

CATALOGO PROPOSTE FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE

Un aiuto concreto e personalizzato alle scuole per costruire percorsi formativi di qualità e portare in classe il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza

**CORSI IN PRESENZA
E/O ON LINE PER:
INFANZIA, PRIMARIA,
SECONDARIA DI I E II GRADO**

**PER SCOPRIRE LA
NOSTRA OFFERTA SUL
PNRR, SCRIVICI A:**

frazzetto@copitel.net

FUTURA  **LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

   **Italiadomani**



PROPOSTE PER BANDO SCUOLA 4.0

“TRANSIZIONE DIGITALE”

Scuola Oltre e PNRR

Nei prossimi giorni le scuole saranno impegnate nella stesura dell'idea progettuale e nella definizione dettagliata delle modalità di azione. In sintesi, devono fare un'analisi dei fabbisogni formativi, definire le azioni di formazione e orientamento, decidere l'eventuale collaborazione in rete con altre scuole, costituire dei gruppi di lavoro interni e, infine, individuare eventuali partner di progetto tramite specifici accordi.

Tutto questo entro il 29 febbraio 2024

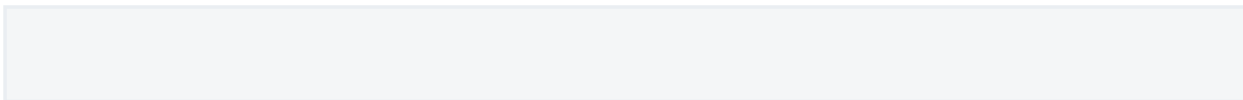
Per supportare le scuole in questo lavoro, **Scuola Oltre – ente accreditato al MIM per la formazione docente e presente anche su MEPA** – organizzerà su richiesta dei Dirigenti un webinar interno sul PNRR e sulle azioni relative alla transizione digitale, in quest'occasione proveremo a rispondere alle vostre domande e aiutarvi a chiarire i tanti dubbi grazie al supporto dei nostri esperti.

Nel presente catalogo troverete sia le nostre proposte formative sul digitale, in particolare offriamo:

- **Percorsi di formazione sulla transizione digitale:** I percorsi di formazione potranno essere erogati in presenza, on line o ibrida (in presenza e on line),
- **Laboratori di formazione sul campo:** cicli di incontri di tutoraggio, 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 finale di specifica attestazione.

Ricordiamo che **Scuola Oltre rilascia a tutti i docenti che svolgono i propri corsi di formazione l'attestato di partecipazione del MIM con il numero di ore svolte.** Come sempre, Scuola Oltre è al vostro fianco per offrire una proposta personalizzata, vestita su misura per le esigenze della tua scuola!

Mettiamo a disposizione **oltre 100 formatori professionisti in tutta Italia** che lavorano da anni per offrire nuovi strumenti di aggiornamento, di organizzazione e innovazione, di benessere e inclusione, promuovendo una didattica laboratoriale, non solo come metodologia di lavoro, ma come principio ispiratore di ogni azione educativa e didattica. **Siamo, inoltre, al suo fianco per la parte di progettazione, rendicontazione, monitoraggio e valutazione della vostra idea progettuale grazie ad un Team di esperti a vostra disposizione.**



INDICE

SOMMARIO

<i>"L'EDUCAZIONE NEL METAVERSO: approcci pedagogici e metodologie didattiche per la gestione degli studenti negli spazi virtuali" di Maria Rita Mancaniello e Francesco Lavanga</i>	<i>6</i>
<i>"DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA: LE APP PER UN APPRENDIMENTO ATTIVO" di Debora Carmela Niutta</i>	<i>9</i>
<i>"SPAZI E STRUMENTI PER LA STEAM EDUCATION" di Debora Carmela Niutta</i>	<i>11</i>
<i>"USARE IL DIGITAL STORYTELLING NELLA DIDATTICA" di Debora Carmela Niutta</i>	<i>13</i>
<i>"FLIPPED CLASSROOM: CAPOVOLGERE LA DIDATTICA PER INCLUDERE TUTTI" di Roberto Sconocchini</i>	<i>15</i>
<i>"GIOCANDO SI IMPARA: LABORATORIO DI GAMIFICATION" di Roberto Sconocchini</i>	<i>18</i>
<i>"REALIZZARE ATTIVITÀ STEAM CON GLI ALBI ILLUSTRATI E IL TINKERING" di Carolina Bianchi</i>	<i>21</i>
<i>"IL FAVOLOSO MONDO DI SCRATCH" di Carolina Bianchi</i>	<i>23</i>
<i>"COMPRENDERE, CREARE E GIOCARE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE" di Carolina Bianchi e Francesco Lavanga</i>	<i>25</i>
<i>"BOOKCREATOR: LA DIDATTICA CREATIVA E INCLUSIVA CON I LIBRI DIGITALI" di Micaela Barbuzzi</i>	<i>27</i>
<i>"LE INTELLIGENZE ARTIFICIALI GENERATIVE AL SERVIZIO DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE" Di Francesco Lavanga</i>	<i>29</i>
<i>"AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO SCOLASTICO PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI" di Margherita Maniscalco</i>	<i>32</i>
	<i>35</i>

