva personale degli studenti, con particolare attenzione a information e media literacy, digital communication, creation e problem-solving/problem posing.	Questo corso sarà un percorso alla scoperta di Scratch, che permetterà di muovere i primi passi nel mondo del coding e scoprirne le infinite possibilità creative e di connessione agli altri ambiti del sapere!

**CORSI DI FORMAZIONE**

	7	Prompt Engineering Il dialogo efficace con l'intelligenza artificiale	8	Corso di lingua Inglese Da livello A2 a B1	9	Corso di lingua Inglese Da livello B1 a B1+
Descrizione	Il corso promuove conoscenze e competenze relative all'utilizzo delle Chatbot AI, come ad esempio ChatGPT, con un focus sul prompt engineering.		Il corso ha lo scopo di sviluppare le competenze di comunicazione per la vita quotidiana in vari contesti. Attraverso diverse attività, si lavorerà per migliorare la pronuncia, ampliare il vocabolario e padroneggiare le strutture grammaticali in contesti sociali.		Il corso di potenziamento specifico per superamento esame B1 si attiva in un contesto di crescente richiesta, da parte degli insegnanti e degli studenti, di ottenere una certificazione Cambridge che attesti abilità in modo oggettivo e riconosciuto.	
	10	Corso di lingua Inglese Livello B2	11	Corso di lingua Inglese Da livello B1 a B2	12	CLIL together!
Descrizione	Il corso di potenziamento specifico per superamento esame B2 si attiva in un contesto di crescente richiesta, da parte degli insegnanti e degli studenti, di ottenere una certificazione Cambridge che attesti abilità in modo oggettivo e riconosciuto.		Il corso sarà incentrato sull'oralità e supporterà i docenti che vogliono migliorare le proprie competenze linguistiche nell'ottica di elaborare progetti o lezioni in lingua inglese per le proprie classi.		Il corso prevede l'attivazione di conoscenze e competenze metodologico-didattiche per l'insegnamento di aree del sapere non linguistiche in lingua straniera (con focalizzazione sulla lingua inglese) e per la formazione all'uso consapevole di strumenti digitali al fine di coadiuvare la didattica in tal senso.	



CORSI DI FORMAZIONE

	13	Leducazione del metaverso Come gestire gli studenti negli spazi virtuali	14	Didattica digitale integrata Le app per un apprendimento attivo	15	Spazi e strumenti per la STEAM Education
Descrizione	<p>I professionisti dell'educazione e della formazione devono riuscire a gestire tale processo al fine di comprendere fino in fondo i rischi e le opportunità degli spazi virtuali e guidare i propri studenti e studentesse attraverso esperienze riflessive e consapevoli all'interno degli ambienti digitali.</p>		<p>Il corso farà scoprire varie applicazioni che offrono la possibilità di creare e condividere artefatti digitali, aggregare materiali e comunicare tra gruppi di lavoro. Esse rappresentano una risorsa per trasformare le pratiche educative e supportare approcci didattici attivi, impostando attività collaborative, cognitive e creative per gli studenti.</p>		<p>In questo corso verranno fornite idee utili per la realizzazione di un laboratorio STEAM all'interno di un Istituto Comprensivo. Si partirà dalla strutturazione degli spazi per arrivare ai materiali utili ed al loro uso. Sarà data particolare attenzione alla scelta di strumenti diversificati e trasversali per l'acquisizione delle competenze STEAM ed al loro uso pratico durante le attività.</p>	
	16	Usare il Digital Storytelling nella didattica	17	Flipped Classroom Capovolgere la didattica per includere tutti	18	Giocando si impara Laboratorio di Gamification
Descrizione	<p>Lo storytelling, ovvero l'uso delle storie digitali, è una pratica didattica efficace ai fini dell'apprendimento perché una storia è più facile da capire e ricordare rispetto ad una spiegazione, ma non solo: creare storie favorisce lo sviluppo di competenze trasversali.</p>		<p>Se si andasse alla ricerca di almeno un aspetto positivo per la scuola correlato all'emergenza pandemica ancora in atto, potremmo recuperarlo nelle diverse competenze, idee ed esperienze sviluppate dagli insegnanti attraverso le tecnologie digitali.</p>		<p>Il corso mostrerà come inserire elementi ludici nella progettazione didattica allo scopo di ridefinire e innovare le modalità di mediazione educativo/didattica tra docenti e studenti. Grazie a questo corso, scoprirete le piattaforme più adatte per attivare percorsi didattica ludica in classe.</p>	



CORSI DI FORMAZIONE

	19	20	21
	Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento digitale	Comunichi-AMO con la CAA	Comprendere, creare e giocare con l'intelligenza artificiale
Descrizione	<p>Il corso mira a guidare i partecipanti all'utilizzo dei Framework DigComp per la realizzazione del curriculum verticale della competenza digitale.</p>	<p>Il presente percorso formativo intende pervenire ad una riflessione importante e quindi una pratica didattica, a vantaggio degli alunni e delle alunne, che presentano funzionamenti particolari che impediscono o compromettono, più o meno gravemente, il linguaggio, sia in produzione che in ricezione.</p>	<p>Il corso si propone, attraverso giochi, attività e riflessioni condivise da proporre in classe, di avvicinare gli insegnanti all'Intelligenza Artificiale, mostrando le opportunità e i rischi che porta con sé l'adozione della tecnologia digitale in ambito scolastico e in termini di apprendimento.</p>
	22 Bookcreator La didattica creativa e inclusiva con i libri digitali	23 Le intelligenze artificiali generative al servizio della formazione in realtà aumentata	24 Cyberbullismo Diffondere le frontiere virtuali in realtà aumentata
Descrizione	<p>. Con BookCreator sarà possibile realizzare ebook in maniera collaborativa e inclusiva sia per i docenti che per i studenti personalizzandoli sotto ogni aspetto. Porta i tuoi studenti all'interno della tua libreria virtuale e coinvolgili in uno strabiliante laboratorio di narrativa artistica digitale.</p>	<p>In questo corso gli studenti e le studentesse impareranno le tecniche e strategie di base per l'utilizzo delle intelligenze artificiali generative, riflettendo sugli scenari applicativi e le modalità di utilizzo per ottenere il meglio da questi strumenti.</p>	<p>Il corso ha l'obiettivo di creare tra gli studenti e le studentesse momenti di riflessione volti ad aumentare la consapevolezza di quest'ultimi/e rispetto ad una realtà ancora troppo diffusa nella nostra società.</p>

Studiamo con le emozioni



Abstract

Le STEM - o STEAM per la specifica fascia di età - rivestono un'importanza vitale a partire già dalla prima infanzia, poiché conoscerle fin da piccoli può influenzare le scelte future e contribuire a ridurre il divario di genere nelle relative carriere. Partendo dalle scoperte di protagonisti straordinari delle STEM e delle STEAM, tutti gli alunni scopriranno come misurarsi, giocando, con l'estetica, la sensorialità e l'immaginazione, conservando l'atteggiamento sistematico, sperimentale e critico sulla realtà indagata.

Descrizione del corso

Il corso Studiamo con le Emozioni incentrati sulla didattica laboratoriale in cui le bambine ed i bambini sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. Gli alunni saranno guidati a scoprire la stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte – matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita. Potranno sperimentare le componenti emozionali e divertenti delle discipline scientifiche attraverso attività creative e sfide appassionanti e le sue connessioni con la logica e il gioco.

Argomenti

Leonardo e le sue straordinarie invenzioni.

Gli alunni conosceranno Leonardo Da Vinci partendo dalla costruzione di alcune sue straordinarie invenzioni

Le idee geniali di Rita e Margherita.

Un viaggio nelle vite di due donne straordinarie che hanno coniugato la scienza alla femminile

Arte ed elettricità.

I bambini creeranno i loro primi circuiti elettrici attraverso attività manipolative ed artistiche

Coding in gioco.

Gli alunni conosceranno il coding attraverso delle attività ludiche unplugged

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Debora Carmela Niutta

Docente e formatrice professionale, Animatore Digitale, membro dell'ecosistema STEAM di Verona e dintorni, mentor del CoderDojo Verona, Ambassador della Kid Game Jam, Leading Teacher European Code Week. Ha ideato vari eventi sull'innovazione nell'educazione. Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, Inclusione e tecnologie.

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Conoscere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e l'uso nella pratica quotidiana

Sperimentare la soggettività delle percezioni

Sviluppare il pensiero creativo

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire competenze

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione

Promuovere una cultura di genere e del rispetto delle differenze all'interno dell'istituto

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità



Abstract

La sfida del prossimo futuro è quella di cambiare la percezione della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. Questo si può fare partendo dai primi anni di scuola.

Il presente corso propone una serie di entusiasmanti indagini scientifiche, in un ambiente di apprendimento divertente ed esaltante, a cui i giovani alunni parteciperanno attivamente per scoprire lo scienziato che è in loro.

