

PERCORSI FORMATIVI PER IL PERSONALE

PROGETTO PNRR Transizione digitale DM 66 – Metodologie

Il periodo di svolgimento dei corsi sarà tra dicembre 2024 e aprile 2025.

Denominazione	Edizioni	Ore per edizione	Destinatari
Cittadinanza digitale e privacy	2	10	Docenti e ATA
Audio e video maker	2	10	Docenti
Intelligenza artificiale generativa e utilizzo nella didattica	2	10	Docenti
Applicativi pacchetti office (personale ATA e docente) word ed excel	2	10	Docenti e ATA
Tecnologie Assistive	2	10	Docenti
Inclusione Digitale	2	10	Docenti
STEM e interdisciplinarietà	2	10	Docenti
	14	140	

Laboratori DM 66 per i docenti

Denominazione	Edizioni	Ore per edizione	Ore totali
Laboratorio tecnologie innovative per la didattica AI	1	15	15
Realtà aumentata con Unity per l'arte	1	15	15
Visori 3D	1	15	15
Stampanti 3D e scanner 3D	1	15	15
Web-Radio/Tv e podcast	1	15	15
Podcast	1	15	15
Corso Laboratorio Graphic Design	1	15	15
Intelligenza Artificiale per la didattica	1	15	15
	8	120	120

Laboratorio Esploriamo il Mondo dei Podcast

Il corso "Esploriamo il Mondo dei Podcast" è un'entusiasmante introduzione di 10 ore, progettata appositamente per ragazzi della scuola media inferiore che desiderano avventurarsi nella creazione e produzione di podcast.

Questo corso offre ai partecipanti la possibilità di esplorare il coinvolgente universo dell'audio digitale e imparare a condividere le proprie storie, idee e passioni attraverso l'affascinante strumento dei podcast.

Gli istruttori incoraggeranno la collaborazione e l'espressione individuale, stimolando la creatività dei partecipanti.

IL CURATORE

Luca Pinna lavora come documentarista per la RAI e per Videolina e svolge attività di docenza in corsi di formazione professionale da più di 10 anni. Esperto nella creazione di documentari e del

CORSO	STRUTTURA	INFO
<p>Curatori scientifici:</p> <p>Luca Pinna</p>	<p>Modulo 1- Introduzione al Podcasting:</p> <p>Tipologia: Teorico</p> <p>I giovani partecipanti saranno introdotti al concetto di podcasting, esplorando il significato e il potenziale di questo medium di comunicazione. Saranno anche esaminati diversi generi di podcast e le storie di successo dei giovani podcaster.</p> <p>Modulo 2- Pianificazione e Ideazione:</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Durante il corso, i ragazzi impareranno l'importanza di una buona pianificazione e ideazione. Saranno guidati nella creazione di concetti, nella scelta di argomenti interessanti e nell'organizzazione di contenuti coinvolgenti per i loro podcast.</p> <p>Modulo 3 – Registrazione e Tecniche Vocali:</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p> <p>I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella registrazione audio, imparando a utilizzare microfoni, registratori e software di registrazione. Saranno introdotti alle tecniche vocali di base per comunicare in modo chiaro ed efficace.</p> <p>Modulo 4 – Montaggio e Editing:</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p>	<p>Utenti: dai 9 ai 15 partecipanti</p>

Il corso coprirà le basi del montaggio e dell'editing audio, insegnando ai ragazzi come modificare le registrazioni, aggiungere effetti sonori e musiche di sottofondo per migliorare la qualità complessiva del loro podcast.

Modulo 5 – Distribuzione e Condivisione:

Tipologia: Teorico e pratico

I partecipanti impareranno come distribuire e condividere i loro podcast, esplorando piattaforme di hosting, promuovendo i loro episodi e costruendo un pubblico fedele.

Crea la Tua Web-Radio/TV

Questo corso intensivo di 20 ore ha l'obiettivo di fornire ai docenti e al personale amministrativo della scuola primaria gli strumenti e le competenze necessarie per creare e gestire contenuti multimediali per la web radio e la web tv scolastica.

