

## Disegnare e produrre oggetti con la stampante 3d #5

PERCORSO APERTO

PREFERITO

Il corso illustrerà i principali comandi per la modellazione tridimensionale di semplici oggetti da prototipare con l'ausilio della stampante 3D. Dal progetto, passando per la modellazione tridimensionale, fino alla realizzazione fisica del manufatto, i partecipanti saranno coinvolti in una sessione pratica che permetterà loro di sperimentare in prima persona l'attività oggetto del corso.

Calendario: lunedì 05 e mercoledì 07 febbraio dalle ore 17.00 alle ore 19.00 - 2 ore di e-tivity. Programma del corso: Presentazione degli strumenti; presentazione dei comandi; sperimentazione sul campo; proposta esercitazione per e-tivity; produzione di un oggetto stampato in 3D.

 **Iscrizione:**  
21/08/2023 ↔ 29/01/2024

 **Percorso attivo:**  
05/02/2024 ↔ 12/02/2024



CANDIDATI

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/disegnare-e-produrre-oggetti-con-la-stampante-3d-5>

## Il Docente Organizzato: Gestione Efficace del Tempo e delle Risorse - #35

PERCORSO APERTO

PREFERITO

Per affrontare le sfide e le opportunità della didattica contemporanea, è essenziale acquisire competenze di organizzazione e padronanza delle tecnologie digitali. Il corso è progettato per aiutare i docenti a sfruttare appieno il potenziale del digitale nella loro pratica educativa. Questo corso di formazione di quattro incontri offre un'immersione approfondita nell'uso strategico del digitale per migliorare l'efficacia dell'insegnamento e l'efficienza dell'organizzazione personale. Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare una vasta gamma di strumenti digitali, risorse didattiche online e strategie per la gestione del tempo. Ogni incontro offre un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possono condividere le proprie esperienze e imparare dagli altri. Alla fine del corso, i docenti saranno pronti a integrare in modo efficace il digitale nella loro didattica, migliorare la loro organizzazione personale e fornire un'esperienza di apprendimento più coinvolgente per gli studenti.

Calendario: Incontro 1: 08/11/2023 ore 15:00 – 17:30; Incontro 2: 15/11/2023 ore 15:00 – 17:30; Incontro 3: 21/11/2023 ore 15:00 – 17:30; Incontro 4: 28/11/2023 ore 15:00 – 17:30. Durata: 16 ore (10 ore sincrone online e 6 ore asincrone per attività individuali). Eventuali recuperi, dovuti a impegni scolastici della docente al momento non prevedibili, potranno avvenire anche nella giornata di sabato.

**Iscrizione:**  
21/09/2023 ↔ 06/11/2023

**Percorso attivo:**  
08/11/2023 ↔ 18/12/2023

**Numero di ore:**  
16

**Posti disponibili:**  
50

**Categoria:**  
Transizione digitale

**Area:**  
1, 2, 3

**Livello:**  
A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base



CANDIDATI

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

**SCUOLA  
FUTURA**

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/il-docente-organizzato-gestione-efficace-del-tempo-e-delle-risorse-35>

# IncludiAmo

PERCORSO APERTO

PREFERITO

Il corso ha come obiettivo principale di fornire ai partecipanti conoscenze e competenze fondamentali relative all'utilizzo di strumenti, strategie e pratiche innovative nell'ambito della didattica inclusiva. Le unità formative si concentrano sulla comprensione della normativa, l'applicazione di metodologie innovative e l'uso di strumenti e applicazioni per l'inclusione. I partecipanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente strumenti e applicazioni per la creazione di risorse didattiche digitali inclusive attraverso esercitazioni e simulazioni. Il corso mira a integrare l'approccio inclusivo in una visione più ampia del ruolo dell'insegnante, promuovendo l'apprendimento attraverso l'azione e consentendo a ciascun partecipante di costruire una "cassetta degli attrezzi" per l'inclusione digitale. L'attenzione è rivolta alla creazione di contenuti didattici innovativi che possono comprendere presentazioni, podcast, videolezioni, giochi, schede, verifiche, esercizi, quiz, bacheche online, sondaggi, e-book o siti web con finalità didattiche. Questi contenuti sono progettati per supportare varie metodologie di insegnamento, incorporando elementi multimediali interattivi, tra cui testi, immagini, audio e video, che possono essere utilizzati, condivisi o pubblicati. Durante il corso, verranno condivisi esempi di buone pratiche e suggerimenti per progettare contenuti disciplinari e interdisciplinari, così come attività didattiche, sfruttando appieno le tecnologie a disposizione. Inoltre per favorire lo sviluppo delle competenze Socio-Emotive (SEL) e la gestione delle dinamiche emotive, il corso fornirà strumenti e piattaforme per la creazione di lavagne digitali condivise, infografiche e altre risorse che promuovano sia l'aspetto cognitivo che sociale dell'apprendimento. Inoltre, verranno utilizzate piattaforme per la creazione di mappe concettuali, mappe mentali e video didattici per migliorare le abilità relazionali degli studenti.