"COMUNICHI-AMO CON LA CAA" di Margherita Maniscalco	35
"CYBERBULLISMO: DIFFONDERE LE FRONTIERE VIRTUALI" di Giulia Moretti	37
"L'approccio snoezelen: 1°livello ISNA MSE" di DAVIDE STECCA, GIORGIA MORETTI E MARTA ZERBINATI	40
"LA DIDATTICA ORIENTATIVA: INNOVARE LA DIDATTICA PER UN ORIENTAMENTO PIÙ CONSAPEVOLE" di Maria Rita Mancaniello e Chiara Carletti	43
"COMPETENZE DIGITALI AVANZATE PER IL PERSONALE ATA, DSGA E DS" di Gabriele Capasso	46

“L’EDUCAZIONE NEL **METAVERSO: APPROCCI PEDAGOGICI E METODOLOGIE DIDATTICHE PER LA GESTIONE DEGLI STUDENTI NEGLI SPAZI VIRTUALI” di Maria Rita Mancaniello e Francesco Lavanga**

Corso in presenza, presso l’Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, scuola secondaria I – II grado, esperti, educatori e tutti coloro che sono interessati al tema.

ABSTRACT

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

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

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso promuove conoscenze e competenze per riuscire a gestire in maniera efficace gli studenti all’interno degli ambienti virtuali durante l’età dell’infanzia e dell’adolescenza. Non si tratta di una formazione tecnica sull’uso della tecnologia, ma

di un percorso pedagogico e didattico all'interno degli spazi virtuali. Al termine del corso sarai in grado di sfruttare educativamente tali ambienti, indipendentemente dalla materia che insegni. Attraverso esercitazioni pratiche e materiali di supporto saranno affrontati temi che riguardano l'uso riflessivo e consapevole degli ambienti virtuali, l'identità digitale attraverso gli avatar, il ruolo delle emozioni, la sicurezza, la comunicazione, le relazioni e la cittadinanza digitale.

ARGOMENTI TRATTATI:

- Lo sviluppo nell'età dell'infanzia e dell'adolescenza e i nuovi paradigmi interpretativi psicopedagogici;
- Introduzione al metaverso e elementi di base per promuovere ambienti virtuali educativi e sicuri;
- Lo sviluppo dell'identità dell'individuo attraverso l'avatar e il ruolo delle emozioni e dei sentimenti;
- Metodologie didattiche ibride per mettere in connessione il mondo fisico e quello virtuale.

OBIETTIVI CORSO:

- Imparare a sviluppare strategie didattiche negli ambienti virtuali.
- Formare i propri studenti ad un uso consapevole e riflessivo degli ambienti virtuali.
- Riuscire a cogliere informazioni preziose sugli studenti grazie ai processi di apprendimento e formazione negli ambienti virtuali.
- Gestire le criticità e promuovere le opportunità offerte dagli ambienti virtuali.

FORMATRICE: MARIA RITA MANCANIELLO

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

FORMATORE: FRANCESCO LAVANGA

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA: LE APP PER UN APPRENDIMENTO ATTIVO” di Debora Carmela Niutta

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della Scuola Primaria e Secondaria di I – II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

In questo corso verranno presentate e sperimentate varie App utili per supportare le pratiche di apprendimento degli studenti, tra cui *LearningPaths*, *Symbaloo*, *Mentimeter*, *Vocaroo*, *EdPuzzle*, *Linoit*, *Slack*, *Classdojo*, *Panquiz* e ancora tante altre. Verranno dati spunti di applicazione per la creazione di mappe mentali, podcast, presentazioni, animazioni, nuvole di parole ma anche per aggregare contenuti e link, per stimolare e supportare la narrazione e la realtà aumentata. Verranno, inoltre, presentate app che mettono a disposizione lavagne condivise e che permettono di creare quiz e sondaggi per la *gamification* e per le rubriche di valutazione.

