

il piano d'aggiornamento per le esigenze di tutti



Proposta nell'ambito della Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)

TALENT SRL è un ente di formazione per il personale scolastico accreditato dal MIM. In attività dal 2015, TALENT ha lo scopo di contribuire al processo di rinnovamento dell'educazione. L'idea di educazione che, da allora, ha in mente è fatta di **esperienze in prima persona, sfide, collaborazione e uso consapevole delle tecnologie**. Tutto ciò consente di costruire il pensiero e di sviluppare intelligenze e talenti.

TALENT produce ed eroga attività rivolte agli studenti di ogni ordine e grado e soprattutto percorsi di formazione per il personale docente sui temi della didattica digitale, STEAM e metodologie educative innovative.

Sommario

Laboratori di formazione sul campo.....	3
1. Pensare con le mani	3
1a. Tinkering e making – secondaria	3
1b. Tinkering e making - primaria.....	3
1c. Tinkering e making - infanzia	3
2. Uso della tecnologia AR/VR nella didattica quotidiana.....	3
2a. Creazione di un tour virtuale per il curriculum di Educazione Civica	4
2b. Creazione di un tour virtuale a tema divulgativo-scientifico con elementi di gamification.....	4
2c. AR/VR, visori e ambienti virtuali	4
3. I-Theatre e Digital storytelling.....	4
3a. Edizione infanzia e primaria Plesso 1.....	5
3b. Edizione infanzia e primaria Plesso 2	5
4. Metodologia didattica: la gamification e le escape room didattiche.....	5
Escape Room e AR/VR (10 ore)	5
Percorsi di formazione (online)	5
5. IA, scuola e famiglia: rischi e opportunità.....	5

5a. Il fenomeno dell'Intelligenza artificiale e strumenti potenziati da IA a servizio della didattica.....	5
5b. Il fenomeno dell'Intelligenza artificiale e strumenti potenziati da IA a servizio della didattica anche come tutor didattico.....	6
Proposta economica	7

Laboratori di formazione sul campo

percorsi da 10

1. Pensare con le mani

3 edizioni da 10 ore ciascuno

Il corso intende introdurre i docenti all'uso del Tinkering e del Making in classe per progetti disciplinari e multidisciplinari. Il corso permetterà di conoscere e padroneggiare varie tecniche e progetti di Tinkering, dai più manuali ai più digitali, pronti per essere replicati in classe o riadattati secondo le esigenze. Per ciascuna attività verranno messi in evidenza: • la metodologia didattica (project based learning, costruzionismo, ecc.); • software e strumenti; • suggerimenti per lavorare in gruppo; • suggerimenti per la rielaborazione individuale e/a gruppi. Il corso sarà caratterizzato da un approccio pratico, i docenti potranno sperimentare e confrontarsi con il formatore sui passaggi da eseguire. Il project based learning costituirà il nucleo del percorso, offrendo ai docenti l'opportunità di sperimentare in prima persona tutti gli strumenti e le realizzazioni presentati. Inoltre, saranno proposti numerosi spunti replicabili per percorsi e attività, facilitando l'implementazione pratica in classe.

Le tre edizioni verranno diversificate in base al gruppo dei partecipanti, ma ciascun modulo presenterà Tinkering e making con scopi didattici e con scopi inclusivi.

Verranno valorizzate le tecnologie della scuola (es. Laserbox, stampante 3D, ecc.).

1a. Tinkering e making – secondaria

Aprile: 10-24 h 14.40-16.40

Maggio: 8-15-22 h 14.40-16.40 da definire

Formatore: Roberto Faloppi

Target: Secondaria

1b. Tinkering e making - primaria

Aprile: 10- 17-24 h 16.45-20.00

Formatore: Roberto Faloppi

Target: primaria

1c. Tinkering e making - infanzia

Maggio: 8-15h 16.45-20.00

Formatore: Roberto Faloppi

Target: Infanzia

2. Uso della tecnologia AR/VR nella didattica quotidiana

3 edizioni da 10 ore ciascuno

Introdurremo la Realtà Aumentata e Virtuale per comprendere come sfruttarla ai fini didattici anche in correlazione a progetti di storytelling digitale, gamification e STEM. La realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) sono tra le tecnologie ad oggi più utilizzate nei settori più diversi, dalla medicina all'automotive, dal turismo all'immobiliare, ed anche nel settore culturale e in quello educativo.