IL CURATORE

Luca Pinna lavora come documentarista per la RAI e per Videolina e svolge attività di docenza in corsi di formazione professionale da più di 10 anni. Esperto nella creazione di

CORSO	STRUTTURA	INFO
Curatori scientifici: Luca Pinna	Obiettivi: Acquisire le basi della produzione audiovisiva: Imparare a utilizzare software di editing audio e video per creare contenuti di qualità. Sviluppare competenze tecniche: Imparare a gestire attrezzature audio e video di base, registrare interviste, montare video e creare podcast. Progettare contenuti coinvolgenti: Ideare format originali e adatti al pubblico scolastico, utilizzando un linguaggio semplice e accattivante. Promuovere la comunicazione efficace: Sviluppare le capacità di comunicazione orale e scritta per presentare i contenuti in modo chiaro e coinvolgente. Favorire la collaborazione: Lavorare in gruppo per realizzare progetti multimediali condivisi. Contenuti: Introduzione ai media digitali: Concetti di base di web radio e web tv, le loro potenzialità didattiche e comunicative. Pianificazione e progettazione: Definizione degli obiettivi, ideazione dei format e creazione di storyboard. Registrazione audio: Utilizzo di microfoni, tecniche di registrazione, editing audio. Registrazione video: Utilizzo di telecamere, illuminazione, inquadrature, montaggio video.	Utenti: dai 9 ai 15 partecipanti

	<p>Creazione di podcast: Pianificazione, registrazione e pubblicazione di podcast.</p> <p>Web radio: Creazione di palinsesti radiofonici, conduzione di trasmissioni in diretta o registrate.</p> <p>Web tv: Realizzazione di video lezioni, interviste, reportage e mini documentari.</p> <p>Promozione dei contenuti: Diffusione dei contenuti attraverso i canali social e il sito web della scuola.</p> <p>Metodologia:</p> <p>Il corso si svolgerà con un approccio pratico e partecipativo, alternando momenti teorici a esercitazioni pratiche. Le attività previste includono:</p> <p>Lezioni frontali: Presentazione dei concetti teorici e delle tecniche di base.</p> <p>Laboratori pratici: Utilizzo di software e attrezzature per la realizzazione di contenuti multimediali.</p> <p>Progetti di gruppo: Realizzazione di prodotti finali (podcast, video, web radio) da presentare alla classe.</p> <p>Feedback costruttivo: Valutazione continua dei lavori e suggerimenti per il miglioramento.</p>	
--	---	--

Corso Laboratorio Graphic Design

Il corso "Fondamenti del Graphic Design" è progettato per introdurre gli studenti nel mondo dinamico e creativo del design grafico. Pensato per coloro che desiderano acquisire competenze di base o per chiunque aspiri a entrare nel campo del design, questo corso offre una solida fondazione teorica e pratica per esprimere idee visivamente in modo efficace.

Il corso combina lezioni teoriche con esercitazioni pratiche in laboratorio, incoraggiando gli studenti a applicare immediatamente ciò che apprendono. Sessioni di revisione e feedback costante contribuiranno allo sviluppo delle capacità creative e tecniche degli studenti. Al termine del corso, gli studenti saranno pronti ad affrontare sfide di design grafico e a comunicare visivamente in modo efficace.

I CURATORI

Valeria Mulas

Docente 20 anni di esperienza, in corsi di formazione di livello avanzato.

Massimo Sanna svolge attività di docenza in corsi di formazione Professionale e ha un'esperienza superiore

CORSO	STRUTTURA	INFO
Curatori scientifici: Valeria Mulas e Massimo Sanna	Modulo 1- Introduzione al Graphic Design Tipologia: Teorico Definizione e ruolo del graphic design. Esplorazione di diverse discipline nel design grafico. Principi del Design: Composizione, equilibrio e contrasto. Colore, tipografia e spazio negativo. Modulo 2- Strumenti e Software di Design: Tipologia: Teorico e pratico Obiettivi: Uso di software comuni come Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Conoscenza di strumenti di base per la creazione grafica. Teoria del Colore: Ruolo del colore nel design.	Utenti: dai 9 ai 15 partecipanti

	<p>Combinazioni di colore efficaci.</p> <p>Modulo 3 – Tipografia e Layout:</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p> <p>Scelta e impiego delle font.</p> <p>Creazione di layout bilanciati e accattivanti.</p> <p>Immagini e Grafica Vettoriale:</p> <p>Manipolazione di immagini.</p> <p>Creazione di grafica vettoriale.</p> <p>Modulo 4 – Progettazione di Loghi e Marchi:</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p> <p>Elementi chiave nella progettazione di un logo.</p> <p>Studio di casi pratici.</p> <p>Progetti Pratici:</p> <p>Realizzazione di progetti individuali e di gruppo.</p> <p>Feedback e revisione dei progetti.</p>	
--	--	--

Corso Introduzione alla Stampa 3D

Fondamenti sull'utilizzo e progettazione delle Stampanti 3d

Il corso "Introduzione alla Stampa 3D" offre una panoramica completa e accessibile del mondo affascinante della stampa tridimensionale. Rivolto a principianti senza alcuna esperienza precedente nel settore, il corso fornisce le basi fondamentali per comprendere e utilizzare la tecnologia di stampa 3D in modo efficace.