L'obiettivo non è quello di accrescere le abilità operative nell'utilizzo pratico delle singole applicazioni, ma piuttosto fornire degli stimoli ai docenti durante la micro-progettazione didattica. È una sorta di cassetta degli attrezzi ben fornita per suggerire attività originali, accrescere la loro varietà ed offrire agli studenti degli strumenti per la creazione e la reinterpretazione dei contenuti culturali.

OBIETTIVI CORSO:

- Acquisire competenze di base nell'uso delle app per l'apprendimento.
- Migliorare le conoscenze relative alle app per l'apprendimento.
- Formare e/o arricchire la propria cassetta degli attrezzi personale.

FORMATRICE: DEBORA CARMELA NIUTTA

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

"SPAZI E STRUMENTI PER LA STEAM EDUCATION" di Debora Carmela Niutta



Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

OBIETTIVI CORSO:

- Conoscere le varie tipologie di laboratorio STEAM.
- Selezionare spazi, arredi attrezzature, strumenti, dispositivi e software necessari per la realizzazione di un laboratorio STEAM.
- Elaborare spazi che stimolino la creatività e la condivisione.

- Promuovere la cultura digitale e l'uso consapevole delle nuove tecnologie.
- Promuovere la didattica STEAM.

FORMATRICE: DEBORA CARMELA NIUTTA

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“USARE IL DIGITAL STORYTELLING NELLA DIDATTICA” di Debora Carmela Niutta

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I-II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

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

OBIETTIVI CORSO:

- Conoscere lo storytelling e il digital storytelling.
- Familiarizzare con gli applicativi più comuni.
- Applicare una didattica per competenze.
- Valutare per competenze.

FORMATRICE: DEBORA CARMELA NIUTTA

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“**FLIPPED CLASSROOM:** **CAPOVOLGERE LA DIDATTICA** **PER INCLUDERE TUTTI”** di **Roberto Sconocchini**

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della Scuola Primaria e Secondaria di I-II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

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

Il percorso formativo assumerà poi una connotazione più specificatamente pratica, mirando alla presentazione di strumenti e piattaforme digitali che sono parte integrante della didattica capovolta. Si partirà dalla proposta di adozione di uno strumento di *social*

bookmarking per archiviare e conservare materiali reperiti in rete ed utili per la didattica, per poi passare dalla costruzione di una piattaforma su cui presentare e conservare i contenuti che docenti ed alunni realizzeranno.

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

OBIETTIVI CORSO:

- Approfondire le potenzialità della didattica capovolta per rendere gli alunni protagonisti della costruzione del loro sapere.
- Fornire strumenti per realizzare una didattica attiva che valorizzi la costruzione condivisa dei saperi e delle competenze.
- Proporre idee per una didattica che semplifica le pratiche inclusive, di personalizzazione dei percorsi e di valorizzazione delle eccellenze.

FORMATORE: ROBERTO SCONOCCHINI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;

- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“GIOCANDO SI IMPARA: LABORATORIO DI GAMIFICATION” di Roberto Sconocchini

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I-II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

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

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

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

I temi affrontati durante gli incontri saranno:

1. Presentazione "Il gaming a scuola" – Esempi di didattica ludica;
2. *Gamification*, la verifica sotto forma di gioco;
3. Costruiamo contenuti didattici sotto forma di gioco;
4. Costruiamo assieme un'*escape room*.

OBIETTIVI CORSO:

- Utilizzare il gioco per stimolare l'apprendimento dei bambini/e.
- Comprendere i vantaggi nell'uso di elementi da gioco nella didattica.
- Utilizzare gli strumenti di base necessari per la gestione della *gamification* in classe.
- Rafforzare le proprie competenze digitali.
- Supportare l'innovazione metodologica attraverso l'uso di applicazioni gratuite online.

FORMATORE: ROBERTO SCONOCCHINI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;

- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“REALIZZARE ATTIVITÀ’ STEAM CON GLI ALBI ILLUSTRATI E IL TINKERING” di Carolina Bianchi

Corso in presenza, presso l’Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Primaria.

ABSTRACT

Tinkering e Albi illustrati, che coppia eccezionale! Un corso pratico volto a scoprire in pratica il mondo del *Tinkering*, lasciandoci ispirare dalla magia degli albi illustrati! L’obiettivo del corso è quello di costruire le basi per diventare degli efficaci “*facilitators*” nei confronti dei nostri alunni, capaci di stimolare la scoperta, incoraggiare la creatività, creando un ponte tra le STEAM e il mondo della narrativa!

