

FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE (D.M. 66)

Infanzia | Primaria | Secondaria di I grado | Secondaria di II grado | Docenti



Via Monasterace 39/f - 00118 Roma (RM)
cell. 348 3664742 - tel. 06 79800251
email: formazione@in-forma.net

INTRODUZIONE AL QUADRO SULLE COMPETENZE DIGITALI DEI DOCENTI E FORMATORI: DIGCOMPEDU (D.M. 66)

La diffusione delle tecnologie digitali coinvolge vari aspetti delle nostre vite: il modo in cui comunichiamo, lavoriamo, il nostro tempo libero e il modo in cui troviamo le informazioni e le conoscenze di cui necessitiamo. I bambini e i giovani di oggi stanno crescendo in un mondo in cui la tecnologia è pervasiva, onnipresente.

Questo non significa, tuttavia, che possedano automaticamente le abilità necessarie per utilizzare in modo efficace e critico le tecnologie digitali. In ambito educativo, diverse iniziative condotte a livello europeo, nazionale e regionale offrono linee guida e indicazioni su come favorire lo sviluppo delle competenze digitali nei giovani, con un'attenzione specifica alle abilità di pensiero critico e di cittadinanza digitale. La maggior parte degli Stati membri ha sviluppato o rinnovato il curriculum della scuola dell'obbligo per assicurare che le nuove generazioni siano in grado di partecipare in modo costruttivo, critico e produttivo nella società digitale.

Il quadro di riferimento sulle competenze digitali dei docenti (DigCompEdu) si articola in sei aree che si focalizzano su aspetti differenti dell'attività professionale dei docenti e dei formatori:

Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale: usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale

Area 2: Risorse digitali: Individuare, condividere e creare risorse educative digitali

Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento: Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento

Area 4: Valutazione dell'apprendimento: Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti.

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

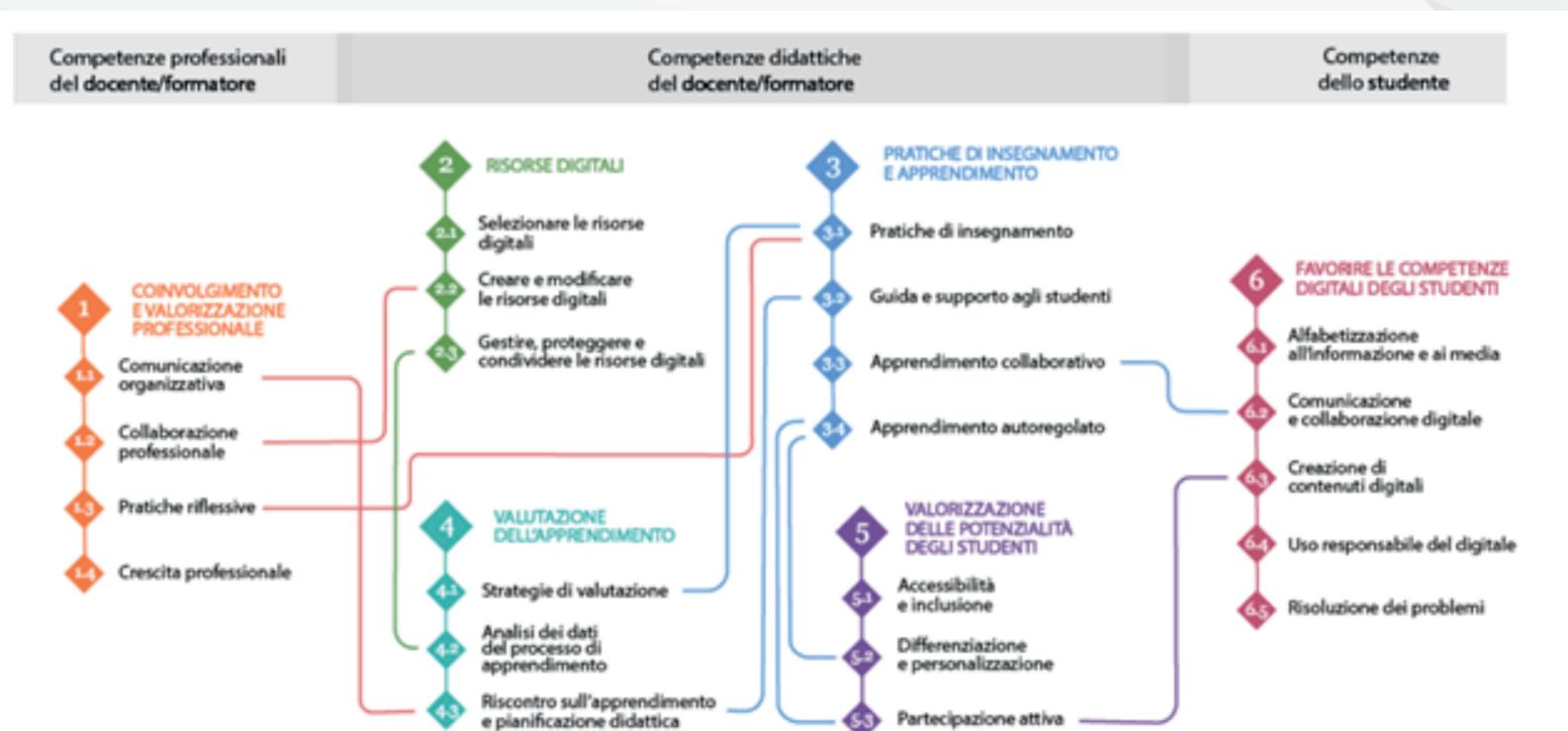


Figura 1. Le competenze del quadro DigCompEdu e le loro interconnessioni

INTERVENTO A: REALIZZAZIONE DI PERCORSI DIDATTICI, FORMATIVI E DI ORIENTAMENTO PER STUDENTESSE E STUDENTI

Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM , digitali e di innovazione

Infanzia | Primaria

- A.1) Percorso competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione pag. 4
- A.2) Lezioni di Utilizzo delle tecnologie Digitali per l'Insegnamento e l'Apprendimento pag. 5
- A.3) Favorire lo Sviluppo delle Competenze Digitali degli Studenti pag. 6

Secondaria di I e II grado

- B.1) Percorso competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione pag. 7
- B.2) Realtà Virtuale in Education utilizzando i visori di realtà aumentata e realtà virtuale pag. 8
- B.3) Lezioni di utilizzo delle tecnologie digitali per l'insegnamento e l'apprendimento pag. 9
- B.4) Corso per favorire lo Sviluppo delle Competenze Digitali degli Studenti pag. 10
- B.5) Come pensa il computer? Coding e pensiero computazionale. Sviluppare il pensiero computazionale pag. 11
- B.6) Meccatronica Corso di Automazione Robotica, Ambienti di Apprendimento Innovativi, Programmazione, Test pag. 12
- B.7) Pillole di Intelligenza Artificiale - Corso di intelligenza artificiale AI ChatGPT STEM, applicazioni di elaborazione del linguaggio naturale e implicazioni etiche Esperienza pratica con strumenti e risorse didattici basati sull'intelligenza artificiale pag. 13

- B.8) Imparare giocando: Gamification pag. 14
- B.9) Modellazione e prototipazione 3D pag. 15
- B.10) Corso Green Economy Energie rinnovabili Cambiamenti climatici L'economia circolare pag. 16
- B.11) Coltivazioni intelligenti - serre intelligenti e coltivazione idroponica pag. 17

Infanzia | Primaria | Secondaria di I grado | Secondaria di I e II grado

- B.12) Corsi di Podcast e Webradio per Docenti delle Scuole Elementari e Medie pag. 18
- B.13) Imparare a fare lezione con i Monitor Interattivi pag. 19
- B.14) Public Speaking - Comunicare in Presenza e in Video pag. 20
- B.15) Valutazione e Metodologie Innovative pag. 21
- B.16) Microsoft 365 e il suo utilizzo per la Didattica pag. 22
- B.17) Uso Responsabile della Rete: Cyberbullismo, Fake News, Sexting pag. 23
- B.18) Competenze Digitali e Framework DigCompEdu - 24H pag. 24
- B.19) Alla scoperta dei materiali pag. 25
- C.1) Corsodi formazione per docenti: Innovazione nella Valutazione Didattica Digitale pag. 26 - 27

PERCORSO COMPETENZE DIGITALI E DI INNOVAZIONE DIGCOMP 2.2

COD.MEPA DM66A1DIP

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria

Metodologia Didattica

- Approccio interattivo: utilizzo di discussioni, lavori di gruppo e laboratori pratici per coinvolgere attivamente i docenti.
- Esercitazioni pratiche: applicazione pratica delle competenze apprese tramite esercizi e simulazioni.
- Valutazione continua: brevi esercizi di valutazione alla fine di ogni modulo per monitorare i progressi dei partecipanti.

Risorse Necessarie

- Materiale didattico: guide sul DigComp 2.2, articoli di ricerca, risorse digitali per la pratica.
- Strumenti tecnologici: computer, tablet, accesso a internet, software di collaborazione e creazione contenuti.

Conclusione

Alla fine del corso, i docenti avranno acquisito le competenze necessarie per insegnare e promuovere le competenze digitali e di innovazione tra gli studenti delle classi 4a e 5a, preparandoli ad affrontare le sfide del futuro digitale.