26 ore (8 sincrone + 9 asincrone): Lezione 1 - 07/11/2023 dalle 17:00 alle 19:30; Lezione 2 - 09/11/2023 dalle 17:00 alle 19:30; Lezione 3 - 14/11/2023 dalle 17:00 alle 19:30; Lezione 4 - 16/11/2023 dalle 17:00 alle 19:30; Lezione 5 - 21/11/2023 dalle 17:00 alle 20:00; Lezione 6 - 23/11/2023 dalle 17:00 alle 20:00.

 Iscrizione:  
02/10/2023 ↔ 03/11/2023

 Percorso attivo:  
07/11/2023 ↔ 04/12/2023

 Numero di ore:  
25

 Posti disponibili:  
50

 Categoria:  
Transizione digitale

 Area:  
2, 5, 6

 Livello:  
A1 Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

[CANDIDATI](#)[CONTATTA L'ORGANIZZATORE](#)[SCHEDA PUBBLICA](#)

# SCUOLA FUTURA

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/includiamo>

## Impariamo a programmare

 **PERCORSO APERTO**

PREFERITO 

Durante il corso, i corsisti impareranno ad utilizzare una piattaforma hardware composta da una serie di schede elettroniche dotate di un microcontrollore. Nello specifico si vedranno: i fondamentali, i segnali digitali e analogici e i segnali di secondo livello.

Calendario: martedì 9 e venerdì 12 gennaio dalle 16.00 alle 18.00 - 2 ore di e-tivity. Durante il corso si tratteranno i seguenti argomenti: Simulazione ed esempi base di utilizzo; segnali digitali e soglie multiple; segnali analogici, soglie variabili, isteresi; regolazione a gradini e rampe.



Iscrizione:

21/08/2023 ↔ 21/12/2023



Percorso attivo:

09/01/2024 ↔ 28/01/2024



Numero di ore:

6



Posti disponibili:

40



Categoria:

Transizione digitale



Area:

3, 6



Livello:

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base



Destinatari:

Docenti



Tipo percorso:

Online



Organizzatore:

Polo Transizione digitale - Lecco -  
LCMM03900L



 **CANDIDATI**

 **CONTATTA L'ORGANIZZATORE**

 **SCHEDA PUBBLICA**

**SCUOLA  
FUTURA** 

## Insegnare e Imparare con i Social Network TD26

 PERCORSO APERTO

PREFERITO 

Si può sviluppare una comunità di apprendimento nel social? Il corso si concentra sull'uso del Mobile Learning per una didattica social che vede lo smartphone come uno strumento. Nel quadro definito si daranno le indicazioni per trasformare i contesti educativi in ambienti interattivi, facendo dialogare analogico e digitale. Coerentemente alle linee guida del DigCompEdu, ci confronteremo sui vantaggi della didattica mista con dispositivi mobili che sfruttano le funzionalità insite nei social network, scoprendo strategie, tecniche e modelli metodologici per riuscire a insegnare e ad apprendere con diversi social network.

Il corso prevede 12 ore in sincrono da svolgere online e 6 ore asincrona in autoformazione su piattaforma dedicata, con riconsegna di elaborati. È necessario svolgere il 70% delle attività complessive per il rilascio dell'attestato di partecipazione, le ore asincrone e la riconsegna delle e-tivity vengono conteggiate nel totale. Date sincrone online: - 07/11/2023 dalle 15:30 alle 17:30; - 14/11/2023 dalle 15:30 alle 17:30; - 21/11/2023 dalle 15:30 alle 17:30; - 28/11/2023 dalle 15:30 alle 17:30; - 05/12/2023 dalle 15:30 alle 17:30; - 12/12/2023 dalle 15:30 alle 17:30.