CONTENUTI DEL CORSO

Durante il corso verrà proposto e approfondito un nuovo approccio didattico attraverso il quale osservare il mondo e gli oggetti che ci circondano, scoprendone le infinite potenzialità che esse ci suggeriscono per le nostre attività e sperimentazioni. Scopriremo le STEAM come mezzo di espressione personale dell’alunno per mettere in luce i suoi pensieri, le sue emozioni e le sue capacità.

Ci sarà una parte pratica in cui sarà possibile sperimentare le varie attività, guidati dalla storia che abbiamo scelto per i nostri alunni tra i vari albi illustrati che il mondo editoriale ci presenta. Sarà necessario l’acquisto di un piccolo kit di materiali, facilmente reperibili in un negozio di componenti elettriche, e dal costo contenuto. Sperimentando e prendendo confidenza con gli strumenti sperimentati, verranno dati gli spunti per discostarsi dalle attività “classiche” ed inventarne di nuove e immaginare infinite possibili combinazioni!

OBIETTIVI CORSO:

- Stimolare la creatività e la scoperta.
- Acquisire una visione positiva degli errori.

- Stimolare la cooperazione.
- Valorizzare la condivisione delle diverse competenze e attitudini individuali.
- Riduzione del gender gap nell'ambito delle STEAM.
- Favorire l'integrazione tra i diversi ambiti del sapere.

FORMATRICE: CAROLINA BIANCHI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“IL FAVOLOSO MONDO DI SCRATCH” di Carolina Bianchi

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Primaria e Secondaria di I grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

Durante il corso verrà presentato il linguaggio di programmazione SCRATCH e verranno presentate alcune delle potenzialità di Scratch tramite teoria e pratica, si vedrà come integrare questa risorsa con le attività in classe, alla luce di un approccio transdisciplinare. Si inizieranno a muovere i primi passi in questo nuovo mondo informatico e man mano ad esplorarne le potenzialità per scoprirne le connessioni da riportare in classe con attività preparate *ad hoc*.

Verranno proposti sia giochi già definiti e preparati, da poter proporre agli alunni per iniziare a familiarizzare con il coding, sia attività da pensare e realizzare insieme con il nuovo programma conosciuto, per sperimentare quanto acquisito dal punto di vista teorico.

OBIETTIVI CORSO:

- Familiarizzare con le basi del Coding.
- Imparare una nuova strategia per risolvere problemi.
- Scoprire la creatività presente nel mondo digitale.

- Affrontare contenuti didattici in modo giocoso.

FORMATRICE: CAROLINA BIANCHI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“COMPRENDERE, CREARE E GIOCARRE CON L’INTELLIGENZA ARTIFICIALE” di Carolina Bianchi e Francesco Lavanga

Corso in presenza, presso l’Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Primaria e Secondaria di I-II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

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

OBIETTIVI CORSO:

- Acquisire un punto di vista critico e consapevole in relazione alla tecnologia digitale.
- Imparare le basi dell’intelligenza artificiale.
- Sviluppare strategie per confrontarsi con le tecnologie del futuro e rielaborarle in chiave critica ed educativa.

FORMATORI: CAROLINA BIANCHI e FRANCESCO LAVANGA

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

Francesco Lavanga è un pedagogo e progettista della formazione. Collabora nel team di ricerca della Prof.ssa Maria Rita Mancaniello (Università di Firenze) come esperto sui temi della pedagogia dell'adolescenza in relazione alla tecnologia digitale. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia forgiando le proprie competenze su metaverso, intelligenza artificiale e web3. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni. La sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: i formatori saranno a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“**BOOKCREATOR: LA DIDATTICA CREATIVA E INCLUSIVA CON I LIBRI DIGITALI**” di Micaela Barbuzzi

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e Secondaria di I grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

OBIETTIVI CORSO:

- Acquisire competenze per proporre attività di Inclusione, collaborazione, condivisione.
- Saper realizzare un libro digitale.
- Saper usare in maniera critica e controllata i contenuti disponibili online.
- Saper integrare in un unico applicativo svariate fonti.

FORMATRICE: MICAELA BARBUZZI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“LE INTELLIGENZE ARTIFICIALI GENERATIVE AL SERVIZIO DELL’EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE” Di Francesco Lavanga

Corso in presenza, presso l’Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola Secondaria di I e II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso promuove conoscenze e competenze relative all’utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale generativa da integrare sin da subito nel proprio lavoro quotidiano; non si concentra soltanto su imparare ad usare tali software per lo sviluppo di contenuti didattici, ma accompagna le attività attraverso riflessioni etiche su casi studio rappresentativi sulle implicazioni dell’utilizzo di questi strumenti. Inoltre, verranno condivise strategie didattiche per l’utilizzo in classe con attività coinvolgenti per studenti

e studentesse. I partecipanti potranno imparare a usare le GenAI in modo personalizzato rispetto ai propri bisogni e svilupperanno consapevolezza rispetto a questa tecnologia, oltre che a mantenere un atteggiamento critico e responsabile verso scopi e forme di utilizzo nei contesti educativi.