OBIETTIVO

Sviluppare un percorso didattico che potenzi le competenze digitali e di innovazione degli studenti

TARGET

Infanzia
Primaria

DURATA

20 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE AL DIGCOMP 2.2 E ALLA PEDAGOGIA DIGITALE

- Contenuti:

- Introduzione al framework DigComp 2.2
- Panoramica delle competenze digitali e della loro importanza nella formazione primaria
- Approcci pedagogici per l'insegnamento delle competenze digitali

- Discussione di casi di studio

DURATA 2 ORE

MODULO 2: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

- Contenuti:

- Tecniche per navigare, ricercare, valutare e filtrare dati e informazioni digitali
- Gestione dei dati e organizzazione in ambienti strutturati

- Attività:

- Workshop pratico con esercizi di ricerca e gestione dati
- Esercizi di valutazione delle competenze

DURATA 4 ORE

MODULO 3: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

- Contenuti:

- Strumenti per la comunicazione e collaborazione digitale
- Condivisione di dati e contenuti
- Norme comportamentali e strategie di comunicazione

- Attività:

- Simulazioni di interazioni digitali
- Creazione di progetti collaborativi

DURATA 4 ORE

MODULO 4: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

- Contenuti:

- Creazione e modifica di contenuti digitali in vari formati
- Concetti di copyright e licenze
- Programmazione di base e sviluppo di sequenze di istruzioni

- Attività:

- Laboratorio di creazione contenuti
- Esercizi di programmazione semplice

DURATA 4 ORE

MODULO 5: SICUREZZA

- Contenuti:

- Protezione dei dispositivi e dei dati personali
- Consapevolezza dei rischi per la salute e il benessere psico-fisico
- Impatto ambientale delle tecnologie digitali

- Attività:

- Simulazioni di scenari di sicurezza
- Discussioni sui rischi e le soluzioni

DURATA 4 ORE

MODULO 6: RISOLVERE PROBLEMI

- Contenuti:

- Individuazione e risoluzione di semplici problemi tecnici
- Utilizzo di strumenti digitali per innovare processi e prodotti
- Aggiornamento continuo sulle evoluzioni digitali

- Attività:

- Esercizi pratici di problem-solving
- Discussioni sui casi di innovazione

DURATA 2 ORE

LEZIONE DI UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO COD.MEPA DM66A2DIP

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria

Attività Pratiche e Valutazione Finale

Laboratori Pratici

- Esercitazioni pratiche su ciascun modulo
- Simulazioni di lezioni con utilizzo di tecnologie digitali
- Progettazione di attività didattiche digitali con feedback dal formatore

Progetto Finale

- Realizzazione di un progetto didattico che integri le tecnologie digitali apprese
- Presentazione del progetto alla classe con valutazione collettiva

Valutazione Finale

- Test di valutazione delle competenze acquisite
- Feedback personalizzato per ogni partecipante

Materiali Didattici

- Slide di presentazione per ogni modulo
- Dispense e guide pratiche
- Accesso a risorse online
- Esempi di progetti e casi di studio

Conclusione

Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di:

- Gestire e creare risorse digitali efficaci per l'insegnamento
- Utilizzare strumenti di valutazione digitale per monitorare e migliorare l'apprendimento degli studenti
- Integrare tecnologie digitali nelle lezioni per migliorare l'efficacia dell'insegnamento

OBIETTIVO

Migliorare l'insegnamento e l'apprendimento, fornendo competenze pratiche e strategie efficaci per integrare strumenti digitali nella pratica didattica quotidiana.

TARGET

Infanzia
Primaria

DURATA

20 ore

MODULO 1: GESTIONE DELLE RISORSE DIGITALI

1.1 Introduzione alla Gestione delle Risorse Digitali

- Importanza delle risorse digitali nell'insegnamento moderno
- Tipologie di risorse digitali (testi, video, audio, interattivi)

1.2 Strumenti per la Creazione di Contenuti

- Creazione di presentazioni efficaci
- Realizzazione di video educativi

1.3 Organizzazione e Condivisione delle Risorse

- Utilizzo di piattaforme cloud (Google Drive, OneDrive, Dropbox)
- Strategie per l'organizzazione efficiente delle risorse
- Metodi per la condivisione di materiali con studenti e colleghi

MODULO 2: STRUMENTI DI VALUTAZIONE

2.1 Introduzione agli Strumenti di Valutazione Digitale

- Panoramica degli strumenti di valutazione digitale
- Vantaggi della valutazione digitale rispetto ai metodi tradizionali

2.2 Creazione di Quiz e Test Online

- Utilizzo di Google Forms per la creazione di quiz
- Impiego di piattaforme per test interattivi
- Tecniche per garantire l'integrità delle valutazioni online

2.3 Feedback e Monitoraggio del Progresso

- Utilizzo di strumenti per il feedback immediato
- Monitoraggio del progresso degli studenti con Learning Management Systems (LMS)
- Analisi dei dati di valutazione per migliorare l'insegnamento

MODULO 3: UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO

3.1 Tecnologie per l'Insegnamento in Classe

- Utilizzo di lavagne interattive e proiettori digitali
- Integrazione di dispositivi mobili nell'aula
- Piattaforme per la gestione delle lezioni (Google Classroom, Microsoft Teams)

3.2 Tecnologie per l'Apprendimento a Distanza

- Strumenti per la didattica a distanza (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams)
- Creazione di ambienti di apprendimento virtuali
- Gestione delle dinamiche di classe online

3.3 Tecnologie per l'Apprendimento Personalizzato

- Software e applicazioni per l'apprendimento adattivo
- Metodologie per personalizzare l'insegnamento in base alle esigenze degli studenti
- Monitoraggio e supporto degli studenti attraverso piattaforme digitali

FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

COD.MEPA DM66A3DIP

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria

Attività Pratiche e Valutazione Finale

Laboratori Pratici

- Esercitazioni pratiche su ciascun modulo
- Simulazioni di situazioni reali con utilizzo delle tecnologie digitali
- Progettazione di attività didattiche con feedback dal formatore

Progetto Finale

- Realizzazione di un progetto interdisciplinare che integri le competenze digitali apprese
- Presentazione del progetto alla classe con valutazione collettiva

Valutazione Finale

- Test di valutazione delle competenze acquisite
- Feedback personalizzato per ogni partecipante

Materiali Didattici

- Slide di presentazione per ogni modulo
- Dispense e guide pratiche
- Accesso a risorse online e piattaforme di e-learning
- Esempi di progetti e casi di studio

Conclusione

Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di:

- Aiutare gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e responsabile
- Promuovere la sicurezza e il benessere digitale tra gli studenti
- Facilitare lo sviluppo di competenze digitali essenziali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti e la risoluzione dei problemi

OBIETTIVO

Insegnare a utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e responsabile, sviluppando competenze per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

TARGET

Infanzia
Primaria

DURATA

20 ore

MODULO 1: UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INFORMAZIONE

1.1 Ricerca e Valutazione delle Informazioni

- Tecniche di ricerca online efficaci
- Valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti
- Differenza tra informazioni, opinioni e fake news

1.2 Organizzazione delle Informazioni

- Strumenti per l'organizzazione delle informazioni (Evernote, OneNote)
- Creazione di mappe concettuali e schemi
- Strategie per la sintesi delle informazioni trovate online

MODULO 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1 Produzione di Contenuti Scritti

- Utilizzo di strumenti di scrittura online (Google Docs, Microsoft Word Online)
- Tecniche di scrittura creativa e accademica
- Pubblicazione e condivisione di contenuti scritti

3.2 Produzione di Contenuti Multimediali

- Creazione e montaggio di video
- Registrazione di podcast e audio
- Design di grafiche e animazioni

MODULO 2: COMUNICAZIONE DIGITALE

2.1 Strumenti di Comunicazione Online

- Utilizzo di email, messaggistica istantanea e forum
- Netiquette e comportamento appropriato online
- Strumenti di collaborazione (Google Docs, Microsoft Teams)

2.2 Comunicazione Visiva e Multimediale

- Creazione di presentazioni
- Utilizzo di video e immagini per la comunicazione
- Strumenti per la creazione di infografiche

MODULO 4: BENESSERE PERSONALE E DIGITALE

4.1 Sicurezza Online

- Protezione dei dati personali e della privacy
- Consapevolezza delle minacce online (phishing, malware)
- Strumenti per la sicurezza informatica (antivirus, VPN)

4.2 Gestione del Tempo e dell'Attività Digitale

- Bilanciamento tra tempo online e offline
- Strumenti per la gestione del tempo
- Tecniche per la gestione dello stress digitale

4.3 Comportamento Etico e Responsabile Online

- Educazione alla cittadinanza digitale
- Consapevolezza dell'impatto delle proprie azioni online
- Promozione di un comportamento rispettoso e inclusivo

PERCORSO COMPETENZE DIGITALI E DI INNOVAZIONE DIGCOMP 2.2

COD.MEPA DM66B1DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia

- Approccio teorico-pratico con lezioni frontali, dimostrazioni pratiche e laboratori interattivi.
- Attività di gruppo e discussioni interattive per stimolare il confronto e la condivisione delle esperienze.
- Materiali didattici forniti: dispense, presentazioni, guide per le attività pratiche.

Valutazione Finale

- Questionari di valutazione al termine di ogni modulo per verificare l'apprendimento.
- Prova pratica finale in cui i docenti preparano e gestiscono una lezione simulata, con presentazione e discussione delle strategie utilizzate.

Questo corso fornirà ai docenti le competenze necessarie per guidare gli studenti nello sviluppo delle competenze digitali e di innovazione, preparandoli ad affrontare le sfide del futuro digitale con sicurezza e consapevolezza.

OBIETTIVO

Sviluppare le competenze necessarie per guidare gli studenti nell'acquisizione delle competenze digitali delineate dal quadro europeo DigComp 2.2.

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Fornire ai docenti le conoscenze e le abilità necessarie per insegnare agli studenti come navigare, ricercare, valutare e gestire dati e informazioni digitali.

Contenuti:

- Navigazione e ricerca efficace su internet.
- Valutazione critica delle fonti e delle informazioni.
- Gestione e organizzazione dei dati in ambienti digitali.
- Strumenti e tecniche per elaborare e filtrare informazioni.

Attività:

- Lezione teorica con esempi pratici.
- Laboratorio: esercizi di ricerca e valutazione delle informazioni.
- Discussione di gruppo sulle sfide comuni e le strategie di insegnamento.

Valutazione:

- Esercizi pratici di ricerca e organizzazione dei dati con feedback.

DURATA 4 ORE

MODULO 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Equipaggiare i docenti con le competenze per insegnare la creazione e la modifica di contenuti digitali in vari formati.

Contenuti:

- Strumenti per creare e modificare contenuti digitali.
- Integrazione di informazioni e creazione di nuovi contenuti.
- Comprensione del copyright e delle licenze.
- Sviluppo di sequenze di istruzioni (programmazione di base).