Obiettivi del Corso:

Fornire una comprensione approfondita dei concetti di base della stampa 3D.

Abilitare gli studenti a utilizzare in modo autonomo una stampante 3D.

Sviluppare competenze pratiche attraverso progetti hands-on.

Creare una base solida per esplorare applicazioni più avanzate della stampa 3D.

IL CURATORE

Mauro Cau svolge attività di docenza in corsi di formazione professionale e hanno un'esperienza superiore ai 20 anni di insegnamento sulle tematiche inerenti l'ambito dell'elettronica.

CORSO	STRUTTURA	INFO
Curatori scientifici: Mauro Cau	Modulo 1- Introduzione alla Stampa 3D Tipologia: Teorico Definizione e principi di base. Storia e evoluzione della stampa 3D. Tipi di Stampanti 3D: Stampanti FDM (Fused Deposition Modeling). Stampanti SLA (Stereolithography). Altre tecnologie emergenti. Utilizzo della stampa 3d per gli alimenti. Modulo 2- Materiali di Stampa Tipologia: Teorico – Pratico	Utenti: Dai 9 ai 15 partecipanti Durata del corso: 15 ore Modalità di partecipazione: in presenza Ambito: Competenze digitali e applicative Destinatari: DOCENTI

	<p>Materiali di Stampa:</p> <p>Plastica PLA, ABS e altri materiali comuni.</p> <p>Materiali avanzati: resine, metalli, ceramica.</p> <p>Materiali Alimentari.</p> <p>Modulo 3 - Software di Modellazione</p> <p>Tipologia: Teorico</p> <p>Introduzione ai software di modellazione 3D.</p> <p>Creazione di modelli semplici per la stampa.</p> <p>Modulo 4 - Preparazione del Modello e Gestione della Stampante</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <p>Preparazione del Modello per la Stampante:</p> <p>Orientamento e posizionamento ottimale del modello.</p> <p>Supporti e livelli di riempimento.</p> <p>Configurazione della stampante.</p> <p>Monitoraggio e gestione del processo di stampa.</p> <p>Modulo 5 - Risoluzione dei Problemi</p> <p>Tipologia: Teorico</p> <p>Identificazione e risoluzione di comuni errori di stampa.</p> <p>Manutenzione di base della stampante.</p> <p>Modulo 6 – project work</p> <p>Tipologia: Pratico</p> <p>Progettazione e stampa di un piccolo progetto.</p> <p>Discussione di casi studio e applicazioni reali.</p>	
--	---	--

Le applicazioni immersive tramite utilizzo di visori

Esperienza introduttiva nel mondo delle applicazioni immersive

Questo corso rappresenta la prima di un percorso composto da 2 parti.

Il corso "Applicazioni Immersive con Visori VR/AR" offre un'esperienza introduttiva e pratica nel mondo delle applicazioni immersive, focalizzandosi sull'utilizzo di visori per la realtà virtuale (VR) e aumentata (AR). Gli studenti avranno l'opportunità di apprendere le fondamentali teoriche e pratiche necessarie per progettare e sviluppare esperienze coinvolgenti utilizzando tecnologie avanzate.