Descrizione del corso

Attraverso l'**approccio IBL** (Inquiry-Based Learning) e l'applicazione della teoria didattica delle 5E, offriremo agli studenti un'esperienza educativa coinvolgente e pratica, progettata per stimolare la loro curiosità e creatività. Durante la fase "**Engage**," cattureremo l'interesse degli studenti preparandoli per l'esplorazione dei concetti scientifici durante la fase successiva, "**Explore**." Qui, gli studenti saranno immersi in attività pratiche che li metteranno al centro del processo di apprendimento, incoraggiando l'osservazione e la scoperta. Nella fase "**Explain**," forniremo ai ragazzi l'opportunità di consolidare le loro nuove conoscenze attraverso la discussione e la comunicazione. Successivamente, nella fase "**Elaborate**," saranno guidati nella creazione e nell'applicazione pratica di ciò che hanno imparato, promuovendo la comprensione approfondita. Infine, nella fase "**Evaluate**," valuteremo il progresso degli studenti, garantendo che ogni fase abbia contribuito al loro sviluppo di competenze fondamentali.

Argomenti

Per Scienze realizzeremo esperimenti sull'osservazione della natura, sulla chimica dei colori e sull'esplorazione delle Scienze della Vita

Per Fisica realizzeremo esperimenti sulla gravità, sulla creazione di circuiti elettrici semplici e sulla riflessione e rifrazione della luce

Per "Ingegneria" realizzeremo esperimenti sulla costruzione di ponti, sui veicoli a propulsione e sulla progettazione di una casa sostenibile

Per Matematica realizzeremo dei semplici giochi matematici, costruiremo forme geometriche con materiali pratici per comprendere le loro proprietà e cercheremo di risolvere problemi del mondo reale tramite l'applicazione di concetti matematici a situazioni pratiche

Obiettivi Formativi

Stimolare la Curiosità Scientifico-Matematica: incoraggiare l'interesse attivo degli studenti verso la scienza, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica

Sviluppare Competenze di Problem Solving: affrontare problemi in modo critico e creativo, applicando concetti scientifici e matematici a situazioni del mondo reale

Favorire la Collaborazione e il Lavoro di Squadra: coltivare abilità sociali incoraggiando la collaborazione tra gli studenti nella risoluzione di problemi e nell'esecuzione di esperimenti pratici

Promuovere l'Apprendimento Attivo con il Metodo IBL: favorire un approccio attivo all'apprendimento attraverso indagini guidate, permettendo agli studenti di fare scoperte autonomamente

Potenziare le Competenze di Presentazione: sviluppare abilità comunicative attraverso la creazione di schede di progressione, presentazioni orali e la condivisione di risultati tramite foto e video

Fornire Esperienze Pratiche e Tangibili: garantire che gli studenti siano coinvolti in attività pratiche che rendano i concetti STEM concreti, realizzando esperimenti e progetti tangibili

Valutare il Progresso Individuale: implementare sistemi di valutazione che tengano conto del progresso individuale degli studenti, monitorando la loro crescita nelle competenze STEM

Coltivare un Approccio Positivo verso le STEM: favorire una mentalità positiva verso le discipline STEM, mostrando agli studenti che la scienza e la matematica sono accessibili, divertenti e pertinenti alla loro vita quotidiana



20-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatore.

Relatore



Goffredo Manzo

Tutor Organizzatore presso il corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria all'Università di Firenze. È Dirigente Scolastico dal 2019. Nel triennio 2016-2019, come docente comandato presso l'Ufficio Scolastico Regionale della Toscana, si è occupato di istruzione degli adulti e innovazione digitale. È stato referente per la Toscana in diversi tavoli ministeriali per l'istruzione degli adulti. È stato formatore per la Rizzoli Education nel progetto "Formazione su Misura - Scuola Oggi Domani". Ha iniziato la carriera insegnando matematica e scienze nella scuola internazionale italiana del Cairo (Egitto). Dal 1999 utilizza le tecnologie digitali nell'apprendimento.

Scatenare i talenti

per esplorare il mondo



Abstract

Le STEM rivestono una notevole importanza nel contrasto degli stereotipi che vedono le donne scarsamente predisposte verso lo studio delle materie scientifiche. Questa proposta ha la finalità di offrire un percorso formativo interattivo che permette l'approfondimento delle tematiche relative all'ambito logico-matematico e informatico.

Descrizione del corso

Attraverso la produzione di artefatti digitali ormai familiari per la nuova generazione di studenti e con l'uso trasversale di applicativi e metodologie afferenti al mondo della tecnologia e della scienza, il progetto si configura come un'occasione educante ai temi della fisica, al pensiero computazionale, alle regole del coding. Verranno proposti diversi esperimenti da realizzare che potranno essere eseguiti in contemporanea da diversi sottogruppi di lavoro. Ogni sottogruppo curerà simultaneamente la sua esecuzione e documentazione attraverso la produzione di un videoclip.

Argomenti

Esperimenti di fisica

una volta definiti i ruoli nei vari team, verrà posto il problema e si realizzeranno gli esperimenti insieme ad una documentazione foto/video

Storyboard e sceneggiatura

realizzazione sceneggiatura che restituisca le fasi e il senso dell'esperimento

Produzione e riproduzione

montaggio video e presentazione prodotto

Infanzia | Primaria | Secondaria



20-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Debora Carmela Niutta

Docente e formatrice professionale, nonché Animatore Digitale, membro dell'ecosistema STEAM di Verona e dintorni, mentor del CoderDojo Verona, Ambassador della Kid Game Jam, Leading Teacher European Code Week. Ha ideato vari eventi sull'innovazione nell'educazione. Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, Inclusione e tecnologie.

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Offrire un'occasione concreta per promuovere il superamento degli stereotipi di genere, privilegiando numericamente la partecipazione e il ruolo attivo delle studentesse

Promuovere l'autoconsapevolezza delle ragazze rispetto alle loro attitudini verso le STEM, grazie ad un percorso concreto e ludico con cui apprezzare le stesse

Sviluppare le diverse intelligenze e linguaggi alternativi e divergenti

Rendere gli studenti protagonisti nei processi di costruzione della conoscenza

Indurre attività che favoriscano processi di metariflessione e sistematizzazione delle esperienze agite, attraverso modalità didattiche innovative e centrate sul reflective Learning

Produrre artefatti multimediali che documentino il percorso laboratoriale e possano diventare patrimonio condiviso per la replicazione di esperimenti ed esperienze

Realizzare Attività STEAM

con gli Albi Illustrati e il Tinkering



Abstract

Tinkering e Albi illustrati, che coppia eccezionale!

Un corso pratico volto a scoprire il mondo del Tinkering, lasciandoci ispirare dalla magia degli albi illustrati! Il corso vuole fornire uno stimolo trasformativo agli alunni e alle alunne, capace di favorire la scoperta, incoraggiare la creatività, sottolineando il legame tra le STEAM e il mondo della narrativa.

Descrizione del corso

Durante il corso verrà proposto e approfondito un nuovo approccio didattico attraverso il quale osservare il mondo e gli oggetti che ci circondano, scoprendone le infinite potenzialità che questi ci suggeriscono per le nostre attività e sperimentazioni. Scopriremo le STEAM come mezzo di espressione personale per dare voce a emozioni, fantasia e attitudini.

Sarà un corso pratico, in cui sarà possibile sperimentare le varie attività, guidati dalla storia che avremo scelto tra i vari albi illustrati che il mondo editoriale ci presenta. Sarà necessario l'acquisto di un piccolo kit di materiali, facilmente reperibili in un negozio di componenti elettriche, e dal costo contenuto. Sperimentando e prendendo confidenza con gli strumenti sperimentati, gli alunni e le alunne scopriranno attività che si discostano dalle attività "classiche" e sapranno immaginare infinite possibili combinazioni!

Argomenti

STEAM come mezzo espressivo

le materie Steam come luogo dove esprimere le proprie emozioni e la propria creatività

Storytelling contemporaneo

la narrazione come mezzo per arrivare alla consolidazione didattica

Il mondo del Tinkering

scienza e tecnologia come strumenti coinvolgenti, alleati importanti nella crescita degli studenti

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Carolina Bianchi

Si definisce un'educatrice per bambini e ragazzi sognatori e tenaci. Ama miscelare Scienza ed Arte, ha infatti una formazione multidisciplinare ed una visione del mondo transdisciplinare. Crede che la condivisione di esperienze sia uno degli aspetti più appaganti della vita, per questo svolge con passione attività educative che abbiano come obiettivo l'esaltazione della creatività, della meraviglia verso il reale e l'abbattimento di quelle che, di consueto, sono le barriere tra gli ambiti del sapere.

