



Percorsi di formazione sulla transizione digitale:

I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione.

Attività e relative edizioni	DESCRIZIONE
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO, ESPERIENZIALE, COLLABORATIVO E PERSONALIZZATO	Oltre l'aula. La didattica in ambienti flessibili aumentati dalla tecnologia digitale. Le competenze relazionali e collaborative in ambiente integrato.
DIDATTICA ATTIVA TRA SPAZIO FISICO E DIGITALE – AULE TEMATICHE	Progettare una scuola con le aule laboratorio disciplinari: scuola in movimento, tecnologia, organizzazione del tempo, metodologie innovative necessarie.
GIOCHI MATEMATICI COME PRATICA DIDATTICA	Il percorso presenta come i giochi possono essere inseriti nel curriculum, utilizzati per sviluppare la discussione e le capacità argomentative, lavorare sulle eccellenze, realizzare una classe inclusiva, lavorare per il recupero delle difficoltà.
ESCAPE ROOMS E DIGITAL STORYTELLING	L'uso della Gamification e dell'Escape Room in classe per sviluppare sia conoscenze disciplinari e interdisciplinari, sia competenze trasversali. Imparare a utilizzare le meccaniche e le dinamiche del gioco per la progettazione didattica e sperimentare il Digital Storytelling per promuovere creatività e collaborazione in classe.
DIDATTICA ATTIVA DELLA MATEMATICA CON STRUMENTI INNOVATIVI	La didattica laboratoriale della matematica intesa come modalità educativa trasversale all'insegnamento della disciplina nei suoi diversi ambiti, approfondendo ognuna delle aree di contenuto riportate nelle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola del primo ciclo.
INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER LA DIDATTICA E NELLA DIDATTICA	Il percorso permette di comprendere i concetti base dell'Intelligenza artificiale, di conoscerne i vari campi di applicazione, le app che la utilizzano e il loro possibile utilizzo nella didattica, per poter avvicinare gli studenti ad un uso consapevole.

INCLUSIVI DIGITALI	Scopo di questo percorso formativo è quello di illustrare le potenzialità degli strumenti tecnologici per la personalizzazione della didattica e di evidenziare strategie e metodi per una Didattica Digitale Integrata in chiave inclusiva.
CREATIVITÀ STEAM	Il percorso formativo è finalizzato a promuovere metodologie didattiche innovative che favoriscano la didattica multidisciplinare STEAM in classe, in modo attivo e inclusivo, privilegiando attività laboratoriali e creative.

Laboratori sul campo

Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", con rilascio di attestato finale.

Titolo	DESCRIZIONE
LAB ECDL COMPUTER ESSENTIALS - docenti e ATA	Acquisizione di competenze e concetti di base per l'uso del computer, come creare e gestire file e cartelle, attesta la conoscenza dei concetti di informatica di base su hardware, software, reti e sicurezza dei dati.
LAB ECDL WORD PROCESSING - docenti e ATA	Acquisizione di competenze e concetti necessari per utilizzare un programma di elaborazione testi: creare, formattare documenti semplici e complessi come lettere, relazioni, articoli di uso quotidiano.
LAB ECDL ONLINE ESSENTIALS - docenti e ATA	Acquisizione di competenze e concetti di base per navigare in rete in modo sicuro, effettuare ricerche e acquisire informazioni, organizzare e gestire messaggi di posta elettronica e utilizzare calendari.
LAB ECDL SPREADSHEET - docenti e ATA	Acquisizione di competenze e concetti necessari per organizzare e analizzare i dati e per l'utilizzo completo di fogli di calcolo, tra cui sviluppare formule standard e funzioni, creare grafici e tabelle.
STRUMENTI CONDIVISI CON LA PIATTAFORMA GOOGLE – docenti e ATA	Creazione e gestione di documenti, fogli di calcolo e presentazioni; organizzazione e condivisione di file e cartelle su Google Drive; utilizzo di Gmail, Calendar e Meet per una gestione efficace delle comunicazioni; creazione e gestione di moduli per raccolta dati e feedback.
PREDISPORRE E GESTIRE AMBIENTI E STRUMENTI INNOVATIVI – scuola primaria	Visiting presso le scuole innovative della regione. Ipotizzare soluzioni idonee nell'allestimento degli ambienti nelle scuole primarie dell'istituto al fine di realizzare una didattica personalizzata, innovativa, collaborativa mediata anche dal digitale.
PREDISPORRE E GESTIRE LE AULE TEMATICHE – scuola secondaria	L'obiettivo è individuare positività e criticità di aule tematiche e laboratori dell'istituto, organizzare gli spazi in dotazione, utilizzare efficacemente la tecnologia dell'istituto e strutturare orario di lavoro e progettazione della classe.

<p>VIDEO MAKING - RIPRESA E MONTAGGIO VIDEO - docenti e ATA</p>	<p>Il corso consente di acquisire competenze di base nel video making. Le attività saranno strutturate in moduli per conoscere: la videocamera e le sue funzioni; l'illuminazione e il suono; la costruzione della scena; le tecniche di ripresa; il montaggio video; la post produzione.</p>
<p>STAMPA 3D – docenti e ATA</p>	<p>Il corso, rivolto ai docenti e personale scolastico, ha come scopo introdurre i partecipanti al mondo della stampa 3D tramite l'utilizzo della modellazione solida e della stampante 3D, utilizzate come strumento didattico.</p>
<p>STEAM SCIENZE CON IL SCIENCEBUS</p>	<p>Il percorso contribuirà a definire, nella classe, un ambiente digitale innovativo, particolarmente adatto all'apprendimento delle scienze sperimentali, attraverso un approccio fenomenologico (learning by doing, inquiry....) e la progettazione di attività pratiche.</p>
<p>APP PER INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA</p>	<p>IA si integra nella didattica in molti modi, ad esempio attraverso l'uso di piattaforme di apprendimento online, giochi educativi, o sistemi di tutoraggio intelligenti. Progettazione di attività disciplinari con l'utilizzo di App di intelligenza artificiale.</p>
<p>STEAM ROBOTICA, TINKERING CON SET DI COSTRUZIONI – scuola primaria</p>	<p>Aspetti metodologici sulla robotica educativa, attività pratiche spiegate passo passo e spunti per possibili attività da realizzare in classe. Il robot come strumento didattico, metodologia da applicare in lezioni con didattica supportata da robot, gestione di LED e suoni, movimenti di base, gestione dei sensori, storytelling e animazioni.</p>
<p>STEAM ROBOTICA, TAVOLO INTERATTIVO, APP – scuola infanzia</p>	<p>Il funzionamento, l'utilizzo didattico ed il potenziale educativo del tavolo interattivo Wacebo, con applicazioni per il pregrafismo e il coding, robotica educativa e attività pratiche per la costruzione di percorsi per BeeBot, acquisizione di strumenti e metodologie per stimolare la curiosità e l'apprendimento tecnologico dei bambini attraverso esperienze interattive e attività ludiche strutturate.</p>