CORSO	STRUTTURA	INFO
Curatori scientifici:	<p>Modulo 1- Introduzione alla Realtà Virtuale (VR) e Aumentata (AR):</p> <p>Tipologia: Teorico</p> <p>Comprendere le differenze tra VR e AR.</p> <p>Esplorare le applicazioni pratiche e le potenzialità di entrambe le tecnologie.</p> <p>Modulo 2- Concetti di Base dei Visori VR/AR</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <p>Familiarità con i diversi tipi di visori disponibili sul mercato.</p> <p>Comprendere l'hardware e il software necessari per supportare esperienze immersive.</p> <p>Modulo 3- Sviluppo di Contenuti 3D</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <p>Introduzione agli strumenti per la creazione di contenuti 3D.</p> <p>Creazione di modelli e ambienti per un'esperienza visiva coinvolgente.</p> <p>Modulo 4- Sviluppo di Ambienti VR:</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p>	<p>Utenti: Dai 9 ai 15 partecipanti</p> <p>Modalità di partecipazione:</p> <p>in presenza</p> <p>Ambito: Competenze digitali e applicative</p> <p>Destinatari: Alunni dalla 1° alla 5° media superiore</p>

	<p>Utilizzo di framework e linguaggi di programmazione per sviluppare applicazioni VR/AR.</p> <p>Scripting per il controllo di interazioni e movimenti all'interno dell'ambiente virtuale.</p>	
--	--	--

L'Intelligenza Artificiale al servizio della didattica

Il corso favorisce l'acquisizione di conoscenze e competenze legate all'impiego degli strumenti di intelligenza artificiale generativa da integrare immediatamente nell'ambito lavorativo quotidiano. L'attenzione non si limita alla mera apprendimento dell'uso di tali software per lo sviluppo di materiali didattici, ma include anche riflessioni etiche basate su casi studio significativi riguardanti le implicazioni dell'impiego di questi strumenti. In aggiunta, saranno proposte strategie didattiche per l'applicazione in classe, arricchite da attività coinvolgenti rivolte agli studenti. I partecipanti avranno l'opportunità di apprendere come utilizzare le GenAI in modo personalizzato in base alle proprie esigenze e svilupperanno una consapevolezza critica nei confronti di questa tecnologia, mantenendo un atteggiamento responsabile verso scopi e modalità d'uso nei contesti educativi.

CORSO	STRUTTURA	INFO
	<p>Modulo 1- Introduzione all'Intelligenza Artificiale (IA) nella Didattica</p> <p>Tipologia: Teorico</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Comprendere i concetti fondamentali dell'Intelligenza Artificiale.</p> <p>Esplorare le applicazioni dell'IA nella didattica.</p> <p>Analizzare il ruolo potenziale dell'IA nel miglioramento del processo educativo.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Definizione di Intelligenza Artificiale e concetti chiave.</p> <p>Applicazioni e impatti dell'IA nel campo educativo.</p> <p>Prospettive sul futuro dell'IA nella didattica.</p> <p>Modulo 2- Strumenti e Tecnologie di Intelligenza Artificiale per la Didattica</p>	<p>Utenti: dai 9 ai 15 partecipanti</p> <p>Modalità di partecipazione:</p> <p>in presenza</p> <p>Ambito: Competenze digitali e applicative</p> <p>Destinatari: Docenti</p>

Tipologia: Teorico e pratico

Obiettivi:

Familiarizzare con gli strumenti e le tecnologie di IA utilizzate nella didattica.

Analizzare casi di successo di implementazione dell'IA nel contesto educativo.

Esplorare le potenzialità di personalizzazione dell'apprendimento attraverso l'IA.

Contenuti:

Panoramica sugli strumenti e le tecnologie di IA per la didattica.

Studi di caso sull'efficacia dell'IA nell'ottimizzazione dell'insegnamento.

Personalizzazione dell'apprendimento attraverso l'uso dell'IA.

Modulo 3 – Etica e Responsabilità nell'Uso dell'Intelligenza Artificiale in Didattica

Tipologia: Teorico e pratico

Obiettivi:

Riflettere sulle questioni etiche legate all'uso dell'IA nella didattica.

Comprendere la responsabilità nell'integrazione dell'IA nel processo educativo.

Discutere le sfide etiche e le migliori pratiche.

Contenuti:

Questioni etiche legate all'IA in ambito educativo.

Responsabilità nell'implementazione dell'IA nella didattica.

Discussione su sfide etiche e sviluppo di best practices.

Modulo 4 – Sviluppo di Risorse Didattiche con Intelligenza Artificiale

Tipologia: Teorico e pratico

Obiettivi:

Apprendere come creare risorse didattiche utilizzando strumenti basati sull'IA.