Obiettivi Formativi

Stimolare la creatività e la scoperta

Acquisire una visione positiva degli errori

Stimolare la cooperazione

Valorizzare la condivisione delle diverse competenze e attitudini individuali

Riduzione del gender gap nell'ambito delle STEAM

Favorire l'integrazione tra i diversi ambiti del sapere

A tutto STEAM!

Hands-On and Maker Minds



Abstract

Hands-on and Maker Minds è un progetto che vedrà come protagonisti gli alunni che saranno coinvolti in azioni e attività laboratoriali STEAM per poter esperire un nuovo approccio all'apprendimento e alla scoperta del mondo intorno a loro efficace e stimolante, favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività. Permetterà inoltre di apprendere concetti base di coding, pensiero computazionale, problem solving/problem posing, pensiero critico e portare in aula attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva.

Descrizione del corso

Durante il corso si propone di incrementare il benessere degli studenti nell'ambiente classe ed individuare strategie e strumenti per implementare le competenze digitali reali e l'inventiva personale degli studenti, con particolare attenzione a information e media literacy, digital communication, creation e problem-solving/problem posing. Le attività laboratoriali STEAM previste utilizzeranno compiti aperti che favoriranno lo sviluppo del pensiero creativo e divergente, offriranno un contesto didattico per imparare ad applicare le scoperte, favoriranno rappresentazioni multiple della realtà, la riflessione e il ragionamento, svilupperanno la costruzione cooperativa della conoscenza, autonomia e responsabilità, investiranno sulla socialità e l'atteggiamento collaborativo per l'inclusione di tutti, svilupperanno il «saper agire», oltre al «saper fare».

Argomenti

Attività di tinkering (riuso creativo)

Attività STEAM fai da te e con robot didattici

Attività di Elettronica educativa

Digital Storytelling

Coding Unplugged

Realizzazione di cartoline/biglietti luminosi realizzati in modalità elettronica educativa fai da te

Realizzazione di Cardboard automata

Esperienza di AR/VR e realizzazione di ambienti AR/VR con app specifiche: Cospaces

Edu – Merge Edu app – Assemblr

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Micaela Barbuzzi

Si è laureata in Scienze della Formazione Primaria con specializzazione nel sostegno e nella didattica differenziata Montessori. Le piace definirsi una "iperattività mentale" e "curiosa patologica" pronta a scoprire sempre cose nuove da condividere con colleghi e amici. È TRAINER & COACH certificato Google, Microsoft Innovative Educator 2022 (MIE), animatrice digitale e referente per la didattica innovativa per l'Istituto di Trevignano in provincia di Treviso. Da anni è formatrice sui temi dell'Inclusione scolastica, Bes, DSA, gestione delle classi difficili, didattica innovativa, robotica/elettronica educativa, tinkering e making, disegno e prototipazione 3D.

Catalogo **Fomazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione

Sperimentare la soggettività delle percezioni e acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni

Sviluppare il pensiero creativo, il pensiero computazionale mediante la pratica del coding e i concetti di condivisione e riutilizzo

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze e l'utilizzo di fonti informative di generi differenti

Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana: osservare, misurare, passare al modello

Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica di economia circolare per la salvaguardia del pianeta. (Agenda 2030)

Ideare e realizzare materiali didattici da diffondere sia all'interno dell'istituto che all'esterno, per promuovere prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia



Abstract

Scratch è un linguaggio di programmazione ideato da Mitchel Resnick del Lifelong Kindergarten del Massachusetts Institute of Technology, che permette agli studenti di imparare attraverso il coding con un approccio divertente, intuitivo e creativo. Questo corso sarà un percorso alla scoperta di Scratch, che permetterà di muovere i primi passi nel mondo del coding e scoprirne le infinite possibilità creative e di connessione agli altri ambiti del sapere!

Descrizione del corso

Dopo un'introduzione, e una riflessione collettiva (presentate in modo giocoso) sul pensiero computazionale, verrà presentato il linguaggio di programmazione SCRATCH e alcune delle sue potenzialità. Con un pizzico di teoria e molta pratica, integreremo questa risorsa con le altre attività scolastiche, alla luce di un approccio transdisciplinare. Verranno proposti sia giochi già definiti e preparati, per iniziare a familiarizzare con il coding, sia attività da pensare e realizzare insieme.

Argomenti

Muoviamo i primi passi nel Coding e nel linguaggio di programmazione SCRATCH

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Carolina Bianchi

Si definisce un'educatrice per bambini e ragazzi sognatori e tenaci. Ama miscelare Scienza ed Arte, ha infatti una formazione multidisciplinare ed una visione del mondo transdisciplinare. Crede che la condivisione di esperienze sia uno degli aspetti più appaganti della vita, per questo svolge con passione attività educative che abbiano come obiettivo l'esaltazione della creatività, della meraviglia verso il reale e l'abbattimento di quelle che, di consueto, sono le barriere tra gli ambiti del sapere.

Obiettivi Formativi

Familiarizzare con le basi del pensiero computazionale

Imparare una nuova strategia per risolvere problemi

Scoprire la creatività presente nel mondo digitale

Affrontare contenuti didattici in modo giocoso

Prompt Engineering

Il dialogo efficace con l'intelligenza artificiale



Abstract

Il mondo della scuola e le indicazioni del PNRR hanno intrapreso un percorso di potenziamento tecnologico mai visto prima. I professionisti dell'educazione e della formazione devono riuscire a gestire tale processo al fine di comprendere gli aspetti critici e le possibilità legate all'utilizzo dell'intelligenza artificiale. Questo significa anche imparare ad utilizzare in maniera competente, responsabile ed efficace le Chatbot AI (Chat GPT, Bard ecc.). In questo corso gli studenti e le studentesse impareranno le tecniche e strategie di base del prompt engineering riflettendo sugli scenari applicativi dell'intelligenza artificiale generativa e conversazionale e le modalità di utilizzo per ottenere il meglio da questi strumenti.

Descrizione del corso

Il corso promuove conoscenze e competenze relative all'utilizzo delle Chatbot AI, come ad esempio ChatGPT, con un focus sul prompt engineering. Il corso non si concentra soltanto sull'adozione di tali tecniche per l'utilizzo delle Chatbot AI, ma accompagna le attività anche attraverso riflessioni etiche sulle implicazioni dell'utilizzo di questi strumenti. Gli studenti e le studentesse, attraverso varie attività laboratoriali, potranno imparare a usare l'IA Generativa e Conversazionale in modo personalizzato rispetto ai propri bisogni e svilupperanno consapevolezza rispetto a questa tecnologia, oltre che a mantenere un atteggiamento critico e responsabile verso scopi e forme di utilizzo.

Argomenti

Il panorama dei software di Intelligenza Artificiale Generativa e Conversazionale

Strategie e tecniche di prompt engineering

Come integrare l'AI nel proprio metodo di studio

Etica dell'intelligenza artificiale

Infanzia | Primaria | Secondaria



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatore.

Relatore



Francesco Lavanga

È un pedagogista dell'adolescenza ed esperto di Education Technology. Attualmente è PhD Student del dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia sviluppando nuovi modelli pedagogici per l'era ipertecnologica. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni; la sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

Obiettivi Formativi

Conoscere e imparare ad usare differenti software di Intelligenza Artificiale Generativa e Conversazionale

Imparare ad usare tecniche e strategie di prompt engineering per dialogare con le IA

Formare ad un uso consapevole e critico dell'intelligenza artificiale

Utilizzare l'AI per personalizzare l'apprendimento

Corso di lingua

Inglese | LIVELLO A2 A B1



Abstract

Il corso ha lo scopo di sviluppare le competenze di comunicazione per la vita quotidiana in vari contesti. Attraverso diverse attività, si lavorerà per migliorare la pronuncia, ampliare il vocabolario e padroneggiare le strutture grammaticali in contesti sociali.

Descrizione del corso

Il corso prevede come contenuti specifici dei paper di reading/writing/speaking/listening della certificazione A2 e B1. Un percorso guidato che approcci la lingua inglese e favorisca il riconoscimento della stessa come familiare. Studio della grammatica di base e inserimento di questa in contesti propedeutici allo sviluppo della lingua.

La metodologia utilizzata sarà quella comunicativa con l'utilizzo di un libro di testo specifico per l'avvio all'esame B1 da acquistare da parte dei corsisti.

Argomenti

Tempi verbali:

Present simple e continuous, past simple e continuous, present perfect, past perfect, imperative, 1st conditional

Modali di potere e dovere, comparativi e superlativi

WH-questions Quantificatori ed indefiniti. Pronomi relativi

Vocaboli Houses / Food /Clothes / Natural environment / Family / Weather

Funzioni linguistiche presentarsi, invitare, ringraziare, chiedere scusa, consigliare, proporre, dare indicazioni per la strada, esprimere opinioni, esprimere accordi o disaccordi, offrire consiglio e molto altro

Infanzia | Primaria | Secondaria



30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrici.