Attività:

- Lezione teorica con dimostrazioni pratiche di creazione di contenuti.
- Laboratorio: esercizi di creazione e modifica di contenuti digitali.
- Discussione sui diritti d'autore e le licenze digitali.

Valutazione:

- Esercizi pratici di creazione di contenuti con feedback.

DURATA 4 ORE

MODULO 5: RISOLVERE PROBLEMI

Insegnare ai docenti come sviluppare le capacità degli studenti di risolvere problemi tecnici e utilizzare strumenti digitali per l'innovazione.

Contenuti:

- Identificazione e risoluzione di problemi tecnici.
- Utilizzo di strumenti digitali per creare know-how e innovare processi.
- Aggiornamento continuo sulle evoluzioni del digitale.

Attività:

- Lezione teorica con esempi di risoluzione di problemi tecnici.
- Laboratorio: esercizi di risoluzione di problemi e innovazione digitale.
- Discussione sui metodi di aggiornamento continuo e autoapprendimento.

Valutazione:

- Esercizi pratici di risoluzione di problemi con feedback.

DURATA 4 ORE

MODULO 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Insegnare ai docenti come guidare gli studenti nell'uso delle tecnologie digitali per comunicare e collaborare efficacemente.

Contenuti:

- Strumenti digitali per la comunicazione e la collaborazione.
- Condivisione di dati, informazioni e contenuti.
- Norme comportamentali online e cittadinanza digitale.
- Adattamento delle strategie di comunicazione a diversi pubblici.

Attività:

- Lezione teorica con esempi di strumenti di comunicazione digitale.
- Laboratorio: esercizi di collaborazione online e condivisione di contenuti.
- Discussione di casi di studio su comunicazione efficace e sicurezza online.

Valutazione:

- Esercizi pratici di comunicazione e collaborazione con feedback.

DURATA 4 ORE

MODULO 4: SICUREZZA

Formare i docenti a insegnare agli studenti come proteggere dispositivi, contenuti digitali, dati personali e privacy.

Contenuti:

- Protezione dei dispositivi e dei dati personali.
- Rischi per la salute e il benessere psico-fisico legati all'uso delle tecnologie.
- Impatto ambientale delle tecnologie digitali.

Attività:

- Lezione teorica con esempi di buone pratiche di sicurezza.
- Laboratorio: esercizi di protezione dei dati e consapevolezza dei rischi online.
- Discussione sui rischi per la salute e le misure preventive.

Valutazione:

- Esercizi pratici di sicurezza digitale con feedback.

DURATA 4 ORE

REALTÀ VIRTUALE IN EDUCATION UTILIZZANDO I VISORI DI REALTÀ AUMENTATA E REALTÀ VIRTUALE

COD.MEPA DM66B2DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia

- Approccio teorico-pratico con lezioni frontali, dimostrazioni pratiche e laboratori interattivi.
- Attività di gruppo e discussioni interattive per stimolare il confronto e la condivisione delle esperienze.
- Materiali didattici forniti: dispense, presentazioni, guide per le attività pratiche.

Valutazione Finale

- Questionari di valutazione al termine di ogni modulo per verificare l'apprendimento.
- Prova pratica finale in cui i docenti preparano e gestiscono una lezione simulata con VR/AR, con presentazione e discussione delle strategie utilizzate.

Questo corso preparerà i docenti a integrare efficacemente le tecnologie immersive nei loro percorsi didattici, migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti e stimolando l'innovazione nell'educazione.

OBIETTIVO

Integrare le tecnologie nei percorsi didattici, fornendo una comprensione delle tecnologie di realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR) e delle loro applicazioni educative.

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: CHE COSA SONO LE TECNOLOGIE IMMERSIVE?

Introdurre i docenti ai concetti fondamentali delle tecnologie immersive, inclusa la differenza tra VR e AR e le loro applicazioni pratiche nell'educazione.

Contenuti:

- Definizione e spiegazione di VR e AR.
- Differenze tra VR e AR.
- Esempi di applicazioni pratiche in vari settori, con un focus sull'educazione.

Attività:

- Lezione teorica con presentazione di esempi e casi di studio.
- Discussione di gruppo sulle potenzialità delle tecnologie immersive in classe.
- Dimostrazione pratica di contenuti VR e AR.

Valutazione:

- Quiz su concetti chiave e differenze tra VR e AR.
- Discussione e feedback sugli esempi presentati.

DURATA 4 ORE

MODULO 2: DAI VISORI VR AI GLASS AR: I DISPOSITIVI IMPIEGATI PER FRUIRE DI CONTENUTI IMMERSIVI

Fornire ai docenti una panoramica dei dispositivi VR e AR disponibili sul mercato e delle loro caratteristiche principali.

Contenuti:

- Tipi di visori VR e glass AR.
- Caratteristiche e differenze tra dispositivi.
- Linee guida per la scelta del dispositivo adatto alle esigenze educative.

Attività:

- Lezione teorica con analisi dei dispositivi.
- Laboratorio pratico: prova e confronto tra diversi dispositivi.
- Discussione su pro e contro di ciascun dispositivo.

Valutazione:

- Esercizi pratici di utilizzo dei dispositivi.
- Feedback sui dispositivi testati.

DURATA 4 ORE

MODULO 3: APPLICAZIONI DELLA REALTÀ VIRTUALE IN DIDATTICA

Approfondire le applicazioni della realtà virtuale nell'educazione tramite l'analisi di casi studio reali.

Contenuti:

- Casi studio di utilizzo della VR in classe.
- Benefici della VR nell'apprendimento.
- Esempi pratici di integrazione della VR nei percorsi didattici.

Attività:

- Lezione teorica con presentazione di casi studio.
- Laboratorio: progettazione di un'attività didattica con VR.
- Discussione su come implementare le attività VR nelle proprie classi.

Valutazione:

- Progettazione di un'attività didattica VR.
- Feedback su progetti e idee presentate.

DURATA 4 ORE

MODULO 4: PROGETTAZIONE E STORYTELLING

Fornire ai docenti le competenze per progettare esperienze immersive e creare narrazioni coinvolgenti.

Contenuti:

- Tecniche di progettazione per contenuti VR.
- Strutturazione di storie coinvolgenti.
- Linee guida per la creazione di esperienze immersive efficaci.

Attività:

- Lezione teorica con esempi di storytelling.
- Laboratorio: progettazione di una storia VR.
- Discussione sui principi di un buon storytelling.

Valutazione:

- Creazione di una breve esperienza VR con una storia coinvolgente.
- Feedback e revisione delle storie create.

DURATA 4 ORE

MODULO 5: REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ IN REALTÀ VIRTUALE

Guidare i docenti nella creazione pratica di attività e contenuti VR per l'educazione.

Contenuti:

- Strumenti e risorse per sviluppare contenuti VR.
- Passaggi per la creazione di progetti educativi VR.
- Incoraggiare l'esplorazione e la sperimentazione con le tecnologie immersive.

Attività:

- Lezione teorica con dimostrazioni pratiche di strumenti VR.
- Laboratorio: sviluppo di un progetto educativo VR.
- Presentazione e discussione dei progetti realizzati.

Valutazione:

- Creazione di un progetto VR educativo completo.
- Feedback e valutazione dei progetti.

DURATA 4 ORE

LEZIONI DI UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO

COD.MEPA DM66B3DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Attività Pratiche e Valutazione Finale

Laboratori Pratici

- Esercitazioni pratiche su ciascun modulo
- Simulazioni di lezioni con utilizzo di tecnologie digitali
- Progettazione di attività didattiche digitali con feedback dal formatore

Progetto Finale

- Realizzazione di un progetto didattico che integri le tecnologie digitali apprese
- Presentazione del progetto alla classe con valutazione collettiva

Valutazione Finale

- Test di valutazione delle competenze acquisite
- Feedback personalizzato per ogni partecipante

Materiali Didattici

- Slide di presentazione per ogni modulo
- Dispense e guide pratiche
- Accesso a risorse online
- Esempi di progetti e casi di studio

Conclusione

Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di:

- Gestire e creare risorse digitali efficaci per l'insegnamento
- Utilizzare strumenti di valutazione digitale per monitorare e migliorare l'apprendimento degli studenti
- Integrare tecnologie digitali nelle lezioni per migliorare l'efficacia dell'insegnamento

OBIETTIVO

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento, fornendo competenze e strategie per integrare strumenti digitali

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: GESTIONE DELLE RISORSE DIGITALI

1.1 Introduzione alla Gestione delle Risorse Digitali

- Importanza delle risorse digitali nell'insegnamento moderno
- Tipologie di risorse digitali (testi, video, audio, interattivi)

1.2 Strumenti per la Creazione di Contenuti

- Creazione di presentazioni efficaci
- Realizzazione di video educativi

1.3 Organizzazione e Condivisione delle Risorse

- Utilizzo di piattaforme cloud (Google Drive, OneDrive, Dropbox)
- Strategie per l'organizzazione efficiente delle risorse
- Metodi per la condivisione di materiali con studenti e colleghi

MODULO 2: STRUMENTI DI VALUTAZIONE

2.1 Introduzione agli Strumenti di Valutazione Digitale

- Panoramica degli strumenti di valutazione digitale
- Vantaggi della valutazione digitale rispetto ai metodi tradizionali

2.2 Creazione di Quiz e Test Online

- Utilizzo di Google Forms per la creazione di quiz
- Impiego di piattaforme per test interattivi
- Tecniche per garantire l'integrità delle valutazioni online

2.3 Feedback e Monitoraggio del Progresso

- Utilizzo di strumenti per il feedback immediato
- Monitoraggio del progresso degli studenti con Learning Management Systems (LMS)
- Analisi dei dati di valutazione per migliorare l'insegnamento

MODULO 3: UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO

3.1 Tecnologie per l'Insegnamento in Classe

- Utilizzo di lavagne interattive e proiettori digitali
- Integrazione di dispositivi mobili nell'aula
- Piattaforme per la gestione delle lezioni (Google Classroom, Microsoft Teams)