	<p>Sperimentare la progettazione di materiali didattici interattivi e personalizzati.</p> <p>Valutare l'efficacia delle risorse didattiche basate sull'IA.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Creazione di risorse didattiche con strumenti di IA.</p> <p>Progettazione di materiali interattivi e personalizzati.</p> <p>Valutazione delle performance delle risorse didattiche basate sull'IA.</p> <p>Modulo 5 – Gamification in Contesti Non Ludici</p> <p>Tipologia: Teorico e pratico</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Sperimentare l'implementazione pratica dell'IA in un contesto didattico.</p> <p>Esplorare le tendenze future dell'IA nella didattica.</p> <p>Discutere su come ottimizzare l'uso dell'IA per migliorare continuamente l'insegnamento.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Progetto e implementazione di attività didattiche basate sull'IA.</p> <p>Tendenze future nell'IA e nella didattica.</p> <p>Ottimizzazione continua dell'uso dell'IA per migliorare l'insegnamento.</p>	
--	--	--

Tecnologie Assistive

Ausili Hardware e Software destinati alle diverse disabilità

Il corso ha lo scopo di far conoscere quegli strumenti che consentono di far superare, ai ragazzi/e con disabilità, quelle difficoltà, incontrate in classe e nel mondo che li circonda, per il raggiungimento di una sempre maggiore autonomia.

Attraverso 7 moduli strutturati, i partecipanti esploreranno diverse tecnologie assistive e metodologie per supportare gli studenti con bisogni educativi speciali, migliorando l'accessibilità e l'inclusione nell'ambiente scolastico.

IL CURATORE

Massimo Sanna svolge attività di docenza in corsi di formazione Professionale e ha un'esperienza superiore ai 10 anni di insegnamento sulle tematiche inerenti le

CORSO	STRUTTURA	INFO
Curatore scientifico: Massimo Sanna	Modulo 1 - Introduzione alle tecnologie assistive Tipologia: Teorico - Pratico Contenuti: Panoramica delle tecnologie assistive disponibili. Definizione e classificazione delle tecnologie assistive. Importanza dell'uso di strumenti assistivi nella didattica. Obiettivi: Comprendere il concetto di tecnologie assistive e il loro impatto sull'inclusione scolastica. Familiarizzare con i principali strumenti assistivi utilizzati nell'educazione. Modulo 2 - Strumenti assistivi per la comunicazione Tipologia: Teorico - Pratico Contenuti: Esplorazione di strumenti assistivi per la comunicazione (es. software di sintesi vocale, comunicatori aumentativi e alternativi). Tecniche per facilitare la comunicazione degli studenti con difficoltà comunicative. Obiettivi: Imparare a utilizzare strumenti assistivi per migliorare la comunicazione degli studenti. Sviluppare strategie per integrare questi strumenti nella didattica quotidiana. Modulo 3 - Tecnologie assistive per l'apprendimento Tipologia: Teorico - Pratico	Utenti: Dai 5 ai 15 Ambito: Competenze teorico/pratiche sull' utilizzo degli ausili specifici Destinatari: Docenti di ogni ordine e grado

Contenuti: Strumenti e software per supportare l'apprendimento (es. lettori di schermo, software di mappatura mentale, strumenti per la scrittura facilitata). Applicazioni pratiche nell'insegnamento.

Obiettivi: Conoscere e utilizzare tecnologie assistive per supportare l'apprendimento degli studenti con difficoltà specifiche. Integrare strumenti assistivi nelle attività didattiche.

Modulo 4 - L' EQUAZIONE DELLE QUATTRO "A"

Tipologia: Teorico - Pratico

L' equazione delle quattro A, come raggiungere l'obiettivo

Autonomia:

Autonomia = Accessibilità + Assistenza Personale + Ausili Tecnici

Modulo 5 - AUSILI PER LE DISABILITA' SENSORIALI

Tipologia: Teorico – Pratico

Utilizzo di ausili specifici, hardware e software, rivolti alle disabilità sensoriali.

Modulo 6 - AUSILI PER LE DISABILITA' DI TIPO COGNITIVO

Tipologia: Teorico – Pratico

Utilizzo di ausili specifici, hardware e software, rivolti alle problematiche di tipo cognitivo.

Modulo 7- I SISTEMI DI COMUNICAZIONE

Tipologia: Teorico – Pratico

Presentazione dei diversi dispositivi di comunicazione con approfondimento all' utilizzo del software THE GRID 3

INCLUSIONE DIGITALE

Livello Base

Ausili Hardware e Software destinati alle diverse disabilità

Il corso ha lo scopo di far conoscere quegli strumenti che consentono di far superare, ai ragazzi/e con disabilità, quelle difficoltà, incontrate in classe e nel mondo che li circonda, per il raggiungimento di una sempre maggiore **autonomia**.