Relatori



Evelyn Careri

Laureata in Lingue e Letterature Straniere con specializzazione in Inglese, ha conseguito l'abilitazione all'insegnamento nelle scuole secondarie nel 2007 presso l'Università degli Studi di Milano. Dal 2007 al 2015 ha insegnato Inglese in una scuola privata a Milano. Nello stesso periodo ha lavorato come Cultore di Materia presso l'Università Cattolica. Appassionata di didattica e tecnologie, dal 2017 collabora con il gruppo Zanichelli.

Silvia Santinelli

Laureata in Lingue Straniere con specializzazione in Inglese all'Università di Bologna, ora docente al Liceo Scientifico di Forlì, dopo anni di insegnamento al Liceo Classico Tradizionale e al Liceo Linguistico della stessa città. Docente anche nel liceo Quadriennale sperimentale TrED (per la transizione ecologica e digitale), partito nel 2022 e presente in 27 licei in Italia. Da 20 anni formatrice per le Certificazioni Internazionali ESOL/IELTS di Cambridge per studenti delle superiori e per docenti.

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Riconoscere ed utilizzare il lessico di base (livello A2/B1)

Riconoscere ed utilizzare le strutture grammaticali di base (livello A2)

Riconoscere ed utilizzare le funzioni linguistiche di base (livello A2)

Presentarsi e parlare di sé

Parlare di ciò che piace e non piace

Parlare di abitudini e vita quotidiana

Parlare di eventi accaduti

Parlare di programmi ed intenzioni

Parlare di abilità e di doveri

Descrivere persone e luoghi

Descrivere emozioni

Dare indicazioni per la strada

Leggere email, brevi lettere ed avvisi

Scrivere brevi testi

Comprendere conversazioni semplici

Gestire un semplice dialogo in situazioni quotidiane (bar, ristorante, stazione, telefono)



Abstract

Il corso di potenziamento specifico per superamento esame B1 si attiva in un contesto di crescente richiesta, con lo scopo, da parte degli insegnanti e degli studenti, di ottenere una certificazione Cambridge che attesti abilità in modo oggettivo e riconosciuto.

Descrizione del corso

Il corso prevede come contenuti specifici dei paper di reading/writing/speaking/listening della certificazione B1, syllabus del livello suddetto. Il tutto finalizzato alla revisione e consolidamento delle abilità (skills) di speaking, listening, reading, writing a livello B1 e all'apprendimento delle necessarie strategie per sostenere e superare l'esame. La metodologia utilizzata sarà quella comunicativa con l'utilizzo del laboratorio e di un libro di testo specifico per esame B1 da acquistare da parte dei corsisti.

A fine percorso, i partecipanti potranno sostenere un esame di certificazione delle abilità orali di livello B1 (Esami Cambridge), a pagamento, presso uno degli Enti certificatori accreditati d'Italia.

Obiettivi Formativi

Comprendere avvisi pubblici e brevi messaggi scritti ed orali

Leggere brevi testi di contenuto pratico al fine di estrapolarne informazioni

Comprendere la struttura della lingua

Comprendere il messaggio globale e specifico di un testo breve

Parlare di sé

Fornire informazioni

Riportare fatti

Descrivere situazioni ed immagini

Esprimere opinioni, suggerimenti/proposte motivandoli

Negoziare e prendere accordi

Capire brevi conversazioni ed annunci relativi ad eventi di vita quotidiana

Scrivere email partendo da appunti, articoli e storie



30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Silvia Santinelli

Laureata in Lingue Straniere con specializzazione in Inglese all'Università di Bologna, ora docente al Liceo Scientifico di Forlì, dopo anni di insegnamento al Liceo Classico Tradizionale e al Liceo Linguistico della stessa città. Docente anche nel liceo Quadriennale sperimentale TrED (per la transizione ecologica e digitale), partito nel 2022 e presente in 27 licei in Italia. Da 20 anni formatrice per le Certificazioni Internazionali ESOL/IELTS di Cambridge per studenti delle superiori e per docenti.



Abstract

Il corso di potenziamento specifico per superamento esame B2 si attiva in un contesto di crescente richiesta, da parte degli insegnanti e degli studenti, di ottenere una certificazione Cambridge che attesti abilità in modo oggettivo e riconosciuto.

Descrizione del corso

Il corso prevede come contenuti specifici dei paper di reading e Use of English, writing, speaking e listening della certificazione B2 secondo il syllabus del livello suddetto.

Il tutto finalizzato alla revisione e consolidamento delle abilità e all'apprendimento delle necessarie strategie per sostenere e superare l'esame B2. La metodologia utilizzata sarà quella comunicativa con l'utilizzo di un libro di testo specifico per l'avvio all'esame B2 da acquistare da parte dei corsisti.

A fine percorso, i partecipanti potranno sostenere un esame di certificazione delle abilità orali di livello B2 (Esame Cambridge), a pagamento, presso uno degli Enti certificatori accreditati d'Italia.



10-30 h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Silvia Santinelli

Laureata in Lingue Straniere con specializzazione in Inglese all'Università di Bologna, ora docente al Liceo Scientifico di Forlì, dopo anni di insegnamento al Liceo Classico Tradizionale e al Liceo Linguistico della stessa città. Docente anche nel liceo Quadriennale sperimentale TrED (per la transizione ecologica e digitale), partito nel 2022 e presente in 27 licei in Italia. Da 20 anni formatrice per le Certificazioni Internazionali ESOL/IELTS di Cambridge per studenti delle superiori e per docenti.

Obiettivi Formativi

Comprendere avvisi pubblici e brevi messaggi scritti ed orali

Leggere testi abbastanza al fine di estrapolarne informazioni

Comprendere la struttura della lingua

Comprendere il messaggio globale e specifico di un testo

Parlare di sé

Fornire informazioni

Riportare fatti

Fare supposizioni motivate

Descrivere situazioni ed immagini mettendole a confronto e interpretandole con pensiero critico

Esprimere opinioni, suggerimenti/proposte motivandoli

Negoziare e prendere accordi

Capire conversazioni ed interviste con vari accenti

Scrivere lettere ed email con registro informale e formale (Application letter/ Request, Complaint)

Scrivere Review

Scrivere Essay

Obiettivi Formativi

Sviluppare abilità di Comprensione

Sviluppare abilità di Comunicazione

Corso di lingua inglese

LIVELLO B1\B2

**Abstract**

Il corso, destinato ai docenti della scuola secondaria di primo grado, sarà incentrato sull'oralità e supporterà i docenti che vogliono migliorare le proprie competenze linguistiche nell'ottica di elaborare progetti o lezioni in lingua inglese per le proprie classi. Oltre alla pratica delle abilità orali, i docenti lavoreranno sul life-long-learning della lingua straniera, esplorando attività volte a continuare con l'apprendimento della lingua inglese anche dopo il termine del corso.

Al termine, i partecipanti potranno sostenere un esame di certificazione delle abilità orali di livello B1 o B2 (Trinity GESE/ISE), a pagamento, presso uno degli Enti certificatori accreditati d'Italia.

Descrizione del corso

Il corso prevede come contenuti specifici dei paper di reading e Use of English, writing, speaking e listening della certificazione B1 e B2 secondo il syllabus del livello suddetto. Il tutto finalizzato alla revisione e consolidamento delle abilità e all'apprendimento delle necessarie strategie per sostenere e superare gli esami di livello. La metodologia utilizzata sarà quella comunicativa con l'utilizzo di un libro di testo specifico per l'avvio all'esame ma anche l'approfondimento di argomenti proposti dai partecipanti, in un'ottica di continuo scambio di esperienze e di visioni, volto a trasformare le abilità e le specificità di ognuno in un arricchimento per tutti. *A fine percorso, i partecipanti potranno sostenere un esame di certificazione delle abilità orali di livello B2 (Esame Cambridge), a pagamento, presso uno degli Enti certificatori accreditati.*

Argomenti

Le caratteristiche dell'inglese parlato

L'arricchimento del lessico

L'inglese in giro per il mondo

La preparazione di materiali

La gestione della classe in lingua inglese

**Annuale**

Formazione

**Attestato di**

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice**Caterina Pavesi**

Docente di Lingua inglese presso Scuola statale secondaria I grado di Milano, docente a contratto di Business English e Linguistica Inglese per i corsi di laurea in Scienze Linguistiche ed Economia e Gestione dei Beni Culturali presso Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. MA in English Language Teaching conseguito presso University of Reading, United Kingdom. Formatrice e tutor di corsi di didattica di lingua inglese presso Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.



Abstract

Il corso prevede l'attivazione di conoscenze e competenze metodologico-didattiche per l'insegnamento di aree del sapere non linguistiche in lingua straniera (con focalizzazione sulla lingua inglese) e per la formazione all'uso consapevole di strumenti digitali al fine di coadiuvare la didattica in tal senso.