OBIETTIVI CORSO:

- Conoscere e imparare ad usare differenti software di Intelligenza Artificiale Generativa e Conversazionale;
- Imparare ad usare tecniche e strategie di prompt engineering per dialogare con le chatbot IA;
- Formare ad un uso consapevole e critico dell'intelligenza artificiale;
- Utilizzare le GenAI per lo sviluppo di contenuti didattici;
- Utilizzare le GenAI per lo sviluppo di strategie didattiche da utilizzare subito in aula.

FORMATORE: FRANCESCO LAVANGA

Francesco Lavanga è un pedagogista e progettista della formazione. Attualmente è PhD Student del dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze e la sua ricerca si occupa dei temi legati alla pedagogia dell'adolescenza in relazione all'ecosistema digitale. Unisce la passione per il mondo tech e la pedagogia dedicandosi allo sviluppo di nuovi modelli pedagogico-didattici pensati per l'era ipertecnologica. Ripone molta fiducia nelle giovani generazioni; la sua mission è renderle consapevoli e critiche sull'uso delle nuove tecnologie digitali.

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO SCOLASTICO PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI” di Margherita Maniscalco

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado.

ABSTRACT

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

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

CONTENUTI DEL CORSO

Conoscere il Framework DigComp:

- Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali: DigComp 2.2;
- Conoscere le 5 aree di competenza e i descrittori;
- Livelli di padronanza ed esempi di utilizzo;
- DigCompEdu: le competenze pedagogica digitali;
- DigCompOrg: le competenze digitali delle organizzazioni educative.

Progettare un Curriculum digitale:

- Progettare un curriculum per le competenze digitali flessibile, adattabile e modificabile nel tempo;
- Individuare le competenze chiave e il loro sviluppo progressivo;
- I nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale;
- DigComp Edu e le competenze richieste ai docenti;
- Uno strumento per l'autovalutazione: Selfie or Teacher.

OBIETTIVI CORSO:

- Conoscere il Framework DigComp;
- Conoscere e declinare le 5 aree di competenza e i descrittori;
- Acquisire competenze pedagogiche digitali;
- Progettare un curricolo digitale;
- Progettare ambienti d'apprendimento innovativi;
- Acquisire consapevolezza delle proprie competenze digitali-Autovalutazione dei docenti.

FORMATORE: MARGHERITA MANISCALCO

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 25 ore in totale così suddivise:

- 15 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 5 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 5 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 25 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“COMUNICHI-AMO CON LA CAA” di Margherita Maniscalco

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Insegnanti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

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

OBIETTIVI CORSO:

- conoscere la comunicazione in simboli: caratteristiche e funzionamento;
- garantire il principio di accessibilità nell'uso della CAA;
- conoscere e utilizzare i diversi software per produrre testi in CAA;
- conoscere e utilizzare libri in CAA;
- realizzare tipologie testuali in CAA;
- conoscere e utilizzare comunicatori simbolici e alfabetici.

FORMATORE: MARGHERITA MANISCALCO

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 25 ore in totale così suddivise:

- 15 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 5 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 5 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 25 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“CYBERBULLISMO: DIFFONDERE LE FRONTIERE VIRTUALI” di Giulia Moretti

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti e/o studenti della Scuola Secondaria di I – II grado.

ABSTRACT

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

CONTENUTI DEL CORSO

I recenti studi effettuati sia al livello nazionale che internazionale indicano come il fenomeno del cyberbullismo è sempre più diffuso nella nostra società. Questo corso offrirà vari spunti di riflessione e di confronto agli/alle studenti/studentesse, offrendo loro gli strumenti utili per riconoscere e contrastare tali situazioni. Il corso promuove conoscenze e competenze relative alle caratteristiche chiave di *cyberbullo/a* e *cybervittima* e alcuni strumenti utili per riconoscere e intervenire in tali situazioni. Si discuteranno analogie e differenze tra il cyberbullismo e il bullismo, anche in virtù dell'aumento di quest'ultimo registrato negli ultimi anni (durante e dopo la pandemia da Covid-19). Gli studenti e le studentesse, attraverso varie attività laboratoriali, di role playing, problem solving e tecniche di storytelling, svilupperanno consapevolezza

rispetto a questo fenomeno, oltre che a mantenere un atteggiamento critico e responsabile verso scopi e forme di utilizzo. Infine, al termine del corso i destinatari potranno essere accompagnati alla creazione di materiale informativo e illustrativo rispetto al cyberbullismo da condividere con il proprio istituto, accessibile cioè a tutti e tutte (alunni/e, genitori, docenti).