3.2 Tecnologie per l'Apprendimento a Distanza

- Strumenti per la didattica a distanza (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams)
- Creazione di ambienti di apprendimento virtuali
- Gestione delle dinamiche di classe online

3.3 Tecnologie per l'Apprendimento Personalizzato

- Software e applicazioni per l'apprendimento adattivo
- Metodologie per personalizzare l'insegnamento in base alle esigenze degli studenti
- Monitoraggio e supporto degli studenti attraverso piattaforme digitali

CORSO PER FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

COD.MEPA DM66B4DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Attività Pratiche e Valutazione Finale

Laboratori Pratici

- Esercitazioni pratiche su ciascun modulo
- Simulazioni di situazioni reali con utilizzo delle tecnologie digitali
- Progettazione di attività didattiche con feedback dal formatore

Progetto Finale

- Realizzazione di un progetto interdisciplinare che integri le competenze digitali apprese
- Presentazione del progetto alla classe con valutazione collettiva

Valutazione Finale

- Test di valutazione delle competenze acquisite
- Feedback personalizzato per ogni partecipante

Materiali Didattici

- Slide di presentazione per ogni modulo
- Dispense e guide pratiche
- Accesso a risorse online e piattaforme di e-learning
- Esempi di progetti e casi di studio

Conclusione

Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di:

- Aiutare gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e responsabile
- Promuovere la sicurezza e il benessere digitale tra gli studenti
- Facilitare lo sviluppo di competenze digitali essenziali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti e la risoluzione dei problemi

OBIETTIVO

Insegnare a utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e responsabile, sviluppando competenze per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INFORMAZIONE

1.1 Ricerca e Valutazione delle Informazioni

- Tecniche di ricerca online efficaci
- Valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti
- Differenza tra informazioni, opinioni e fake news

1.2 Organizzazione delle Informazioni

- Strumenti per l'organizzazione delle informazioni (Evernote, OneNote)
- Creazione di mappe concettuali e schemi
- Strategie per la sintesi delle informazioni trovate online

MODULO 2: COMUNICAZIONE DIGITALE

2.1 Strumenti di Comunicazione Online

- Utilizzo di email, messaggistica istantanea e forum
- Netiquette e comportamento appropriato online
- Strumenti di collaborazione (Google Docs, Microsoft Teams)

2.2 Comunicazione Visiva e Multimediale

- Creazione di presentazioni
- Utilizzo di video e immagini per la comunicazione
- Strumenti per la creazione di infografiche

MODULO 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1 Produzione di Contenuti Scritti

- Utilizzo di strumenti di scrittura online (Google Docs, Microsoft Word Online)
- Tecniche di scrittura creativa e accademica
- Pubblicazione e condivisione di contenuti scritti

3.2 Produzione di Contenuti Multimediali

- Creazione e montaggio di video
- Registrazione di podcast e audio
- Design di grafiche e animazioni

MODULO 4: BENESSERE PERSONALE E DIGITALE

4.1 Sicurezza Online

- Protezione dei dati personali e della privacy
- Consapevolezza delle minacce online (phishing, malware)
- Strumenti per la sicurezza informatica (antivirus, VPN)

4.2 Gestione del Tempo e dell'Attività Digitale

- Bilanciamento tra tempo online e offline
- Strumenti per la gestione del tempo
- Tecniche per la gestione dello stress digitale

4.3 Comportamento Etico e Responsabile Online

- Educazione alla cittadinanza digitale
- Consapevolezza dell'impatto delle proprie azioni online
- Promozione di un comportamento rispettoso e inclusivo

COME PENSA IL COMPUTER? CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

COD.MEPA DM66B5DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia

- Approccio teorico-pratico con lezioni frontali, dimostrazioni interattive e laboratori
- Attività di gruppo per stimolare la collaborazione e il confronto
- Materiali didattici: slide, dispense, guide per le attività pratiche

Valutazione Finale

- Test di valutazione alla fine di ogni modulo
- Progetto finale che simula una lezione di coding e pensiero computazionale con attività pratiche e discussione delle strategie

Questo corso fornirà ai docenti le competenze necessarie per erogare un corso di pensiero computazionale e coding coinvolgente e stimolante per gli studenti della scuola secondaria di primo grado, contribuendo allo sviluppo delle loro abilità logiche, analitiche e creative.

OBIETTIVO

Introdurre concetti del pensiero computazionale e del coding, comprendendo i concetti, guidare i studenti a introdurli alla programmazione e applicare il pensiero computazionale

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE AL PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Fornire una panoramica del pensiero computazionale
- Introdurre concetti di scomposizione dei problemi, riconoscimento dei pattern, astrazione e algoritmi.

Contenuti

- Definizione e importanza del pensiero computazionale
- Scomposizione dei problemi in parti più piccole
- Identificazione dei pattern
- Introduzione ai concetti di sequenza, interazione e selezione

Attività

- Lezione introduttiva e discussione interattiva
- Esercizi pratici di scomposizione dei problemi e riconoscimento dei pattern
- Attività di gruppo per creare semplici algoritmi

Valutazione

- Questionari a scelta multipla e attività pratiche

DURATA 4 ORE

MODULO 2: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI CON ALGORITMI

- Insegnare come sviluppare algoritmi per risolvere problemi specifici
- Introdurre i concetti di variabili, cicli e condizioni

Contenuti

- Definizione di algoritmo
- Creazione di algoritmi per attività quotidiane
- Introduzione alle variabili, cicli (loop) e condizioni (if-else)

Attività

- Lezione teorica e discussioni di esempi pratici
- Esercizi di creazione di algoritmi per attività quotidiane
- Laboratorio di programmazione con attività di coding semplice

Valutazione

- Verifica delle soluzioni degli esercizi e discussione dei risultati

DURATA 4 ORE

MODULO 3: INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE

- Introdurre i concetti fondamentali della programmazione
- Utilizzare gli strumenti di programmazione visuale per creare programmi semplici

Contenuti

- Nozioni di base della programmazione
- Utilizzo di strumenti di programmazione visual (es. Scratch)
- Manipolazione di oggetti e controllo del flusso di esecuzione

Attività

- Lezione introduttiva sulla programmazione visuale
- Laboratorio pratico con attività di coding su Scratch
- Esercizi di programmazione creativa e sperimentazione

Valutazione

- Revisione dei progetti di programmazione creati dagli studenti

DURATA 4 ORE

MODULO 4: APPROFONDIMENTO DELLA PROGRAMMAZIONE

- Approfondire le competenze di programmazione con concetti avanzati
- Sfidare gli studenti a risolvere problemi complessi

Contenuti

- Introduzione a funzioni, loop annidati e strutture dati
- Progettazione e implementazione gli algoritmi efficaci

Attività

- Lezione teorica su concetti avanzati di programmazione
- Laboratorio pratico con esercizi di programmazione complessi
- Progetti di gruppo per risolvere sfide di programmazione

Valutazione

- Valutazione delle soluzioni e dei progetti presentati dai gruppi

DURATA 4 ORE

MODULO 5: APPLICAZIONE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Applicare le competenze di pensiero computazionale a vari contesti
- Sviluppare progetti pratici che coinvolgono la risoluzione di problemi reali

Contenuti

- Applicazioni del pensiero computazionale in scienza, matematica, arte, ecc.
- Progettazione di progetti interdisciplinari

Attività

- Lezione teorica sulle applicazioni del pensiero computazionale
- Laboratorio pratico con progetti applicativi
- Presentazione e discussione dei progetti realizzati dagli studenti

Valutazione

- Valutazione dei progetti finali e delle presentazioni

DURATA 4 ORE

MECCATRONICA CORSO DI AUTOMAZIONE ROBOTICA, AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI, PROGRAMMAZIONE, TEST

COD.MEPA DM66B6DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia

- Approccio teorico-pratico con lezioni frontali, dimostrazioni interattive e laboratori
- Attività di gruppo per stimolare la collaborazione e il confronto
- Materiali didattici: slide, dispense, guide per le attività pratiche

Valutazione Finale

- Test di valutazione alla fine di ogni modulo
- Progetto finale che simula una lezione di meccatrica con attività pratiche e discussione delle strategie utilizzate

Questo corso fornirà ai docenti le competenze necessarie per erogare un corso di meccatronica coinvolgente e stimolante per gli studenti della scuola secondaria di primo grado, contribuendo allo sviluppo delle loro abilità tecniche, analitiche e creative.

OBIETTIVO

Introdurre concetti di base della meccatronica attraverso attività pratiche, comprendere i principi dell'automazione robotica, utilizzare ambienti innovativi, incoraggiare la curiosità scientifica e tecnologica

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE ALLA MECCATRONICA E AUTOMAZIONE ROBOTICA

- Fornire una panoramica dei concetti di base della meccatronica e dell'automazione robotica
- Utilizzare robot educativi per esplorare semplici compiti e interazioni con l'ambiente

Contenuti

- Definizione e importanza della meccatronica
- Introduzione ai robot educativi e ai giocattoli robotici
- Concetti di base dell'automazione: sensori, attuatori e controllo

Attività

- Lezione introduttiva con esempi pratici di meccatronica
- Dimostrazioni con robot educativi
- Attività di gruppo per programmare robot semplici

Valutazione

- Questionari e osservazione delle attività pratiche

DURATA 4 ORE

MODULO 2: ESPLORAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI

- Introdurre ambienti di apprendimento che stimolano la creatività e l'interesse per la tecnologia
- Utilizzare kit di costruzione e blocchi robotici per esplorare concetti di ingegneria e progettazione

Contenuti

- Panoramica degli ambienti di apprendimento innovativi
- Introduzione ai kit di costruzione e blocchi robotici
- Concetti di ingegneria e progettazione applicati alla meccatronica

Attività

- Lezione teorica sugli ambienti di apprendimento
- Laboratorio pratico con kit di costruzione e blocchi robotici
- Progettazione di semplici strutture e dispositivi meccatronici

Valutazione

- Osservazione delle attività pratiche e discussione dei risultati

DURATA 4 ORE

MODULO 3: PROGRAMMAZIONE PER BAMBINI

- Introdurre i concetti di base della programmazione attraverso attività ludiche e interattive
- Utilizzare piattaforme di programmazione visuale per creare algoritmi semplici