Descrizione del corso

La formazione CLIL - Content and Language Integrated Learning - prevede un'estesa unità formativa costituita da incontri in presenza metodologico - didattici interattivi e da incontri online per monitoraggio e guida su piattaforma dedicata, al fine di monitorare lavori (individuali e di gruppo) per pianificazione e ideazione di CLIL modules. La presentazione e condivisione dei lavori in itinere e al termine del percorso permetterà di rafforzare lo spirito di gruppo, di imparare dai colleghi e con i colleghi in ottica multilinguistica e multidisciplinare. Il percorso insieme aiuterà ogni docente ad avviarsi verso un cambio di paradigma per un insegnamento che coniughi contenuti, lingue straniere e sviluppo di competenze chiave. Il principio alla base dell'approccio prevede l'apprendimento-insegnamento di un contenuto curricolare svolto in lingua straniera e non in lingua madre attraverso e l'avvio verso il concetto di competenza sia a livello linguistico che contenutistico.

Argomenti

Presentazione del senso del CLIL, delle sue diverse definizioni e del suo più classico framework (4C per giungere a 5C)

Articolazione di un modulo CLIL step by step con attenzione ai capisaldi metodologici

Dalla pratica alla teoria con attività laboratoriali individuali e di gruppo per l'individuazione di svariate possibili attività per ogni fase di un modulo CLIL

Attività di cooperative working and learning, interazione in aula per strategie di sviluppo di abilità cognitive di ordine superiore

Attività e strategie di Scaffolding

Analisi del format per planning generale

CLIL Evaluation Criteria: riflessioni sulle fasi della valutazione formativa



Annuale - 40h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Alessandra Armani

Docente di Lingua inglese presso Scuola statale secondaria I grado di Milano, docente a contratto di Lingua Inglese e didattica per i corsi di laurea in Scienze della Formazione Primaria e Scienze della Formazione presso Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, formatrice CLIL per scuole BEI e per corsi universitari. Amante delle sperimentazioni e delle lingue straniere che rappresentano una diversa e arricchente prospettiva sulla realtà, dedita da sempre alle Nuove Tecnologie che vede come valido ausilio alla didattica come mezzo e non come fine, sempre alla ricerca di nuove modalità di coinvolgimento per una didattica interattiva delle lingue straniere che aiuti a generare emozioni, vera fonte di apprendimento.

Obiettivi Formativi

Individuazione di pre-conoscenze dei corsisti e fabbisogni formativi reali

Problematizzazione e confronto tra docenti

Conoscenza e analisi degli elementi costitutivi del CLIL

Presentazione e analisi step by step di moduli esempio per costruire moduli CLIL, muovendosi dalla teoria alla pratica e dalla pratica alla teoria

Utilizzo di format validati

Riflessione su verifica e valutazione in ottica CLIL

Costruzione e condivisione di buone pratiche per ideare moduli CLIL completi e capitalizzabili

Implementazione in modo più efficace dell'uso delle Nuove Tecnologie e del web per creare ambienti di apprendimento multimediali sicuri, sfidanti e costruttivi

Creazione di repository online con moduli CLIL condivisibili

L'educazione del Metaverso

Come gestire gli studenti negli spazi virtuali



Abstract

Il mondo della scuola e le indicazioni del PNRR hanno intrapreso un percorso di potenziamento tecnologico mai visto prima. I professionisti dell'educazione e della formazione devono riuscire a gestire tale processo al fine di comprendere fino in fondo i rischi e le opportunità degli spazi virtuali e guidare i propri studenti e studentesse attraverso esperienze riflessive e consapevoli all'interno degli ambienti digitali.

In questo corso imparerai ad applicare nelle tue lezioni i principi educativi di base per affrontare la didattica negli spazi virtuali e nel metaverso. Saprai come sfruttare il potenziale delle nuove tecnologie e come trarne vantaggio per utilizzarle all'interno dei tuoi percorsi formativi in qualsiasi contesto.

Descrizione del corso

Il corso promuove conoscenze e competenze per riuscire a gestire in maniera efficace gli studenti all'interno degli ambienti virtuali durante l'età dell'infanzia e dell'adolescenza. Non si tratta di una formazione tecnica sull'uso della tecnologia, ma di un percorso pedagogico e didattico all'interno degli spazi virtuali. Al termine del corso sarai in grado di sfruttare educativamente tali ambienti, indipendentemente dalla materia che insegni. Attraverso esercitazioni pratiche e materiali di supporto saranno affrontati temi che riguardano l'uso riflessivo e consapevole degli ambienti virtuali, l'identità digitale attraverso gli avatar, il ruolo delle emozioni, la sicurezza, la comunicazione, le relazioni e la cittadinanza digitale.

Argomenti

Imparare a sviluppare strategie didattiche negli ambienti virtuali

Formare i propri studenti ad un uso consapevole e riflessivo degli ambienti virtuali

Riuscire a cogliere informazioni preziose sugli studenti grazie ai processi di apprendimento e formazione negli ambienti virtuali

Gestire le criticità e promuovere le opportunità offerte dagli ambienti virtuali

Tutti gli ordini di scuola



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatori.

Relatori



Maria Rita Mancaniello

Maria Rita Mancaniello è una professoressa associata di Pedagogia Sociale presso l'Università di Siena. Esperta di Pedagogia dell'adolescenza, ha svolto la sua attività accademica per più di 25 anni presso l'Università di Firenze e da anni sviluppa ricerche sul soggetto e sui suoi potenziali evolutivi, partendo dalla relazione educativa come matrice di ogni processo trasformativo della persona.

Francesco Lavanga

Francesco Lavanga è un pedagogista e progettista della formazione. Attualmente è PhD Student del dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze e la sua ricerca si occupa dei temi legati alla pedagogia dell'adolescenza in relazione con la tecnologia digitale. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia forgiando le proprie competenze su social media, metaverso, intelligenza artificiale e web3. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni; la sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

Obiettivi Formativi

Imparare a sviluppare strategie didattiche negli ambienti virtuali

Formare i propri studenti ad un uso consapevole e riflessivo degli ambienti virtuali

Riuscire a cogliere informazioni preziose sugli studenti grazie ai processi di apprendimento e formazione negli ambienti virtuali

Gestire le criticità e promuovere le opportunità offerte dagli ambienti virtuali

Didattica digitale integrata

Le app per un apprendimento attivo



Abstract

Il corso farà scoprire varie applicazioni che offrono la possibilità di creare e condividere artefatti digitali, aggregare materiali e comunicare tra gruppi di lavoro. Esse rappresentano una risorsa per trasformare le pratiche educative e supportare approcci didattici attivi, impostando attività collaborative, cognitive e creative per gli studenti. Tramite questo corso impareremo ad utilizzare app per creare, per aggregare, per interagire e per organizzare.

Descrizione del corso

In questo corso verranno presentate e sperimentate varie App utili per supportare le pratiche di apprendimento degli studenti, tra cui LearningPaths, Symbaloo, Mentimeter, Vocaroo, EdPuzzle, Linoit, Slack, Classdojo, Panquiz e ancora tante altre. Verranno dati spunti di applicazione per la creazione di mappe mentali, podcast, presentazioni, animazioni, nuvole di parole ma anche per aggregare contenuti e link, per stimolare e supportare la narrazione e la realtà aumentata. Verranno, inoltre, presentate app che mettono a disposizione lavagne condivise e che permettono di creare quiz e sondaggi per la gamification e per le rubriche di valutazione. L'obiettivo non è quello di accrescere le abilità operative nell'utilizzo pratico delle singole applicazioni, ma piuttosto fornire degli stimoli ai docenti durante la micro-progettazione didattica. È una sorta di cassetta degli attrezzi ben fornita per suggerire attività originali, accrescere la loro varietà ed offrire agli studenti degli strumenti per la creazione e la reinterpretazione dei contenuti culturali.

Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Debora Carmela Niutta

Docente e formatrice professionale, Animatore Digitale, membro dell'ecosistema STEAM di Verona e dintorni, mentor del CoderDojo Verona, Ambassador della Kid Game Jam, Leading Teacher European Code Week. Ha ideato vari eventi sull'innovazione nell'educazione. Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, Inclusione e tecnologie.

Obiettivi Formativi

Acquisire competenze di base nell'uso delle app per l'apprendimento

Migliorare le conoscenze relative alle app per l'apprendimento

Formare e/o arricchire la propria cassetta degli attrezzi personale



Abstract

In questo corso verranno fornite idee e suggerimenti utili per la realizzazione di un laboratorio STEAM all'interno di un Istituto Comprensivo. Si partirà dalla strutturazione degli spazi per arrivare ai materiali e strumenti utili ed al loro uso. Sarà data particolare attenzione alla scelta di strumenti diversificati e trasversali per l'acquisizione delle competenze STEAM ed al loro uso pratico durante le attività di laboratorio.