Obiettivi del corso: - fornire le basi per comprendere gli ambienti AR e VR, - realizzare progetti che in modo divertente e coinvolgente, favoriscono lo studio e l'approfondimento di argomenti complessi, - Utilizzare

contenuti esistenti e crearne di nuovi sugli argomenti di maggior interesse e di tutte le discipline scolastiche, - conoscere alcune applicazioni web per la creazione di contenuti in VR e AR, illustrandone gli aspetti tecnici, - proporre alcune idee applicative, lasciando spazio all'immaginazione e alla creatività, in modo coerente con le esigenze della didattica per la scuola, - applicare la metodologia project based learning per sperimentare il percorso in prima persona e replicare l'esperienza in classe.

2a. Creazione di un tour virtuale per il curriculum di Educazione Civica

L'agenda 2030 sarà lo spunto di partenza per creare un tour virtuale interdisciplinare come esperienza digitale per l'educazione civica.

I docenti verranno introdotti al tema e alle tecnologie proprie della realtà aumentata e virtuale e insieme al formatore creeranno un tour virtuale navigabile a 360°, interattivi e multimodale (link, immagine, approfondimenti, video, quiz, ecc.)

Date: 19-26 settembre-3 ottobre in presenza h 16.45-20.00

Formatore: Roberto Faloppi

Target: primaria e secondaria

2b. Creazione di un tour virtuale a tema divulgativo-scientifico con elementi di gamification

In questo laboratorio didattico scopriremo come creare uno o più tour virtuali di tipo scientifico e come associare al tour virtuale elementi di gamification didattica. Alcuni passaggi del tour potranno contenere quiz, semplici giochi ed escape game.

Formatore: Roberto Faloppi e Federica Marchesini

Target: primaria e secondaria

Date: 24-31 ottobre + 7 novembre in presenza h 16.45-20.00

2c. AR/VR, visori e ambienti virtuali

Descrizione in arrivo

Formatore: Roberto Faloppi

Target: primaria e secondaria

Date: 20-27 marzo + 3 aprile in presenza h 16.45-20.00

3. I-Theatre e Digital storytelling

2 edizioni da 10 ore ciascuno

Il Digital Storytelling è un metodo per lo sviluppo della "mente narrativa" perché fornisce un contesto significativo nel quale esercitare la capacità di ideare storie, tradurre le idee in testi narrativi, rileggersi. È inoltre un contesto in cui gli studenti sviluppano soft skills come la progettazione, la collaborazione nel gruppo e l'uso di applicazioni per rielaborare contenuti e creare prodotti digitali.

Partiremo dal comprendere il rapporto che abbiamo con le storie (digitali), scopriremo tanti esempi per applicare le storie digitali nella didattica, conosceremo gli strumenti per progettare e condurre attività in classe, e arriveremo infine a esplorare diversi software utili per creare (o far creare ai nostri studenti) video e altri tipi di storie digitali.

Verrà mostrato come creare e modificare prodotti digitali e verranno dati spunti pratici e replicabili per la creazione di storie digitali con lo strumento I Teather.

3a. Edizione infanzia e primaria Plesso 1

Gennaio: 9-16-30 h 16.45-20.00

3b. Edizione infanzia e primaria Plesso 2

Febbraio: 6-20-27 h 16.45-20.00

4. Metodologia didattica: la gamification e le escape room didattiche

1 edizione da 10 ore

Escape Room e AR/VR (10 ore)

Le competenze trasversali sono ormai entrate a pieno titolo tra gli obiettivi primari dell'educazione e ogni giorno gli insegnanti si prodigano per cercare nuovi modi per rendere l'apprendimento stimolante, versatile e inclusivo. Sempre di più allora entra in gioco nelle aule il GAME BASED LEARNING, un invito a far sì che i concetti da apprendere vengano proposti con aspetti, design e dinamiche ludiche. In questo modo gli studenti saranno maggiormente partecipi e coinvolti anche emotivamente nel processo di apprendimento, un fattore che li stimolerà a proseguire nel loro percorso di crescita e di formazione. Nell'ambito del GBL la tipologia di gioco "Escape room" rappresenta ormai un capofila: enigmi, serrature, dettagli da ricercare e soluzioni da trovare sono un intreccio di elementi che riesce a divertire, coinvolgere e attivare conoscenze, competenze e abilità, dimostrando che un'attività giocosa può includere sfaccettature di svariati tipi, anche didattiche.