Contenuti

- Nozioni di base della programmazione
- Introduzione alle piattaforme di programmazione visuale
- Creazione di algoritmi per controllare il comportamento dei robot

Attività

- Lezione teorica sui concetti di programmazione
- Laboratorio pratico con piattaforme di programmazione visuale
- Esercizi di programmazione creativa

Valutazione

- Revisione dei progetti di programmazione creati dagli studenti

DURATA 4 ORE

MODULO 4: SPERIMENTAZIONE E TEST

- Guidare gli studenti attraverso esperimenti e attività di test per comprendere i principi di funzionamento dei sistemi meccatronici
- Utilizzare semplici strumenti di laboratorio per esplorare concetti come la velocità, la forza e la direzione del movimento

Contenuti

- Introduzione alla sperimentazione e al testing in meccatronica
- Concetti di velocità, forza e direzione del movimento
- Utilizzo di strumenti di laboratorio per esperimenti semplici

Attività

- Lezione teorica sui principi della sperimentazione
- Laboratorio pratico con esperimenti meccatronici
- Discussione dei risultati degli esperimenti

Valutazione

- Osservazione delle attività pratiche e analisi dei risultati degli esperimenti

DURATA 4 ORE

MODULO 5: CREAZIONE E PRESENTAZIONE DI PROGETTI MECCATRONICI

- Creare e presentare progetti meccatronici utilizzando le conoscenze acquisite nei moduli precedenti
- Lavorare in gruppi per progettare e costruire semplici robot o dispositivi meccatronici

Contenuti

- Revisione delle conoscenze acquisite nei moduli precedenti
- Progettazione di progetti interdisciplinari
- Preparazione e presentazione dei progetti

Attività

- Lavoro di gruppo per progettare e costruire robot o dispositivi meccatronici
- Presentazione delle presentazioni
- Presentazione dei progetti agli altri studenti e agli insegnanti

Valutazione

- Valutazione dei progetti finali e delle presentazioni

DURATA 4 ORE

PILLOLE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE, CORSO DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE AI CHATGPT STEM COD.MEPA DM66B7DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia

- Lezioni frontali integrate con attività pratiche e discussioni
- Utilizzo di casi di studio e esempi concreti per favorire una comprensione approfondita
- Materiali didattici risorse online per supportare l'apprendimento continuo dei docenti

Risultati attesi

- Docenti competenti nell'argomento dell'IA e NLP, in grado di trasmettere conoscenze e competenze agli studenti
- Capacità di affrontare in modo consapevole e critico le implicazioni etiche dell'IA
- Motivazione degli studenti nell'esplorare ulteriormente il campo dell'IA e considerare opportunità di carriera

OBIETTIVO

Introdurre i concetti fondamentali dell'IA con un focus su NLP e implicazioni etiche

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: FONDAMENTI DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- Introduzione ai principi di base dell'IA: apprendimento automatico, reti neurali artificiali, algoritmi di IA
- Discussione sulle applicazioni di IA nei diversi settori
- Attività pratiche per comprendere le potenzialità e le limitazioni dell'IA

DURATA 4 ORE

MODULO 2: ELABORAZIONE DEL LINGUAGGIO NATURALE (NLP)

- Approfondimento delle tecniche e degli algoritmi utilizzati nell'NLP
- Concetti come tokenizzazione, analisi sintattica e semantica, generazione di linguaggio naturale
- Attività pratiche per comprendere l'NLP attraverso esempi concreti

DURATA 4 ORE

MODULO 3: IMPLICAZIONI ETICHE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- Esplorazione delle questioni etiche e sociali legate all'IA: privacy, sicurezza, discriminazioni, automazione del lavoro
- Discussione sulle sfide etiche e possibili soluzioni
- Analisi di casi studio e dibattiti per favorire una comprensione approfondita delle implicazioni etiche

DURATA 4 ORE

MODULO 4: ESPERIENZA PRATICA CON STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- Utilizzo di piattaforme online e software specializzati per sviluppare competenze pratiche nell'IA
- Creazioni di chatbot, classificazioni di testi, analisi dei dati
- Guida pratica sull'uso degli strumenti per facilitare la trasmissione di conoscenze agli studenti

DURATA 4 ORE

MODULO 5: APPLICAZIONI AVANZATE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- Esplorazione di applicazioni avanzate di IA in settori specifici come medicina, industria, automobilistica, finanza, ecc
- Presentazione di progetti di ricerca e innovazione nel campo dell'IA
- Stimolo alla riflessione sulle opportunità e le sfide nel campo dell'IA

DURATA 4 ORE

IMPARARE GIOCANDO:

GAMIFICATION COD.MEPA DM66B8DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Questo programma fornisce un'introduzione completa alla gamification e all'utilizzo delle escape room come strumenti educativi, oltre a fornire competenze pratiche nell'utilizzo del software web LearningApp e di Google Forms.

Gli insegnanti saranno in grado di integrare queste nuove conoscenze e competenze nelle loro lezioni per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente per gli studenti.

OBIETTIVO

Introdurre concetti di gamification e utilizzo di escape room come strumenti educativi, fornire competenze del software web LearningApp e Google Forms

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

10 ore

LEZIONE 1: INTRODUZIONE ALLA GAMIFICATION (5 ORE)

ORA 1-2

- Presentazione del concetto di gamification e la sua importanza nell'ambito dell'istruzione
- Discussione sui principi base della gamification e esempi pratici di applicazione in contesti educativi
- Attività pratica: Brainstorming di idee per l'integrazione della gamification nelle lezioni quotidiane

ORA 3-4

- Introduzione all'escape room come metodo di gamification
- Analisi di esempi di escape room educative e discussioni sui loro obiettivi didattici
- Attività pratica: Progettazione di una mini escape room a tema scolastico in gruppi

ORA 5

- Introduzione al software web LearningApp per la creazione di contenuti didattici interattivi
- Dimostrazione delle funzionalità di base e delle possibilità di personalizzazione
- Assegnazione di compiti: utilizzo del LearningApp per creare un breve quiz interattivo

LEZIONE 2: CREAZIONE DI ESCAPE ROOM CON GOOGLE FORMS (5 ORE)

ORA 1-2

- Revisione dei concetti fondamentali della gamification e delle escape room
- Introduzione a Google Forms come strumento per la creazione di escape room
- Tutorial sull'utilizzo di Google Forms per la creazione di quiz, indizi e risposte condizionali

ORA 3-4

- Attività pratica: creazione di una escape room utilizzando Google Forms, includendo domande, enigmi e indizi
- Consigli per la progettazione di una escape room efficace e coinvolgente

ORA 5

- Condivisione e presentazione delle escape room create dagli insegnanti
- Discussione sui potenziali utilizzi delle escape room create nelle lezioni
- Conclusione e valutazione del corso

MODELLAZIONE E PROTOTIPAZIONE 3D COD.MEPA DM66B9DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia Didattica

- Lezioni teoriche integrate con attività pratiche e dimostrazioni
- Utilizzo di esempi concreti e casi pratici per favorire la comprensione
- Laboratori pratici guidati per l'applicazione diretta delle conoscenze acquisite
- Monitoraggio continuo e feedback individuali per il miglioramento delle competenze dei docenti

Risultati attesi

- Docenti competenti nella modellazione e prototipazione 3D, in grado di trasmettere conoscenze e competenze agli studenti
- Capacità di guidare gli studenti attraverso il processo di creazione e stampa di prototipi 3D
- Motivazione degli studenti nell'esplorare il potenziale creativo e innovativo della modellazione e prototipazione 3D

OBIETTIVO

Formare i docenti sulla modellazione e prototipazione 3d e preparare gli studenti a utilizzare queste tecnologie

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: PRINCIPI FONDAMENTALI DELLA MODELLAZIONE E STAMPA 3D

- Panoramica teorica dei principi della modellazione e stampa 3D
- Conoscenze di base sulla tecnologia 3D, modellazione e processo di stampa
- Temi come risoluzione nei modelli, preparazione dei file per la stampa, caratteristiche dei materiali
- Discussione di casi pratici ed esempi concreti

DURATA 5 ORE

MODULO 2: UTILIZZO DI SOFTWARE DI MODELLAZIONE 3D

- Utilizzo di software di modellazione 3D semplici ed intuitivi
- Creazione e manipolazione di forme tridimensionali
- Composizione di figure complesse attraverso web app gratuite didattiche
- Attività pratiche guidate per acquisire competenze nella creazione di modelli digitali

DURATA 5 ORE

MODULO 3: CONFIGURAZIONE E UTILIZZO DELLA STAMPANTE 3D

- Configurazione pratica di una stampante 3D
- Procedure di base per caricare materiali di stampa e avviare il processo di stampa
- Aspetti relativi alla manutenzione e sicurezza durante l'utilizzo della stampante
- Dimostrazioni pratiche e simulazioni per consolidare le competenze acquisite

DURATA 5 ORE

MODULO 4: MODELLAZIONE E STAMPA 3D

- Applicazione pratica delle conoscenze acquisite nei moduli precedenti
- Progettazione e realizzazione di un prototipo 3D
- Utilizzo della stampante 3D per stampare il prototipo
- Valutazione della qualità del risultato ottenuto e risoluzione di eventuali problemi
- Ottimizzazione dei modelli per la stampante 3D
- Laboratorio pratico con feedback immediato per consolidare le competenze

DURATA 5 ORE

CORSO GREEN ECONOMY - ENERGIE RINNOVABILI CAMBIAMENTI CLIMATICI - L'ECONOMIA CIRCOLARE

COD.MEPA DM66B10DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia Didattica

- Lezioni interattive integrate con attività pratiche e discussioni di gruppo
- Utilizzo di materiali didattici coinvolgenti, come video e presentazioni
- Laboratri pratici per sperimentare i concetti appresi
- Stimolo alla partecipazione attiva degli studenti attraverso progetti e azioni concrete