Descrizione del corso

In questo corso si partirà in primis nel definire quali sono le caratteristiche essenziali che deve avere uno spazio per diventare un laboratorio STEAM: dalle tipologie di arredi da utilizzare alla loro disposizione per favorire il passaggio da un'aula dal setting classico ad una STEAM. Si vedranno poi quali strumenti, software e device possono essere utilizzati in un laboratorio STEAM dedicato al coding e alla robotica, apprendendo le nozioni fondamentali di programmazione e l'uso di software specifici. Altresì verranno approfonditi e presentati gli strumenti utili per le attività di tinkering, making e prototipazione 3D e di ambienti virtuali e come possono essere usati a livello didattico per attività con gli alunni.



Annuale
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Debora Carmela Niutta

Docente e formatrice professionale, Animatore Digitale, membro dell'ecosistema STEAM di Verona e dintorni, mentor del CoderDojo Verona, Ambassador della Kid Game Jam, Leading Teacher European Code Week. Ha ideato vari eventi sull'innovazione nell'educazione. Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, Inclusione e tecnologie.

Obiettivi Formativi

Conoscere le varie tipologie di laboratorio STEAM

Selezionare spazi, arredi attrezzature, strumenti, dispositivi e software necessari per la realizzazione di un laboratorio STEAM

Elaborare spazi che stimolino la creatività e la condivisione

Promuovere la cultura digitale e l'uso consapevole delle nuove tecnologie

Promuovere la didattica STEAM

Usare il Digital Storytelling nella didattica



Abstract

Lo storytelling, ovvero l'uso delle storie digitali, è una pratica didattica efficace ai fini dell'apprendimento perché una storia è più facile da capire e ricordare rispetto ad una spiegazione, ma non solo: creare storie favorisce lo sviluppo di competenze trasversali. La creazione di un digital storytelling richiede una pianificazione delle operazioni da svolgere e l'utilizzo di differenti strumenti tecnologici, inserendosi così nella logica dei percorsi di apprendimento student-centred: l'alunno diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e può mettere a frutto le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali come esito dei propri apprendimenti.

Descrizione del corso

Il corso guiderà i docenti nel mondo del digital storytelling, con l'obiettivo generale di far acquisire le competenze sulla narrazione digitale, puntando sugli strumenti che possono essere utilizzati direttamente dagli studenti per farli diventare produttori consapevoli di contenuti educativi.

Ci si avvicinerà in primis ai vari codici comunicativi ed ai diversi stili di Storytelling, scoprendo le tappe del processo di creazione e realizzazione di un digital storytelling. Verranno poi presentati i software che consentono di creare presentazioni interattive e coinvolgenti, ma anche quelli utili ad attivare un'efficace comunicazione digitale con i propri studenti: dalle bacheche virtuali a grafici e libri digitali interattivi, fino alle infografiche fondamentali per fornire una panoramica facile di comprensione di un argomento.

Infanzia | Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Debora Carmela Niutta

Docente e formatrice professionale, Animatore Digitale, membro dell'ecosistema STEAM di Verona e dintorni, mentor del CoderDojo Verona, Ambassador della Kid Game Jam, Leading Teacher European Code Week. Ha ideato vari eventi sull'innovazione nell'educazione. Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, Inclusione e tecnologie.

Obiettivi Formativi

Conoscere lo storytelling e il digital storytelling

Familiarizzare con gli applicativi più comuni

Applicare una didattica per competenze

Valutare per competenze

Flipped Classroom

Capovolgere la didattica per includere tutti



Abstract

Se si andasse alla ricerca di almeno un aspetto positivo per la scuola correlato all'emergenza pandemica ancora in atto, potremmo recuperarlo nelle diverse competenze, idee ed esperienze sviluppate dagli insegnanti attraverso le tecnologie digitali.

Come riuscire a trasferire queste pratiche in periodi di normalità? Come poter integrare nella prassi didattica quotidiana la didattica digitale, sfruttandone appieno le sue potenzialità? Il percorso mostra come mettere a frutto le proprie competenze digitali in un modello in cui lo studente è protagonista attivo nel suo processo di apprendimento. Che cos'è la classe capovolta? Quali strumenti usare? Come costruire i materiali per gli studenti? Lo scopriremo insieme!

Descrizione del corso

La Flipped Classroom consente di mettere a frutto le proprie competenze digitali in un modello in cui lo studente è protagonista attivo nel suo processo di apprendimento. Scopriremo su cosa si basa la classe capovolta, ma soprattutto andremo alla scoperta delle tante modalità con cui il docente può assemblare i materiali da condividere con i propri studenti.

Il percorso muoverà da una presentazione delle caratteristiche fondamentali della metodologia della Flipped Classroom, proposta come una delle soluzioni per tentare di superare vecchie e sedimentate pratiche e procedure che permangono nel mondo della scuola e che risultano totalmente inadeguate a rispondere alle nuove esigenze dei nostri studenti e, soprattutto, ad accompagnarli a sviluppare competenze.

Il percorso formativo assumerà poi una connotazione più specificatamente pratica, mirando alla presentazione di strumenti e piattaforme digitali che sono parte integrante della didattica capovolta. Si partirà dalla proposta di adozione di uno strumento di social bookmarking per archiviare e conservare materiali reperiti in rete ed utili per la didattica, per poi passare dalla costruzione di una piattaforma su cui presentare e conservare i contenuti che docenti ed alunni realizzeranno.

Si passerà poi a presentare varie tipologie di strumenti per creare i materiali che gli studenti consulteranno a casa: video-lezioni e lezioni multimediali. Per ogni tipologia di risorsa saranno proposte e fatte sperimentare diverse piattaforme in modo da consentire ai docenti di utilizzare, di volta in volta, quelle più idonee alle specifiche situazioni.

Primaria | Secondaria



20h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatore.

Relatore



Roberto Sconocchini

Docente di scuola primaria, collaboratore del Dirigente Scolastico e Animatore Digitale presso l'Istituto Comprensivo Ancona Nord di Ancona, da anni utilizza tecnologie digitali a scuola convinto delle loro potenzialità correlate a nuove modalità di mediazione educativa e didattica motivanti, coinvolgenti e inclusive. Da oltre 13 anni cura il blog "Maestro Roberto", dove promuove e condivide strumenti, esperienze, opportunità per innovare la didattica. Si occupa di formazione ai docenti, ha contribuito alla redazione di vari testi ed è stato coinvolto in iniziative da parte del Ministero dell'Istruzione.

Obiettivi Formativi

Approfondire le potenzialità della didattica capovolta per rendere gli alunni protagonisti della costruzione del loro sapere

Fornire strumenti per realizzare una didattica attiva che valorizzi la costruzione condivisa dei saperi e delle competenze

Proporre idee per una didattica che semplifica le pratiche inclusive, di personalizzazione dei percorsi e di valorizzazione delle eccellenze

Giocando si impara

Laboratorio di Gamification



Abstract

Il corso mostrerà come inserire elementi ludici nella progettazione didattica allo scopo di ridefinire e innovare le modalità di mediazione educativo/didattica tra docenti e studenti. Grazie a questo corso, scoprirete le piattaforme più adatte per attivare percorsi didattici ludici in classe. Sperimentando queste soluzioni sia lato giocatore che lato programmatore, ne apprezzerete le straordinarie potenzialità nello stimolare motivazione e coinvolgimento, autentici motori dell'apprendimento.

Descrizione del corso

Quando ascoltiamo il termine gamification pensiamo subito a un videogioco. In effetti la gamification è un approccio alla formazione che si basa su un assunto molto semplice: si può imparare giocando.

In ogni gioco, in genere, c'è una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale. Nella pratica didattica, usare la gamification significa inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti ed accompagnarli al raggiungimento del successo formativo.

Il corso mostra come inserire elementi ludici nella progettazione didattica allo scopo di ridefinire e innovare le modalità di mediazione educativo/didattica tra docenti e studenti.

In particolare, si proporranno esempi e piattaforme di game based learning, per costruire attraverso il gioco esperienze con specifici obiettivi didattici e si utilizzerà la gamification come modalità di ricorrere alle tipiche dinamiche del gioco per coinvolgere e motivare gli studenti in contesti non ludici.

Argomenti

Presentazione "Il gaming a scuola" – Esempi di didattica ludica

Gamification, la verifica sotto forma di gioco

Costruiamo contenuti didattici sotto forma di gioco

Costruiamo assieme un'escape room

Infanzia | Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatore.

Relatore



Roberto Sconocchini

Docente di scuola primaria, collaboratore del Dirigente Scolastico e Animatore Digitale presso l'Istituto Comprensivo Ancona Nord di Ancona, da anni utilizza tecnologie digitali a scuola convinto delle loro potenzialità correlate a nuove modalità di mediazione educativa e didattica motivanti, coinvolgenti e inclusive. Da oltre 13 anni cura il blog "Maestro Roberto", dove promuove e condivide strumenti, esperienze, opportunità per innovare la didattica. Si occupa di formazione ai docenti, ha contribuito alla redazione di vari testi ed è stato coinvolto in iniziative da parte del Ministero dell'Istruzione.