IL CURATORE

Massimo Sanna svolge attività di docenza in corsi di formazione Professionale e ha un'esperienza superiore ai 10 anni di insegnamento sulle tematiche inerenti le disabilità sensoriali, motorie e cognitive.

CORSO	STRUTTURA	INFO
<p>Curatore scientifico: Massimo Sanna</p>	<p>Modulo 1 - L' ACCESSIBILITA' ALLA BASE DI TUTTO</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <ul style="list-style-type: none">- L' accessibilità sul web, come superare alcuni dei problemi che ci si pongono davanti ogni giorno.- Strumenti che ci consentono di valutare il grado di accessibilità di un sito <p>Modulo 2- AUSILI PER LE DIVERSE DISABILITA' – parte 1</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di ausili software per le disabilità sensoriali.- Utilizzo di ausili hardware per le disabilità sensoriali. <p>Modulo 3- AUSILI PER LE DIVERSE DISABILITA' – parte 2</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di ausili hardware per le disabilità di tipo cognitivo.- Utilizzo di ausili software per le disabilità di tipo cognitivo. <p>Modulo 4- AUSILI PER LE DIVERSE DISABILITA' – parte 3</p> <p>Tipologia: Teorico – Pratico</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di ausili hardware per le disabilità legate alla comunicazione.- Utilizzo di ausili software per le disabilità legate alla comunicazione. <p>(Presentazione dei diversi dispositivi di comunicazione con approfondimento all' utilizzo del software THE GRID 3)</p>	<p>Utenti: Dai 5 ai 15 in presenza/da remoto</p> <p>Ambito: Competenze teorico/pratiche sull' utilizzo degli ausili specifici</p> <p>Destinatari: Docenti di ogni ordine e grado</p>

Stem e Interdisciplinarietà

Attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare competenze STEM all'interno dei curricula

Il corso si focalizza sull'integrazione delle competenze STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) all'interno dei curricula scolastici. Gli studenti partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita delle attività, metodologie e contenuti specifici volti a sviluppare competenze chiave in queste discipline. Il corso si propone di fornire strumenti pratici per l'insegnamento e l'apprendimento, promuovendo un approccio interdisciplinare per affrontare sfide complesse. Il corso può essere facilmente curvato verso obiettivi di apprendimento specifici indicati dai docenti interni della scuola.

I CURATORI

Roberto Sulis

Docente discipline informatiche, scienze matematiche.
Attualmente insegnante di ruolo per A26-Matematica; inoltre idoneo per A41-Scienze e Tecnologie Informatiche; A47-Scienze Matematiche Applicate
Laurea in Informatica.

Remo Lai

STRUTTURA	INFO
<p>Modulo 1- Introduzione Definizione, origini e obiettivi dell'approccio STEM.</p> <p>I pilastri di STEM: Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica - come integrarli in modo efficace.</p> <p>Modulo 2- L'importanza dell'interdisciplinarietà:</p> <p>Perché è fondamentale collegare le diverse discipline.</p> <p>Modulo 3 – Strumenti e risorse digitali:</p> <p>Piattaforme didattiche, social network, strumenti di creazione di contenuti.</p> <p>Modulo 4 - Metodologie didattiche attive:</p> <p>Progetti, laboratori, indagini, problem solving.</p> <p>Modulo 5 - Utilizzo delle tecnologie digitali:</p> <p>Strumenti e piattaforme per supportare l'apprendimento STEM.</p> <p>Modulo 6 – Valutazione delle competenze STEM:</p> <p>Strumenti e criteri per valutare l'apprendimento degli studenti.</p>	<p>Misura: Bando Futura DM 66</p> <p>Utenti: dai 15 ai 20 partecipanti</p> <p>Ambito: Competenze digitali e applicative</p> <p>Destinatari: Docenti</p>

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:

Progettare e implementare unità didattiche STEM interdisciplinari.

Utilizzare una varietà di metodologie didattiche attive.

Integrare le tecnologie digitali nelle attività STEM.

Valutare l'apprendimento degli studenti nelle discipline STEM.

Stimolare la curiosità e la passione per la scienza e la tecnologia negli studenti.