Risultati attesi

- Docenti competenti nella trasmissione dei concetti di green economy e sostenibilità ambientale
- Capacità di coinvolgere gli studenti in attività pratiche e progetti per promuovere la sostenibilità
- Sensibilizzazione degli studenti sui temi della green economy e dell'importanza della loro partecipazione attiva nella promozione della sostenibilità

OBIETTIVO

Formare i docenti ad introdurre gli studenti ai concetti della green economy e della sostenibilità ambientale

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE ALLA GREEN ECONOMY E ALLE ENERGIE RINNOVABILI

- Panoramica della green economy e delle energie rinnovabili
- Tipologie di energie rinnovabili: solare, eolica, idroelettrica, geotermica
- Attività coinvolgenti per riflettere sull'importanza delle energie rinnovabili

DURATA 4 ORE

MODULO 2: CAMBIAMENTI CLIMATICI E LORO IMPLICAZIONI

- Cause e conseguenze dei cambiamenti climatici
- Impatti sul pianeta: riscaldamento globale, innalzamento del livello del mare, estinzioni di specie
- Riflessione sulle azioni individuali per mitigare i cambiamenti climatici

DURATA 4 ORE

MODULO 3: ECONOMIA CIRCOLARE E RICICLO

- Concetto di economia circolare e importanza del riciclo e del riutilizzo delle risorse
- Principi dell'economia circolare
- Attività pratiche sul riciclo, separazione dei rifiuti, ciclo di vita dei prodotti

DURATA 4 ORE

MODULO 4: SOLUZIONI SOSTENIBILI NELLA VITA QUOTIDIANA

- Pratiche sostenibili: riduzione del consumo di plastica trasporti eco-friendly, ottimizzazione delle risorse
- Identificazione di azioni concrete per una maggiore sostenibilità nella vita quotidiana

DURATA 4 ORE

MODULO 5: PROGETTI E AZIONI PER LA SOSTENIBILITÀ

- Progettazione e implementazione di azioni per la sostenibilità
- Lavoro di gruppo per ideare progetti sostenibili
- Presentazione dei progetti alla classe per promuovere il senso di responsabilità ambientale e l'empowerment degli studenti

DURATA 4 ORE

COLTIVAZIONI INTELLIGENTI - SERRE INTELLIGENTI E COLTIVAZIONE IDROPONICA

COD.MEPA DM66B11DS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Metodologia Didattica

- Lezioni teoriche integrate con laboratori pratici
- Utilizzo di casi studio e esempi pratici
- Attività di gruppo per favorire la collaborazione e la creatività
- Presentazioni finali dei progetti per promuovere l'applicazione pratica delle conoscenze acquisite

Risultati attesi

- Docenti competenti nella trasmissione dei concetti di agricoltura sostenibile, serre intelligenti e coltivazione idroponica
- Capacità di coinvolgere gli studenti in attività pratiche e progetti per promuovere la consapevolezza sull'importanza della sicurezza alimentare e dell'agricoltura sostenibile
- Sensibilizzazione degli studenti sulle carriere nel settore agricolo e sulle soluzioni innovative per la produzione alimentare

OBIETTIVO

Formare i docenti ad introdurre gli studenti ai concetti di agricoltura sostenibile serre intelligenti e coltivazione idroponica

TARGET

Secondaria di I e II grado

DURATA

20 ore

MODULO 1: FONDAMENTI DELL'AGRICOLTURA SOSTENIBILE

- Concetti base dell'agricoltura sostenibile
- Pratiche di coltivazione per minimizzare l'impatto ambientale
- Importanza della biodiversità agricola

DURATA 4 ORE

MODULO 2: SERRE INTELLIGENTI E TECNOLOGIE AGRICOLE AVANZATE

- Concetto di serre intelligenti
- Tecnologie innovative per ottimizzare la produzione in ambienti controllati
- Sistemi di controllo automatizzati, sensori di monitoraggio e tecniche di irrigazione efficienti

DURATA 4 ORE

MODULO 3: COLTIVAZIONE IDROPONICA

- Principi della coltivazione idroponica
- Sistemi idroponici: a film nutritivo, a goccia ecc.
- Nutrizione delle piante senza terra

DURATA 4 ORE

MODULO 4: IMPLEMENTAZIONE PRATICA DELLE TECNICHE DI COLTIVAZIONE

- Applicazione pratica delle tecniche di coltivazione in serra con laboratorio
- Preparazione di substrati idroponici, semina delle piante e gestione delle condizioni ambientali

DURATA 4 ORE

MODULO 5: PROGETTO DI COLTIVAZIONE SOSTENIBILE

- Lavoro di gruppo per progettare un progetto di coltivazione sostenibile
- Integrazione di concetti di agricoltura sostenibile e tecnologie innovative
- Presentazione di soluzioni creative per la produzione alimentare

DURATA 4 ORE

CORSO DI PODCAST E WEBRADIO PER DOCENTI

COD.MEPA DM66B12DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria e Secondaria di I grado

Metodologia Didattica

- Lezioni frontali e interattive: presentazioni e discussioni per introdurre i concetti teorici
- Laboratori pratici: sessioni pratiche per sperimentare l'attrezzatura e i software
- Lavori di gruppo: attività collaborative per simulare la produzione di podcast e webradio
- Esercitazioni e progetti: creazione di episodi pilota come esercitazioni pratiche

Valutazione e feedback

- Feedback continuo: osservazioni e consigli durante le esercitazioni pratiche
- Valutazione finale: presentazione e valutazione dei podcast realizzati dai docenti

Questo programma mira a fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare efficacemente podcast e webradio nella loro pratica didattica, arricchendo l'esperienza educativa degli studenti.

OBIETTIVO

Formare i docenti ad introdurre gli studenti ai concetti di podcasting e webradio

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria
di I e II grado

DURATA

10 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE AL PODCASTING E ALLA WEBRADIO

Lezione 1.1: Cos'è un podcast e una webradio?

- Definizione e tipologie di podcast
- Differenze tra podcast e webradio
- Esempi di podcast e webradio educativi

Lezione 1.2: Vantaggi educativi

- Benefici dell'uso del podcasting e della webradio nella didattica
- Case study di scuole che utilizzano queste tecnologie

DURATA 1 ORA

MODULO 2: PIANIFICAZIONE E PROGETTAZIONE

Lezione 2.1: Pianificazione dei contenuti

- Identificazione degli obiettivi didattici
- Scelta dei temi e delle rubriche
- Creazione di un piano editoriale

Lezione 2.2: Storytelling e scrittura del copione

- Tecniche di storytelling
- Strutturare un episodio di podcast
- Scrittura del copione e tecniche di intervista

DURATA 2 ORE

MODULO 3: COMPETENZE TECNICHE E STRUMENTI

Lezione 3.1: Attrezzatura e software

- Panoramica sull'attrezzatura necessaria: microfoni, cuffie, mixer
- Software di registrazione e editing

Lezione 3.2: Registrazione e editing

- Tecniche di registrazione audio
- Principi di editing: taglio, mixaggio, aggiunta di effetti sonori
- Pratica di registrazione e editing

DURATA 3 ORE

MODULO 4: PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE

Lezione 4.1: Produzione di un episodio

- Passaggi finali per la produzione: mastering, controllo qualità
- Salvataggio e formati di file

Lezione 4.2: Pubblicazione e distribuzione

- Piattaforme di distribuzione: Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts
- Promozione e coinvolgimento del pubblico

DURATA 2 ORE

MODULO 5: IMPLEMENTAZIONE DIDATTICA E COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI

Lezione 5.1: Integrazione nei programmi scolastici

- Progetti didattici basati su podcast e webradio
- Collegamenti con le materie scolastiche

Lezione 5.2: Coinvolgimento degli studenti

- Tecniche per motivare e coinvolgere gli studenti
- Ruoli degli studenti nella produzione (giornalisti, tecnici, presentatori)
- Valutazione delle competenze acquisite tramite progetti audio

DURATA 2 ORE

IMPARARE A FARE LEZIONE CON I MONITOR INTERATTIVI - DM66

COD.MEPA DM66B13DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria e Secondaria di I grado

Il corso è progettato per fornire ai docenti le competenze essenziali per integrare le tecnologie interattive nella didattica quotidiana, arricchendo l'esperienza educativa e potenziando l'interazione con gli studenti.

Attraverso un percorso strutturato in 5 moduli, ciascuno dei quali combina teoria e pratica, i partecipanti scopriranno come trasformare le lezioni tradizionali in esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti.

Conclusione

Questo corso è un'opportunità unica per i docenti di aggiornare le proprie competenze, adattandosi alle nuove sfide educative del XXI secolo.

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare i monitor interattivi e le digital board in modo autonomo ed efficace, rendendo le loro lezioni più coinvolgenti e innovative.

OBIETTIVO

Fornire ai docenti le competenze per integrare le tecnologie interattive nella didattica

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria
di I e II grado

DURATA

10 ore

MODULO 1: INTRODUZIONE AI MONITOR INTERATTIVI E DIGITAL BOARD

I docenti acquisiranno una comprensione approfondita delle caratteristiche e delle potenzialità dei monitor interattivi e delle digital board. Esploreranno le funzioni principali dei dispositivi disponibili sul mercato e impareranno a sfruttare le applicazioni didattiche di base.

DURATA 2 ORA

MODULO 2: UTILIZZO BASE PER LA DIDATTICA

Questo modulo è dedicato a guidare i docenti nell'installazione e configurazione iniziale dei monitor interattivi. Saranno fornite le competenze necessarie per utilizzare efficacemente le funzionalità di base dei dispositivi, permettendo ai partecipanti di iniziare a creare lezioni interattive fin da subito.

DURATA 2 ORE

MODULO 3: STRUMENTI E APPLICAZIONI DIDATTICHE

I partecipanti esploreranno le principali applicazioni didattiche e scopriranno come integrare questi strumenti nelle diverse discipline. Attraverso esempi pratici e casi di studio, i docenti impareranno a utilizzare app e software per migliorare l'efficacia delle loro lezioni.