Obiettivi Formativi

Utilizzare il gioco per stimolare l'apprendimento dei bambini/e

Comprendere i vantaggi nell'uso di elementi da gioco nella didattica

Utilizzare gli strumenti di base necessari per la gestione della gamification in classe

Rafforzare le proprie competenze digitali

Supportare l'innovazione metodologica attraverso l'uso di applicazioni gratuite online



Abstract

Il corso mira a guidare i partecipanti all'utilizzo del Framework DigComp per la realizzazione del curriculum verticale della competenza digitale. Da oltre 10 anni, l'Unione europea è impegnata nel progetto di ricerca Digital Competence Framework, che ha dato nella primavera scorsa il suo ultimo risultato: DigComp 2.2., di cui gli istituti dovranno fornirsi.

Il DigComp è il quadro designato dalla Commissione Europea per stabilire le competenze digitali che i cittadini devono possedere per contribuire attivamente al cambiamento in atto, dentro e fuori l'EU.

Argomenti

Conoscere il Framework DigComp:

Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali: DigComp 2.2

Conoscere le 5 aree di competenza e i descrittori

Livelli di padronanza ed esempi di utilizzo

DigCompEdu: le competenze pedagogiche digitali

DigCompOrg: le competenze digitali delle organizzazioni educative

Progettare un Curriculum digitale:

Progettare un curriculum per le competenze digitali flessibile, adattabile e modificabile nel tempo

Individuare le competenze chiave e il loro sviluppo progressivo

I nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale

DigComp Edu e le competenze richieste ai docenti

Uno strumento per l'autovalutazione: Selfie or Teacher

Obiettivi Formativi

Conoscere il Framework DigComp

Conoscere e declinare le 5 aree di competenza e i descrittori

Acquisire competenze pedagogiche digitali

Progettare un curriculum digitale

Progettare ambienti d'apprendimento innovativi

Acquisire consapevolezza delle proprie competenze digitali-Autovalutazione dei docenti



25h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Margherita Maniscalco

Dirigente Scolastico dal 2019, nonché formatrice UCIM, docente a contratto presso l'università di Palermo. Si occupa di formazione da più di un decennio su differenti ambiti: disabilità, progettazione, valutazione e certificazione per competenze, curriculum verticale e metodologie didattiche innovative.



Abstract

La comunicazione e il linguaggio sono fondamentali per ogni essere umano: non solo consentono di relazionarsi con gli altri per scopi ben precisi, ma di partecipare a vario titolo alla vita della società odierna. Tale funzione non dovrebbe, mai, essere rallentata o inficiata da difficoltà derivanti dalle capacità orali (abilità del parlato) degli interlocutori. Per tale motivo per tutte le persone, siano esse adulte che minori che a vario titolo presentano un certo grado di compromissione in tale abilità, è necessario ricorrere ad una modalità alternativa, prevedendo la simultanea presenza di strumento alternativo e linguaggio verbale orale standard. In questa logica si colloca il presente percorso formativo, che intende pervenire ad una riflessione importante e quindi una pratica didattica, a vantaggio degli alunni e delle alunne, che presentano funzionamenti particolari che impediscono o compromettono, più o meno gravemente, il linguaggio, sia in produzione che in ricezione.

Descrizione del corso

Il percorso mira a promuovere, in tutti gli ordini e gradi della scuola italiana, l'utilizzo della Comunicazione Aumentativa Alternativa (C.A.A.) e di altri strumenti quali i comunicatori simbolici e alfabetici, al fine di migliorare le capacità di comunicazione degli alunni disabili (disabilità intellettiva, disturbi generalizzati dello sviluppo...) e/o di quanti, a vario titolo, presentano difficoltà di comunicazione. Insegnando loro a utilizzare strumenti diversi dal linguaggio orale ma altrettanto funzionali, efficaci ed efficienti.

Infanzia | Primaria | Secondaria



25h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Margherita Maniscalco

Dirigente Scolastico dal 2019, nonché formatrice UCIM, docente a contratto presso l'università di Palermo. Si occupa di formazione da più di un decennio su differenti ambiti: disabilità, progettazione, valutazione e certificazione per competenze, curriculum verticale e metodologie didattiche innovative.

Obiettivi Formativi

Conoscere la comunicazione in simboli: caratteristiche e funzionamento

Garantire il principio di accessibilità nell'uso della CAA

Conoscere e utilizzare i diversi software per produrre testi in CAA

Conoscere e utilizzare libri in CAA

Realizzare tipologie testuali in CAA

Conoscere e utilizzare comunicatori simbolici e alfabetici



Abstract

Vuoi conoscere il cambiamento digitale da vicino? Sai di cosa si parla quando si tratta di Intelligenza Artificiale? La Scuola per l'Italia di Domani investe nelle competenze digitali dei docenti. Il corso si propone, attraverso giochi, attività e riflessioni condivise da proporre in classe, di avvicinare gli insegnanti all'Intelligenza Artificiale, mostrando le opportunità e i rischi che porta con sé l'adozione della tecnologia digitale in ambito scolastico e in termini di apprendimento.

Descrizione del corso

Durante questo percorso, anche senza nessuna conoscenza pregressa, ci si immergerà nel mondo dell'Intelligenza Artificiale, riflettendo sulle sue applicazioni e sul modo in cui ci rapportiamo ad essa. Verranno proposti ed approfonditi giochi e attività (senza e con l'aiuto del computer) che permettono di scoprire come apprende una macchina, e verranno accompagnati i corsisti nella costruzione di una stessa.

Alla fine del corso il docente saprà guidare in modo giocoso e aperto gli studenti alla scoperta di questo mondo, aiutandoli ad essere critici e consapevoli verso una trasformazione che fa già parte del presente e orienta il futuro!

Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatori.

Relatori



Francesco Lavanga

È un pedagogista dell'adolescenza ed esperto di Education Technology. Attualmente è PhD Student del dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia sviluppando nuovi modelli pedagogici per l'era ipertecnologica. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni; la sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

Carolina Bianchi

Si definisce un'educatrice per bambini e ragazzi sognatori e tenaci. Ama miscelare Scienza ed Arte, ha infatti una formazione multidisciplinare ed una visione del mondo transdisciplinare. Crede che la condivisione di esperienze sia uno degli aspetti più appaganti della vita, per questo svolge con passione attività educative che abbiano come obiettivo l'esaltazione della creatività, della meraviglia verso il reale e l'abbattimento di quelle che, di consueto, sono le barriere tra gli ambiti del sapere.

Obiettivi Formativi

Acquisire un punto di vista critico e consapevole in relazione alla tecnologia digitale

Imparare le basi dell'intelligenza artificiale

Sviluppare strategie per confrontarsi con le tecnologie del futuro e rielaborarle in chiave critica ed educativa

Bookcreator

La didattica creativa inclusiva con i libri digitali



Abstract

Sembra che negli ultimi anni si sia persa la passione per la lettura, soprattutto tra i giovani e sembra che sfogliare un libro sia passato in secondo piano, ma grazie a BookCreator, un applicativo ad accesso libero nella sua versione base per docenti, è possibile realizzare e-book creativi e accattivanti in pochi semplici click proprio adatti all'epoca smart dei nostri giovani. Con BookCreator sarà possibile realizzare ebook in maniera collaborativa e inclusiva sia per i docenti che per i studenti personalizzandoli sotto ogni aspetto. Porta i tuoi studenti all'interno della tua libreria virtuale e coinvolgili in uno strabiliante laboratorio di narrativa artistica digitale.

Descrizione del corso

Il corso accompagnerà i docenti nell'acquisizione delle competenze necessarie per creare libri digitali con BookCreator in modo tale che possano mettere in campo le competenze raggiunte direttamente in classe con gli alunni e così favorire la collaborazione, condivisione e l'inclusione per tutti, nessuno escluso, al fine della realizzazione di un contenuto multimediale comune. Sarà fatto uno studio dettagliato e approfondito dello strumento in modo da poter essere in grado di fronteggiare anche piccoli problemi che si potrebbero incontrare nel lavoro in classe. Gli alunni introdurranno creatività, collaborazione, condivisione, spirito di iniziativa, partecipazione attiva e consapevolezza.

Infanzia | Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatrice



Micaela Barbuzzi

Si è laureata in Scienze della Formazione Primaria con specializzazione nel sostegno e nella didattica differenziata Montessori. Le piace definirsi una "iperattiva mentale" e "curiosa patologica" pronta a scoprire sempre cose nuove da condividere con colleghi e amici. È TRAINER & COACH certificato Google, Microsoft Innovative Educator 2022 (MIE), animatrice digitale e referente per la didattica innovativa per l'Istituto di Trevignano in provincia di Treviso. Da anni è formatrice sui temi dell'Inclusione scolastica, Bes, DSA, gestione delle classi difficili, didattica innovativa, robotica/elettronica educativa, tinkering e making, disegno e prototipazione 3D.