OBIETTIVI CORSO:

- Individuare le caratteristiche e le dinamiche connesse al fenomeno del cyberbullismo;
- Discutere i fattori di rischio e di protezione del/della cyberbullo/a e della cybervittima;
- Approfondire le dinamiche emotive connesse al ruolo del/della cyberbullo/a e della cybervittima;
- Prevenire situazioni aggressive nei vari contesti in cui i destinatari sono inseriti/e;
- Promuovere strumenti utili per contrastare tale fenomeno;

FORMATRICE: GIULIA MORETTI

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

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: la formatrice sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“L’APPROCCIO SNOEZELLEN: 1° LIVELLO ISNA MSE” DI DAVIDE STECCA, GIORGIA MORETTI E MARTA ZERBINATI

Corso in presenza, presso l’Istituto che ne farà richiesta.

DESTINATARI

Docenti della Scuola dell’Infanzia, Primaria o Secondaria di I – II grado.

ABSTRACT

Lo Snoezelen è un approccio pedagogico, terapeutico che nasce in Olanda negli anni '70, con lo scopo di promuovere il benessere della persona attraverso la stimolazione multisensoriale modulata. Il corso permetterà di acquisire le conoscenze base sull’approccio Snoezelen e gli ambienti multisensoriali per accompagnare il bambino/a e ragazzo/a in una sessione Snoezelen e migliorare la sua qualità della vita.

CONTENUTI DEL CORSO

L’approccio Snoezelen, utilizzato in origine come supporto per arricchire la vita delle persone con gravi disabilità intellettive e permettere di entrarvi in relazione, si è poi sviluppato rivelandosi un efficace strumento per il sostegno dello sviluppo cognitivo/affettivo del bambino, per favorire l’apprendimento a scuola e in molteplici condizioni umane (demenza, nell’accompagnamento al fine vita, prevenzione del burnout, accompagnamento alla genitorialità).

Verranno acquisite le competenze, gli strumenti e la metodologia per proporre esperienze Snoezelen per favorire il benessere del bambino/a e ragazzo/a al di là della patologia o condizione.

Il percorso formativo prevede una parte teorica, online e una parte pratica, laboratorio esperienziale in presenza, in ambiente multisensoriale. Il completamento di entrambe le parti permette di acquisire la certificazione internazionale ISNA-MSE di 1° livello. L’International Snoezelen Association / Multisensory Environment (ISNA-MSE) è l’associazione che riunisce i professionisti di tutto il mondo che applicano e sviluppano

l'approccio Snoezelen e gli ambienti multisensoriali. Da settembre 2019 Mondo Snoezelen è stata scelta come società accreditata per l'Italia da ISNA-MSE.

OBIETTIVI CORSO:

- Apprendere la filosofia di accompagnamento Snoezelen nell'ottica del Gentle Teaching.
- Trasmettere conoscenze, metodologia e strumenti per favorire il benessere della persona attraverso l'approccio Snoezelen.
- Conoscere e far sperimentare in maniera pratica le stimolazioni di un ambiente Snoezelen e le modalità di utilizzo.

FORMATRICE:

GIORGIA MORETTI è una psicologa iscritta dal 1994 all'ordine degli psicologi del Veneto, fondatrice di HR CARE SRL Mondo Snoezelen, abbina gli studi in psicologia all'interesse per l'organizzazione delle Strutture/Enti che seguono il benessere della persona in tutte le fasi del ciclo di vita. Master in formazione degli adulti e Master in Manager di rete presso l'Università di Padova, segue lo sviluppo e la diffusione dello Snoezelen in Italia attraverso la formazione di accompagnatori snoezelen o di chi vuole avvicinarsi a questo fantastico mondo e progetta e realizza ambienti multisensoriali mettendo a frutto il diploma di geometra e la frequentazione biennale della facoltà di Architettura di Venezia. Lavora per realizzare e supportare le organizzazioni nell'applicazione dell'approccio Snoezelen e nello sviluppo delle competenze emotive degli accompagnatori Snoezelen. Docente certificato ISNA MSE (Snoezelen).