DURATA 2 ORE

MODULO 4: STRATEGIE PER UNA DIDATTICA INTERATTIVA

In questo modulo, i docenti svilupperanno strategie didattiche avanzate per sfruttare al meglio le potenzialità dei dispositivi interattivi. Saranno introdotte tecniche di gamification e apprendimento collaborativo per coinvolgere attivamente gli studenti.

DURATA 2 ORE

MODULO 5: VALUTAZIONE E FEEDBACK CON STRUMENTI INTERATTIVI

L'ultimo modulo si concentra sull'utilizzo dei monitor interattivi per la valutazione degli studenti. I partecipanti impareranno a fornire feedback immediato e personalizzato, monitorando efficacemente il progresso degli studenti attraverso strumenti di valutazione integrati.

DURATA 2 ORE

PUBLIC SPEAKING - COMUNICARE IN PRESENZA E IN VIDEO

COD.MEPA DM66B14DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria e Secondaria di I grado

Nel mondo dell'insegnamento moderno, la capacità di comunicare efficacemente è diventata fondamentale. Il corso è progettato per trasformare docenti e formatori in veri e propri leader della comunicazione, capaci di catturare e mantenere l'attenzione delle nuove generazioni di studenti.

Questo percorso formativo di 10 ore offre strumenti pratici e riflessioni profonde sull'arte del public speaking, adattata alle sfide dell'insegnamento contemporaneo.

Conclusione

Diventare un insegnante efficace oggi richiede non solo una solida preparazione didattica, ma anche una spiccata capacità di comunicazione.

Questo corso è il punto di partenza ideale per chi desidera rafforzare il proprio ruolo di educatore, trasformandosi in un comunicatore persuasivo e carismatico, capace di conquistare il cuore e la mente degli studenti.

OBIETTIVO

Trasformare i docenti in veri e propri leader della comunicazione

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria di I e II grado

DURATA

10 ore

OBIETTIVO 1: COMUNICAZIONE EFFICACE

Imparare a strutturare interventi chiari e coinvolgenti, sia in aula che in video, utilizzando tecniche espositive all'avanguardia.

OBIETTIVO 2: FORZA PERSUASIVA E MOTIVANTE

Sviluppare il carisma e l'energia necessari per guidare e ispirare gli studenti creando lezioni dinamiche e stimolanti.

OBIETTIVO 3: GIOCO DI SQUADRA E ASCOLTO ATTIVO

Potenziare la capacità di lavorare in team e di ascoltare attivamente, per costruire un ambiente di apprendimento collaborativo e inclusivo.

OBIETTIVO 4: ADATTABILITÀ ALLE NUOVE GENERAZIONI

Esplorare nuovi registri e tecniche per adattarsi alle esigenze di studenti sempre più diversificati e con soglie di attenzione ridotte.

OBIETTIVO 5: PERFORMANCE DIDATTICA

Trasformare le lezioni in esperienze memorabili, facendo leva su tecniche di performance per tenere alta l'attenzione e il coinvolgimento degli studenti.

VALUTAZIONE E METODOLOGIE

INNOVATIVE - DM 66 COD.MEPA DM66B15DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria e Secondaria di I grado

Il corso è stato progettato per fornire ai docenti le competenze necessarie per innovare la didattica e la valutazione all'interno di un curriculum digitale. Attraverso un percorso formativo di 10 ore, i partecipanti esploreranno metodologie didattiche avanzate, strumenti di progettazione, e tecniche di valutazione che favoriscono l'integrazione delle tecnologie digitali dell'insegnamento.

Conclusione

Il corso rappresenta una straordinaria opportunità per i docenti di aggiornare le proprie competenze in un contesto educativo in continua evoluzione. Grazie a questo percorso formativo, i partecipanti saranno pronti a integrare metodologie innovative e strumenti digitali nella loro pratica didattica, contribuendo a costruire un curriculum che risponda alle sfide educative del futuro.

OBIETTIVO

Progettare attività didattiche
Costruire learning object
Applicare tecniche di valutazione
Sviluppare rubriche di valutazione

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria
di I e II grado

DURATA

10 ore

MODULO 1: METODOLOGIE DI DIDATTICA DIGITALE

Scoprire come integrare attività didattiche innovative all'interno di un curriculum digitale, utilizzando metodologie avanzate per coinvolgere e motivare gli studenti.

MODULO 2: GRIGLIE DI PROGETTAZIONE

Approfondire l'utilizzo di griglie di progettazione per pianificare attività didattiche digitali efficaci e allineate agli obiettivi educativi.

MODULO 3: COSTRUZIONE DI LEARNING OBJECT

Imparare a creare learning object seguendo regole e format specifici, per supportare l'apprendimento digitale e personalizzare l'esperienza educativa.

MODULO 4: VALUTAZIONE FORMATIVA E OGGETTIVA

Esplorare tecniche di valutazione formativa e oggettiva, utilizzando supporti digitali per monitorare il progresso degli studenti in modo continuo e preciso

MODULO 5: RUBRICHE DI VALUTAZIONE

Analizzare le diverse tipologie di rubriche di valutazione, comprese quelle olistiche, analitiche e di sviluppo, per costruire un sistema di valutazione coerente e trasparente all'interno del curriculum digitale.

MICROSOFT 365 E IL SUO UTILIZZO

PER LA DIDATTICA - DM66 COD.MEPA DM66B16DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Il corso è un'opportunità formativa pensata per docenti che desiderano integrare strumenti digitali inclusivi nelle loro pratiche educative, utilizzando le applicazioni del pacchetto Microsoft 365. Attraverso un percorso di 10 ore online, i partecipanti acquisiranno competenze specifiche per creare un ambiente di apprendimento accessibile e stimolante, dove tutti gli studenti possono esprimere la loro intelligenza creativa e sviluppare competenze digitali, con un focus particolare sull'approccio esperienziale e la didattica attiva.

Conclusione

Il corso è ideale per i docenti che desiderano innovare la propria pratica educativa, adottando un approccio inclusivo e digitale. Grazie a questo percorso formativo, i partecipanti saranno pronti a sfruttare a pieno le potenzialità di Microsoft 365 per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e accessibili, in linea con le esigenze educative del futuro.

OBIETTIVO

Utilizzare applicazioni Microsoft 365
Progettare attività didattiche e sviluppare competenze digitali e STEAM

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria di I e II grado

DURATA

10 ore

MODULO 1: INCLUSIONE E ACCESSIBILITÀ CON MICROSOFT 365

Scoprire come le app e i software possono supportare un'educazione inclusiva, garantendo accessibilità e partecipazione a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità.

MODULO 2: STRUMENTI PER LA DIDATTICA ATTIVA

Imparare a utilizzare le applicazioni di Microsoft Education per progettare e implementare attività didattiche attive, che favoriscono un apprendimento consapevole e coinvolgente.

MODULO 3: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEAM

Integrare gli strumenti digitali di Microsoft 365 per potenziare le competenze STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) degli studenti, promuovendo il pensiero critico e la risoluzione creativa dei problemi.

MODULO 4: ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CREATIVO

Esplorare come Microsoft 365 possa essere utilizzato per progettare percorsi didattici che valorizzino l'intelligenza creativa degli studenti, offrendo loro la possibilità di esprimersi attraverso tecnologie digitali avanzate.

USO RESPONSABILE DELLA RETE: CYBERBULLISMO, FAKE NEWS, SEXTING - DM 66

COD.MEPA DM66B17DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Primaria e Secondaria di I grado

In un'epoca dominata dalla Digital Transformation, il corso si propone di formare docenti e educatori affinché possano guidare i giovani a navigare in rete in modo sicuro e consapevole. Questo percorso formativo di 10 ore online è pensato per affrontare le opportunità e i rischi legati all'utilizzo delle tecnologie digitali, con l'obiettivo di sviluppare una cittadinanza digitale responsabile e attenta.

Conclusione

Il corso è essenziale per i docenti che operano con studenti in età adolescenziale e prepuberale, fornendo loro gli strumenti per educare i giovani a diventare cittadini digitali responsabili. Con una formazione trasversale, questo corso è adatto a insegnanti di ogni ordine e grado, desiderosi di affrontare con competenza e sicurezza le sfide del mondo digitale.

OBIETTIVO

Guidare gli studenti ad affrontare temi complessi e prepararli ad affrontare le sfide della vita digitale

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria
di I e II grado

DURATA

10 ore

MODULO 1: IDENTITÀ DIGITALE

Comprendere l'importanza di una gestione consapevole dell'identità digitale e come essa influisce sulle interazioni online.

MODULO 2: NETIQUETTE

Promuovere comportamenti etici e rispettosi nella comunicazione digitale, insegnando le regole di buona condotta online.

MODULO 3: CYBERBULLISMO E ODIO IN RETE

Esplorare le dinamiche del cyberbullismo e del discorso d'odio online, imparando strategie per prevenire e affrontare queste problematiche.

MODULO 4: FAKE NEWS E SPIRITO CRITICO

Sviluppare la capacità di riconoscere e combattere la disinformazione, potenziando il pensiero critico degli studenti.

MODULO 5: SEXTING E PRIVACY

Affrontare i rischi legati al sexting e all'uso improprio dei dati personali, educando alla gestione consapevole della propria privacy digitale.

COMPETENZE DIGITALI E FRAMEWORK

DIGCOMPEDU - 24H COD.MEPA DM66B18DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Il corso è stato progettato per fornire ai docenti una solida base nelle competenze digitali necessarie per un insegnamento moderno, inclusivo e flessibile. Con una durata di 24 ore, questo percorso formativo offre una panoramica completa sulle abilità digitali richieste per affrontare le sfide della didattica contemporanea, in un contesto scolastico in continua evoluzione.

Conclusioni

Il corso rappresenta un'opportunità unica per i docenti di aggiornare le proprie competenze digitali e adottare nuove metodologie didattiche. Attraverso un percorso completo e approfondito, i partecipanti saranno pronti a innovare l'insegnamento, rendendolo più dinamico e inclusivo, in linea con le esigenze della scuola del futuro.