Percorrendo i tre moduli di questo corso, Federica ti accompagnerà alla scoperta delle caratteristiche delle escape room e delle motivazioni pedagogiche e didattiche per cui è possibile trasportarle all'interno delle aule scolastiche, non solo nella loro versione "tradizionale" (quindi di escape room fisiche), ma anche nella modalità virtuale. In particolare, verrai guidato alla realizzazione di un'escape room didattica digitale con il software Deck Toys e ti verranno mostrati degli strumenti con cui arricchirla, personalizzarla alle tue esigenze e avere in mano nuove competenze con cui coinvolgere e far appassionare i tuoi studenti... Inclusi gli strumenti di AR/VR!

Target: primaria e secondaria

Novembre: 14-21-28 h 16.45-20.00

Percorsi di formazione (online)

5. IA, scuola e famiglia: rischi e opportunità

5a. Il fenomeno dell'Intelligenza artificiale e strumenti potenziati da IA a servizio della didattica

Questo corso è pensato per fornire ai docenti di scuola primaria e secondaria una comprensione approfondita dell'Intelligenza Artificiale (IA), delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Durante il corso, esploreremo i seguenti temi principali:

1. **Introduzione all'Intelligenza Artificiale:** Una panoramica sulle basi e sui principi fondamentali dell'IA, per comprendere come funziona e quali sono le sue principali applicazioni.
2. **Rischi e Opportunità dell'IA:** Analisi dei rischi legati all'uso dell'IA, come la privacy e la sicurezza, e delle opportunità che questa tecnologia offre nel campo educativo e oltre.

3. **Etica dell'IA:** Discussione sui dilemmi etici e sulle responsabilità legate all'implementazione dell'IA nella società, con particolare attenzione all'ambito educativo.
4. **Software Arricchiti da IA per la Didattica:** Presentazione di diversi software e strumenti arricchiti da IA che possono essere utilizzati dagli studenti in modo creativo e costruttivo. Scopriremo come questi strumenti possono facilitare l'apprendimento e migliorare l'esperienza educativa.

I partecipanti avranno l'opportunità di interagire direttamente con i software, sperimentando in prima persona le loro funzionalità e potenzialità. Il corso mira a equipaggiare i docenti con le competenze necessarie per integrare l'IA nel loro insegnamento, promuovendo un uso consapevole e vantaggioso delle nuove tecnologie.

Target: primaria e secondaria

Ottobre: 9-23 h 16.45-20.00

Novembre: 6 h 16.45-20.00

5b. Il fenomeno dell'Intelligenza artificiale e strumenti potenziati da IA a servizio della didattica anche come tutor didattico

Questo corso è pensato per fornire ai docenti di scuola primaria e secondaria una comprensione approfondita dell'Intelligenza Artificiale (IA), delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Durante il corso, esploreremo i seguenti temi principali:

5. **Introduzione all'Intelligenza Artificiale:** Una panoramica sulle basi e sui principi fondamentali dell'IA, per comprendere come funziona e quali sono le sue principali applicazioni.
6. **Rischi e Opportunità dell'IA:** Analisi dei rischi legati all'uso dell'IA, come la privacy e la sicurezza, e delle opportunità che questa tecnologia offre nel campo educativo e oltre.
7. **Etica dell'IA:** Discussione sui dilemmi etici e sulle responsabilità legate all'implementazione dell'IA nella società, con particolare attenzione all'ambito educativo.
8. **Software Arricchiti da IA per la Didattica:** Presentazione di diversi software e strumenti arricchiti da IA che possono essere utilizzati dagli studenti in modo creativo e costruttivo. Scopriremo come questi strumenti possono facilitare l'apprendimento e migliorare l'esperienza educativa.