Davide Stecca è un esperto di laboratori didattici musicali e formatore docenti RCVE Ritmo Corpo Voce Emozioni. I suoi laboratori sono un viaggio attraverso le emozioni, il corpo come veicolo di relazioni e come strumento musicale, il tutto accompagnato dal ritmo e dalla musica. Abbraccia la pedagogia olistica, la teoria dell'errore e dell'imperfezione. Ama i bimbi e gli albi illustrati che sono sempre presenti durante le sue lezioni a piccoli e adulti.

Docente certificato Gentle Teaching e referente Italia dell'Institute of Gentle Teaching, docente certificato ISNA MSE (Snoezelen).

Marta Zerbinati è una psicologa, esperta di modelli bio-psico-sociali di cura. Forma professionisti di cura e insegnanti sull'approccio Gentle Teaching, Snoezelen e Person Centred Care, con l'obiettivo di migliorare la qualità di vita e il benessere delle persone più vulnerabili, e combattere lo stigma e la visione medico-biologica che spesso viene associato a qualsiasi forma di disabilità, con una focalizzazione eccessiva sui deficit e

non sul potenziale della persona. Docente certificato Gentle Teaching e referente Italia dell'Institute of Gentle Teaching, docente certificato ISNA MSE (Snoezelen).

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 36 ore in totale così suddivise:

- 8 h di webinar
- 8 h di pratica in ambiente multisensoriale (MSE)
- 20 ore di studio autonomo: studio del materiale didattico, realizzazione di semplici sessioni Snoezelen, utilizzando metodologia e strumenti appresi, progettazione di una sessione Snoezelen da realizzare con un utente/persona.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 36 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“LA DIDATTICA ORIENTATIVA: INNOVARE LA DIDATTICA PER UN ORIENTAMENTO PIÙ CONSAPEVOLE” di Maria Rita Mancaniello e Chiara Carletti

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria I – II grado, esperti, educatori e tutti coloro che sono interessati al tema.

ABSTRACT

Il tema dell'orientamento è oggi di grande attualità, in quanto i ragazzi hanno necessità di essere guidati e supportati nella scelta del proprio percorso educativo e formativo. Il fenomeno dell'abbandono e delle dispersione scolastica (drop out), così come i sempre più frequenti passaggi da un istituto all'altro, sono in costante crescita. Tutto ciò ha delle ricadute preoccupanti sul percorso formativo dei giovani, ma anche sulla costruzione del loro progetto di vita. La figura del docente, come leader educativo, ha pertanto il compito di dotare i giovani degli strumenti e delle competenze necessarie per sviluppare un sé consapevole, critico e attivo, ma anche flessibile e in grado di accogliere e governare il cambiamento.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso è pensato per offrire ai docenti proposte didattiche e strumenti utili per coinvolgere la classe sul tema dell'orientamento, a partire dalle discipline scolastiche. Queste possano infatti guidare i ragazzi in un percorso di autoconsapevolezza del proprio apprendimento, riconoscendo un senso più profondo e critico a ciò che viene

fatto a scuola. Ogni disciplina dovrebbe fornire agli studenti occasioni per conoscere meglio se stessi e le proprie potenzialità. È importante, dunque, che le attività orientative siano oggetto del lavoro di tutti i docenti, integrandole ai curricula disciplinari.

In particolare si cercherà di dotare il docente delle conoscenze necessarie ad accompagnare gli studenti in un percorso di scelta consapevole. Inoltre, a partire da una prospettiva pedagogica, verranno insegnate le tecniche e le strategie più efficaci per agire come un leader educativo in grado di valorizzare l'esperienza e promuovere lo sviluppo delle competenze di vita dei/delle giovani. Questi si trovano oggi ad agire all'interno di una società complessa e in continua trasformazione, dove il digitale e i media ricoprono un ruolo preponderante, a questo proposito il corso intende anche fornire gli strumenti per imparare ai giovani a selezionare, tra una molteplicità di informazioni, quelle più corrette e funzionali all'obiettivo da raggiungere.

ARGOMENTI TRATTATI:

- Come insegnare l'orientamento;
- Come realizzare in classe una didattica orientativa;
- Orientarsi a partire dalle diverse discipline;
- Sviluppare il pensiero critico per orientarsi in rete.

OBIETTIVI CORSO:

- Formare leader educativi, capaci di valorizzare l'esperienza e agevolare lo sviluppo delle competenze degli studenti a prescindere dalla disciplina di insegnamento.
- Accrescere la consapevolezza di sé e l'empowerment dei soggetti in formazione.
- Sviluppare le competenze di vita (Life Skills)
- Orientare i giovani verso la scelta di percorsi formativi e di vita consapevoli e critici.