Catalogo **Formazione Docenti e Personale ATA**

Obiettivi Formativi

Acquisire competenze per proporre attività di Inclusione, collaborazione, condivisione

Saper realizzare un libro digitale

Saper usare in maniera critica e controllata i contenuti disponibili online

Saper integrare in un unico applicativo svariate fonti



Abstract

Tutto il mondo ha i riflettori accessi sull'intelligenza artificiale. A partire dai contesti globali fino ad arrivare a quelli nazionali molti paesi hanno intrapreso un percorso di potenziamento tecnologico mai visto prima. A partire dal PNRR, fino ad arrivare all'AI Act, passando per il lavoro di organizzazioni internazionali come l'UNESCO, l'UNICEF e l'OECD, viene evidenziato come l'intelligenza artificiale generativa e conversazionale sia un potente strumento facilmente accessibile a tutti che richiede consapevolezza e senso critico per essere utilizzato in modo responsabile. I professionisti dell'educazione e della formazione devono riuscire a comprendere, gestire e saper usare gli strumenti di GenAI per poter formare persone che dovranno a loro volta apprendere questa competenza, al fine di far fronte alle sfide del futuro. In questo corso gli studenti e le studentesse impareranno le tecniche e strategie di base per l'utilizzo delle intelligenze artificiali generative, riflettendo sugli scenari applicativi e le modalità di utilizzo per ottenere il meglio da questi strumenti.

Descrizione del corso

Il corso promuove conoscenze e competenze relative all'utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale generativa da integrare sin da subito nel proprio lavoro quotidiano; non si concentra soltanto su imparare ad usare tali software per lo sviluppo di contenuti didattici, ma accompagna le attività attraverso riflessioni etiche su casi studio rappresentativi sulle implicazioni dell'utilizzo di questi strumenti. Inoltre, verranno condivise strategie didattiche per l'utilizzo in classe con attività coinvolgenti per studenti e studentesse. I partecipanti potranno imparare a usare le GenAI in modo personalizzato rispetto ai propri bisogni e svilupperanno consapevolezza rispetto a questa tecnologia, oltre che a mantenere un atteggiamento critico e responsabile verso scopi e forme di utilizzo nei contesti educativi.

Primaria | Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatore.

Relatore



Francesco Lavanga

È un pedagogista dell'adolescenza ed esperto di Education Technology. Attualmente è PhD Student del dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia sviluppando nuovi modelli pedagogici per l'era ipertecnologica. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni; la sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

Obiettivi Formativi

Conoscere e imparare ad usare differenti software di Intelligenza Artificiale Generativa e Conversazionale

Imparare ad usare tecniche e strategie di prompt engineering per dialogare con le chatbot IA

Formare ad un uso consapevole e critico dell'intelligenza artificiale

Utilizzare le GenAI per lo sviluppo di contenuti didattici

Utilizzare le GenAI per lo sviluppo di strategie didattiche da utilizzare subito in aula



Abstract

Il cyberbullismo rappresenta un'esperienza di sofferenza quotidiana che coinvolge molti/e bambini/e e adolescenti. Stando alle recenti ricerche ISTAT, questi fenomeni colpiscono uno/a studente/studentessa su 2. Il corso ha l'obiettivo di creare tra gli studenti e le studentesse momenti di riflessione volti ad aumentare la consapevolezza di quest'ultimi/e rispetto ad una realtà ancora troppo diffusa nella nostra società. Durante il corso verranno presentate le caratteristiche chiave del/della cyberbullo/a e cybervittima e alcuni articoli, materiali e testimonianze di propri/e coetanei/e, anche in virtù dell'aumento di tale fenomeno registrato negli ultimi anni, sia durante che dopo la pandemia da Covid-19. Infine, verranno presentati e discussi alcuni strumenti utili a riconoscere e intervenire in tali situazioni. Si discuteranno i molteplici fattori di rischio di tale fenomeno e del ventaglio di azioni in grado di contrastarlo, per sviluppare piuttosto un uso positivo delle tecnologie, in un'ottica inclusiva.

Descrizione del corso

I recenti studi effettuati sia al livello nazionale che internazionale indicano come il fenomeno del cyberbullismo è sempre più diffuso nella nostra società. Questo corso offrirà vari spunti di riflessione e di confronto agli/alle studenti/studentesse, offrendo loro gli strumenti utili per riconoscere e contrastare tali situazioni. Il corso promuove conoscenze e competenze relative alle caratteristiche chiave di cyberbullo/a e cybervittima e alcuni strumenti utili per riconoscere e intervenire in tali situazioni. Si discuteranno analogie e differenze tra il cyberbullismo e il bullismo, anche in virtù dell'aumento di quest'ultimo registrato negli ultimi anni (durante e dopo la pandemia da Covid-19). Gli studenti e le studentesse, attraverso varie attività laboratoriali, di role playing, problem solving e tecniche di storytelling, svilupperanno consapevolezza rispetto a questo fenomeno, oltre che a mantenere un atteggiamento critico e responsabile verso scopi e forme di utilizzo. Infine, al termine del corso i destinatari potranno essere accompagnati alla creazione di materiale informativo e illustrativo rispetto al cyberbullismo da condividere con il proprio istituto, accessibile cioè a tutti e tutte (alunni/e, genitori, docenti).

Secondaria



20h
Formazione



Attestato di
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

Relatore



Giulia Moretti

È una psicologa, psicodiagnosta collaboratrice e cultrice della materia presso il Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione dell'Università degli Studi di Perugia. Tra i suoi principali ambiti di interesse ci sono il ruolo delle relazioni interpersonali (genitori, insegnanti e gruppo dei pari), delle emozioni e degli ambienti di vita per la promozione del benessere psicologico in bambini/e e adolescenti. Giulia ha inoltre una formazione specifica relativa all'identità e alla violenza di genere e svolge attività di prevenzione e sensibilizzazione volte a contrastare le varie forme di violenza presenti nelle scuole e nei vari contesti di vita.

Obiettivi Formativi

Individuare le caratteristiche e le dinamiche connesse al fenomeno del cyberbullismo

Discutere i fattori di rischio e di protezione del/della cyberbullo/a e della cybervittima

Approfondire le dinamiche emotive connesse al ruolo del/della cyberbullo/a e della cybervittima

Prevenire situazioni aggressive nei vari contesti in cui i destinatari sono inseriti/e

Promuovere strumenti utili per contrastare tale fenomeno



**LI
EDU
CO**

La Community

del futuro

Ligra Education

Una delle aziende tecnologiche più rilevanti del contesto scolastico ed educativo italiano.

Le sue soluzioni spaziano dalla proiezione interattiva al software didattico e all'arredo, ed è stata individuata come partner di riferimento da numerosi Istituti distribuiti sull'intero territorio nazionale.

La solida competenza dell'azienda nelle tecnologie applicate alla didattica le permette di offrire ai docenti anche corsi di formazione certificati di durata variabile (3-6 ore) sui dispositivi e i software da essa distribuiti.

Desideri ricevere maggiori informazioni?

Scrivi a formazione@ligra.it

www.ligra.it

Lieduco - www.lieduco.it - è la Community dedicata agli insegnanti degli istituti di ogni ordine e grado, dall'infanzia all'università, sull'intero territorio nazionale.

Un progetto professionale che nasce con l'obiettivo di fornire gli strumenti necessari all'introduzione ed utilizzo in classe delle soluzioni di Robotica educativa Ligra DS, in modo accessibile e dinamico senza, tuttavia, perdere di vista l'importanza di raccogliere e diffondere materiale, opinioni e aggiornamenti nel campo della Robotica Educativa/STEAM e delle tecnologie per la didattica.

Lieduco propone costantemente webinar accreditati gratuiti, della durata di 2 ore, all'interno dei quali vengono affrontati diversi temi legati alla tecnologia ed al suo utilizzo in classe. Un appuntamento costante che offre a tutti i docenti iscritti la possibilità di avere accesso a materiale didattico unico, focalizzato sugli obiettivi formativi forniti dal MIUR, ricevere supporto per poter affrontare al meglio qualsiasi percorso durante le lezioni in classe grazie a videocorsi e tutorial, e restare costantemente aggiornati su novità, eventi, fiere e incontri di formazione.



Entra a far parte della Community di Lieduco

Per rimanere sempre connesso con il futuro della didattica.



**Corsi di
Formazione**



Workshop



Webinar

www.lieduco.it



Ligra.it

Ligra DS S.r.l.

Vigolzone (PC) - Italia | Via artigiani-29\31