I partecipanti avranno l'opportunità di interagire direttamente con i software, sperimentando in prima persona le loro funzionalità e potenzialità. Il corso mira a equipaggiare i docenti con le competenze necessarie per integrare l'IA nel loro insegnamento, promuovendo un uso consapevole e vantaggioso delle nuove tecnologie.

Nel corso verrà mostrata una panoramica sui principali tutor AI per la didattica, così da permettere ai partecipanti di valutare con consapevolezza quali soluzioni scegliere in base alle specifiche esigenze educative. Attraverso case study, esercitazioni pratiche e progetti reali, saranno in grado di capire come queste tecnologie possono essere integrate nella didattica e quali sono i fattori di successo per la loro implementazione.

- Panoramica su intelligenza artificiale e machine learning in ambito educativo e didattico.
- Personalizzazione dell'apprendimento con IA: principi, tecniche e strumenti.
- Dialoghi immaginari tra scrittori, scienziati e filosofi: come guidare un LLM nella creazione di contenuti "fantastici".
- Il tutor AI come supporto allo studente per la realizzazione di un project work.
- Progettare un tutor didattico AI con la programmazione a blocchi: spunti e idee
- Etica dell'IA nella didattica: privacy, equità e trasparenza.

Target: primaria e secondaria
Febbraio: 5-19-26 h 16.45-20.00

Costi indiretti

Per il corso 5b che coinvolge il tema dell'Intelligenza artificiale possiamo offrire le licenze del nostro tutor didattico basato su AI AskLea, per il quale si rimanda all'allagato dedicato al seguente link:
<https://docs.google.com/document/d/1OAYWptm68x5lw2ADDgGIZOwiiNmSkTr4/edit?usp=sharing&oid=114990072737052278437&rtpof=true&sd=true>

L'uso di tale strumento prevede dei costi vivi perciò si consiglia di acquistare le licenze per il periodo necessario grazie ad una piccola quota di costi indiretti del progetto.

Proposta economica

Formazione (esperto)

La formazione online o sul campo svolta dagli esperti verrà remunerata come da linee guida secondo il principio delle UCS (Unità di costo standard).

Esperto + tutor: 156€/h

Costo per edizione:
10h x 122€/h = 1220.00€

Numero edizioni: 11

TOTALE: **17.160,00€** Iva esente

Costi indiretti (extra proposta)

Per il corso 5b che coinvolge il tema dell'Intelligenza artificiale possiamo offrire le licenze del nostro tutor didattico basato su AI AskLea, per il quale si rimanda all'allagato dedicato al seguente link:
<https://docs.google.com/document/d/1OAYWptm68x5lw2ADDgGIZOwiiNmSkTr4/edit?usp=sharing&oid=114990072737052278437&rtpof=true&sd=true>

L'uso di tale strumento prevede dei costi vivi perciò si consiglia di acquistare le licenze per il periodo necessario grazie ad una piccola quota di costi indiretti del progetto, tramite acquisto separato.

Gli importi si intendono Iva esenti ex art.10 DPR 633/72 comma 20.

L'eventuale ordine dovrà essere intestato alla società:

TALENT SRL, sede legale in via Bachelet 23, 60027 Osimo AN – P.IVA 02685590420

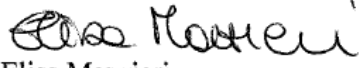
Rappresentante legale: Elisa Mazzieri, residente in via M. L. King 2 – Osimo AN; CF. MZZLSE87C49A271F

Nell'ordine dovranno essere esplicitati il Codice Univoco e il CIG / CUP per la fatturazione elettronica.

In alternativa l'ordine può essere fatto direttamente tramite acquisto diretto su MEPA.

Osimo, 07/08/2024

Firma


Elisa Mazzieri
Amministratore Delegato
TALENT SRL
Via Bachelet 23
Osimo (AN) 60027
P.I e C.F. 02685590420
PEC: talent-srl@pec.weturtle.it