FORMATRICI: MARIA RITA MANCANIELLO

Maria Rita Mancaniello è una professoressa associata di Pedagogia Sociale presso l'Università di Siena. Esperta di Pedagogia dell'adolescenza, ha svolto la sua attività accademica per più di 25 anni presso l'Università di Firenze e da anni sviluppa ricerche

sul soggetto e sui suoi potenziali evolutivi, partendo dalla relazione educativa come matrice di ogni processo trasformativo della persona.

CHIARA CARLETTI

Chiara Carletti (PhD) è Assegnista di ricerca e Professoressa a contratto di Pedagogia generale e sociale presso l'Università di Siena e cultrice della materia in Pedagogia dell'Adolescenza e Pedagogia di Comunità presso il Dipartimento FORLILPSI dell'Università di Firenze. È membro di diversi gruppi di ricerca, in progetti nazionali e internazionali, e i suoi interessi scientifici riguardano principalmente l'approccio pedagogico allo sviluppo adolescenziale e le metodologie di intervento educativo, con particolare attenzione agli ambiti della formazione formale e non formale.

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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

“COMPETENZE DIGITALI AVANZATE PER IL PERSONALE ATA, DSGA E DS” di Gabriele Capasso

Corso in presenza, presso l'Istituto che ne farà richiesta, oppure on line o in modalità blended.

DESTINATARI

Personale ata, dsga e dirigenti, e tutti coloro che sono interessati al tema.

ABSTRACT

Il percorso formativo offre un'esaustiva panoramica pratica sulle tematiche chiave legate all'utilizzo del computer, alla massimizzazione della produttività tramite specifici software, alla gestione efficiente dei dati e alla collaborazione on line. I partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare competenze fondamentali nell'utilizzo del computer e della connettività, di acquisire basi solide nel word processing e nell'utilizzo dei fogli elettronici, oltre a scoprire strategie per una collaborazione on line altamente efficace.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso ha come obiettivo l'acquisizione di diverse abilità chiave, tra cui: il riconoscimento delle componenti hardware del computer, la comprensione dei vari tipi di reti e delle modalità di connessione a internet; l'organizzazione di file e cartelle, l'installazione e la disinstallazione di programmi; lo scambio di informazioni via e-mail, gestendo la casella di posta elettronica e le relative applicazioni, acquisendo competenze nell'utilizzo dei servizi cloud più diffusi e nella collaborazione attraverso smartphone e tablet.

Il corso permette di: affinare le capacità di navigare sul web; utilizzare il browser in modo efficiente e gestire le impostazioni, la cronologia e i preferiti; cercare rapidamente informazioni utili, sfruttando motori di ricerca e criteri specifici; gestire i dati personali rispettando le normative sulla privacy affrontando le problematiche più comuni legate

alla sicurezza informatica; comprendere l'utilizzo della Posta Elettronica Certificata (PEC), il suo valore legale, le diverse tipologie di firma elettronica e il sigillo elettronico, nonché l'utilizzo del sistema di archiviazione dei documenti digitali.

OBIETTIVI CORSO:

Acquisizione delle competenze nei seguenti ambiti:

- Fondamenti Tecnologici;
- Comunicazione e collaborazione on line;
- Navigazione web avanzata;
- Sicurezza e Legalità Online.

FORMATORE: GABRIELE CAPASSO

Gabriele Capasso si occupa di Pedagogia e Informatica, in particolar modo di ambienti di apprendimento orientato al gioco (Gamification of Learning). È laureato in Pedagogia e il suo campo di lavoro è legato alla formazione degli adulti con l'obiettivo di promuovere, tra docenti ed educatori, un approccio alla sperimentazione continua con il digitale. Gli piace accendere la motivazione nei professionisti che partecipano ai corsi, al fine di accompagnarli nella costruzione di un portfolio di competenze pratiche e innovative. Nel mondo della formazione si occupa principalmente di gamification, coding, robotica, didattica digitale integrata, transizione digitale e uso etico dell'intelligenza artificiale.

N° DI ORE DI CORSO

Il corso comprende un totale 20 ore in totale così suddivise:

- 8 h in presenza/on line o blended con docenti;
- 10 h di approfondimenti individuale e messa in pratica in classe con il materiale che la formatrice metterà a disposizione;
- 2 h di tutoraggio a distanza: il formatore sarà a disposizione dei docenti per supporto nella messa in pratica delle attività in classe e ogni tipo di problematica.

ATTESTATO

Il Corso rilascia a tutti i corsisti l'attestato di partecipazione del MIUR per complessive 20 ore formative essendo Scuola Oltre ente accreditato per la formazione dei docenti ai sensi della D. M. 170/2016.

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

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