OBIETTIVO

Integrare competenze digitali
Utilizzare strumenti e risorse digitali
Adottare approccio inclusivo e flessibile
Implementare il BYOD

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria di I e II grado

DURATA

25 ore

MODULO 1: PANORAMICA SULLE COMPETENZE DIGITALI

Esplorare il framework DigCompEdu, che definisce le competenze digitali essenziali per i docenti, con un focus su come integrarle efficacemente nelle pratiche didattiche quotidiane.

MODULO 2: STRUMENTI E RISORSE DIGITALI

Approfondire l'uso di strumenti e risorse digitali immediatamente applicabili in classe, per rendere le lezioni più coinvolgenti e interattive, sia in presenza che a distanza.

MODULO 3: DIDATTICA INCLUSIVA E FLESSIBILE

Scoprire strategie didattiche che promuovono l'inclusione e l'adattabilità, tenendo conto delle diverse esigenze degli studenti e delle modalità di organizzazione delle lezioni.

MODULO 4: APPROFONDIMENTO SUL BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)

Analizzare l'approccio BYOD, che incoraggia l'uso di dispositivi personali degli studenti per l'apprendimento, esaminandone i vantaggi e le sfide in un contesto educativo.

ALLA SCOPERTA DEI MATERIALI COD.MEPA DM66B19DIPS12

Livello di difficoltà settato per la Scuola Secondaria di I grado

Il corso è stato progettato per:

- Studio dei concetti base di chimica e fisica dei materiali
- Comprendere le diverse tipologie di materiali in relazione all loro struttura chimica
- Studio dei processi di produzione delle diversi classi di materiali, capire da dove vengono e come si produconoa partire dalle materie prime
- Sensibilizzazione sullo smaltimento dei materiali e sul loro utilizzo responsabile

MODULO 1: STATI FISICI

Studio degli stati fisici dei materiali;
In che modo lo trovo in natura? Come posso fargli cambiare stato fisico? Cosa serve fargli cambiare stato fisico?

MODULO 2: PROVE MECCANICHE

Studio dei materiali attraverso prove meccaniche e fisiche (trazione, compressione, conduzione elettrica, conduzione termica, flessione ...)

MODULO 3: PLASTICHE

Studio delle plastiche con produzione di due diversi polimeri viscoelastici; (slime con borace - sferette di alginato per boubble tea)

MODULO 4: METALLI

Studio dei metalli e saggi alla fiamma con produzione di stampi per lo stagno.

OBIETTIVO

TARGET

Infanzia
Primaria
Secondaria
di I e II grado

DURATA

4 ore

CORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI: INNOVAZIONE NELLA VALUTAZIONE DIDATTICA DIGITALE

COD.MEPA DM66C1DIPS12

Livello di difficoltà settato per Docenti di ogni ordine e grado

Il corso si propone di fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per affrontare efficacemente le sfide della valutazione delle competenze nell'ambito della didattica digitale. In un contesto educativo sempre più caratterizzato dall'uso delle tecnologie digitali, la capacità di misurare l'apprendimento e certificare competenze acquisite diventa fondamentale. Attraverso un approccio metodologico innovativo, il corso si concentra sull'utilizzo di strumenti digitali per la valutazione, la progettazione di rubriche valutative e l'implementazione di compiti autentici, adattabili alle esigenze specifiche di ciascun contesto scolastico.

Obiettivi Formativi e Risultati Attesi

1. Comprensione del processo valutativo digitale: Analizzare i potenziali vantaggi e le criticità della valutazione a distanza, con focus sulla trasparenza e l'equità.
2. Sviluppo di rubriche valutative: Imparare a costruire rubriche strutturate per la valutazione delle competenze chiave, basate su indicatori specifici di azione e competenza.
3. Progettazione di compiti autentici: Creare situazioni-problema e compiti di realtà che consentano la valutazione formativa e oggettiva delle competenze.
4. Utilizzo di strumenti digitali: Acquisire competenze nell'uso di piattaforme e strumenti digitali avanzati come Moodle e Google Forms per la gestione della valutazione.

Attività Laboratoriali

Il corso prevede una componente pratica attraverso attività laboratoriali, che comprendono esercitazioni, simulazioni e sperimentazione guidata in classe. Queste sessioni pratiche mirano alla creazione di rubriche valutative e alla compilazione di schede di certificazione finale delle competenze.

TARGET

Infanzia - Primaria
Secondaria di I grado
Secondaria di II grado

DURATA

MODULO 1: LA VALUTAZIONE NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

- Esplorazione degli strumenti digitali per valutare le competenze al di fuori del contesto fisico della classe.
- Approfondimento sulle modalità di valutazione formativa e oggettiva attraverso l'uso di strumenti tecnologici.

MODULO 2: FAR EMERGERE E VALUTARE LE COMPETENZE

- Analisi delle funzioni formative della valutazione e definizione degli indicatori di competenza secondo il modello R-I-Z-A (Risorse, Interpretazione, azione, Autoregolazione).

MODULO 3: PROGETTARE COMPITI AUTENTICI

- Utilizzo del Ciclo di Apprendimento Esperienziale (CAE) per la progettazione di compiti autentici che simulano scenari reali, utili per la valutazione delle competenze trasversali.

MODULO 4: VALUTAZIONE CON STRUMENTI DIGITALI

- Introduzione a metodologie avanzate per la valutazione attraverso strumenti digitali, inclusi quiz e questionari interattivi realizzati su piattaforme come Moodle e Google Forms.

CORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI: INNOVAZIONE NELLA VALUTAZIONE DIDATTICA DIGITALE

COD.MEPA DM66C1DIPS12

Livello di difficoltà settato per Docenti di ogni ordine e grado

Project Work e Validazione

Il corso si conclude con un project work, durante il quale i corsisti elaboreranno e caricheranno un elaborato sulla piattaforma e-learning di Formazione su Misura.

Questo lavoro permetterà di:

- Applicare i contenuti acquisiti nel contesto didattico reale.
- Personalizzare il percorso formativo secondo le discipline insegnate e i livelli scolastici.
- Valutare formalmente le competenze di ciascun partecipante.

Materiali Didattici

Durante il corso, i partecipanti avranno accesso a una ricca gamma di materiali didattici che comprendono:

- Dispense relative ai contenuti trattati in ogni modulo.
- Slide di approfondimento e format per la progettazione didattica.
- Esempi di buone pratiche, questionari di valutazione, bibliografia e stografia di riferimento.

Strumenti

Nel contesto della valutazione a distanza descritta nel corso, i seguenti strumenti digitali, applicativi e piattaforme possono essere utilizzati per implementare un processo di valutazione efficace.

Questi strumenti, ciascuno con le proprie peculiarità, sono ideali per migliorare l'efficacia della valutazione a distanza, rendendo il processo più dinamico, interattivo e trasparente.

TARGET

Infanzia - Primaria
Secondaria di I grado
Secondaria di II grado

DURATA

STRUMENTI:

1 Google Forms

- Utilizzato per creare quiz, questionari e sondaggi personalizzati con funzionalità di valutazione automatica. Offre la possibilità di monitorare e analizzare i risultati degli studenti in tempo reale.

2 Moodle

- Una piattaforma open-source per la gestione dell'apprendimento che include strumenti avanzati per la valutazione formativa e sommativa. Consente la creazione di quiz, assegnazioni, rubriche e la gestione dei feedback agli studenti.

3 Microsoft Forms

- Consente di creare test online e di raccogliere risposte. È integrato con l'ecosistema Microsoft 365, permettendo di esportare dati e analizzare risultati con Excel o Power BI.

4 Kahoot!

- Piattaforma interattiva che permette di creare quiz e sondaggi in tempo reale per valutazioni formative, rendendo il processo più coinvolgente e dinamico.

5 Quizizz

- Strumento simile a Kahoot!, ma con funzionalità aggiuntive come quiz asincroni. Gli studenti possono completare i test al proprio ritmo, e l'insegnante può monitorare i risultati e analizzare i dati.

6 Edpuzzle

- Una piattaforma che consente agli insegnanti di creare lezioni video interattive, inserendo domande valutative all'interno dei video. Ideale per valutazioni formative che combinano contenuti multimediali con il feedback immediato.

7 Socrative

- Uno strumento per creare quiz e valutazioni formative in tempo reale, con funzionalità di monitoraggio e reporting che consentono agli insegnanti di visualizzare i progressi degli studenti e offrire feedback personalizzato.

8 Padlet

- Una piattaforma collaborativa che permette agli studenti di caricare compiti, rispondere a domande e partecipare a discussioni. Gli insegnanti possono utilizzare rubriche per valutare contributi individuali e di gruppo.

9 Flipgrid

- Strumento che consente agli studenti di registrare e caricare video per rispondere a compiti o domande. Può essere utilizzato per valutazioni orali, permettendo agli insegnanti di fornire feedback video o testuale.

10 Classdojo

- Una piattaforma che permette di tracciare il comportamento e le prestazioni degli studenti durante le lezioni. Gli insegnanti possono assegnare punti per il completamento di attività e monitorare il coinvolgimento degli studenti.

11 Seesaw

- Una piattaforma per la creazione di portfoli digitali dove gli studenti possono caricare compiti, riflessioni e lavori, facilitando la valutazione formativa e sommativa in modo continuo.

12 Nearpod

- Una piattaforma che consente di integrare valutazioni interattive all'interno delle lezioni digitali. Permette di monitorare in tempo reale le risposte degli studenti e fornire un feedback immediato.

13 Mentimeter

- Strumento per creare presentazioni interattive con quiz e sondaggi dal vivo. Ideale per valutazioni formative rapide, consente di raccogliere opinioni e monitorare il livello di comprensione degli studenti.

14 Turnitin

- Utilizzato principalmente per la verifica di plagio, può essere integrato nel processo di valutazione per garantire l'originalità dei compiti e fornire feedback dettagliati sulla qualità del lavoro degli studenti.

15 Schoology

- Piattaforma di gestione dell'apprendimento che consente agli insegnanti di creare compiti, quiz e rubriche per la valutazione. Include strumenti di comunicazione per interagire con gli studenti e fornire feedback dettagliati.



Via Monasterace 39/f - 00118 Roma (RM)
cell. 348 3664742 - tel. 06 79800251
email: formazione@in-forma.net