 CANDIDATI

 CONTATTA L'ORGANIZZATORE

 SCHEDA PUBBLICA

 Iscrizione:  
11/09/2023 ↔ 04/11/2023

 Percorso attivo:  
07/11/2023 ↔ 21/12/2023

**SCUOLA  
FUTURA** 

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/insegnare-e-imparare-con-i-social-network-td26>

## "Quest'aula non ha più pareti ma ..." - Nuovi spazi e ambienti di apprendimento per una scuola 4.0 TD47

 **PERCORSO APERTO**

**PREFERITO** 

Il corso si propone di sviluppare nei docenti le competenze per la progettazione, organizzazione e gestione didattica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici, così come prescritto nel piano "Scuola 4.0". I docenti saranno chiamati a coniugare gli ambienti fisici con quelli digitali in coerenza con quanto indicato dai quadri di riferimento europei DigCompEdu (docenti) e DigComp 2.2 (studenti) per lo sviluppo delle competenze digitali. Particolare attenzione verrà riservata agli aspetti metodologici finalizzati anche alla promozione della didattica immersiva, per assicurare quelle esperienze innovative correlate agli ambienti di apprendimento "on-life" con l'inserimento della realtà virtuale e, soprattutto, della realtà aumentata, all'interno di percorsi didattici destinati a permettere anche agli alunni più piccoli di fruire della nuova dimensione didattica dell'"eduverso". Partendo dai modelli sviluppati dall'Unione Europea, si declineranno dei principi guida per progettare e gestire le aule 4.0 in funzione delle corrispondenti strumentazioni tecnologiche e delle relative infrastrutture in modo da assicurare approcci didattici differenziati con setting flessibili che vengono rimodulati in relazione sia gli approcci pedagogici che alle diverse tipologie di attività didattiche realizzate di volta in volta. Si supererà il tradizionale concetto di "aula" con l'inserimento negli spazi destinati alla didattica, di ambienti presenti all'interno del contesto scolastico, finora però con una destinazione diversa.

Il corso prevede 20 ore, di cui 12 online in attività sincrone, altre 5 ore asincrone di autoformazione attraverso la consultazione dei materiali di approfondimento e 3 ore come e-tivity da consegnare in piattaforma. Al fine del rilascio dell'attestato di partecipazione si dovrà seguire il 70% delle ore di attività. Date online sincrone: - 04/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 11/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 18/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 25/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30.

 **Iscrizione:**  
02/10/2023 ↔ 02/11/2023

 **Percorso attivo:**  
04/11/2023 ↔ 04/12/2023

 **Numero di ore:**  
20

 **Posti disponibili:**  
40

 **Categoria:**  
Transizione digitale

 **Area:**  
2, 3, 6

 **Livello:**  
Al Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

 **Destinatari:**

 **Tipo percorso:**



 **CANDIDATI**

 **CONTATTA L'ORGANIZZATORE**

 **SCHEDA PUBBLICA**

**SCUOLA  
FUTURA** 

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/-quest-aula-non-ha-pi%C3%B9-pareti-ma-%E2%80%A6-nuovi-spazi-e-ambienti-di-apprendimento-per-una-scuola-4.0-td47>

## Tutti i percorsi

ID PERCORSO: 158135

> L'autismo è uno spettro, ma non fa paura. L'attivazione della classe in presenza di un compagno autistico e le risorse digitali per una comunicazione iconica e non solo verbale #02

# L'autismo è uno spettro, ma non fa paura. L'attivazione della classe in presenza di un compagno autistico e le risorse digitali per una comunicazione iconica e non solo verbale #02

PERCORSO APERTO

PREFERITO

Il corso è incentrato sulla trattazione delle seguenti tematiche: - Le caratteristiche del disturbo dello spettro autistico. - Introduzione del tema dell'autismo in classe: esempi e strategie. - Approccio a metodologie didattiche finalizzate all'inclusione di studenti con disturbo dello spettro autistico mediante l'utilizzo di strumenti digitali. - Attivazione di percorsi didattici inclusivi. - Creazione di attività didattiche inclusive con il digitale. - Presentazione dei principali linguaggi simbolici. - Introduzione alla Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). - Bibliografia e sitografia dedicate.

25 (16 sincrone + 9 asincrone con produzione di e-tivity): Lezione 1 - 07.11.2023 dalle 15:00 alle 18:00; Lezione 2 - 08.11.2023 dalle 15:00 alle 17:30; Lezione 3 - 14.11.2023 dalle 15:00 alle 17:30; Lezione 4 - 15.11.2023 dalle 15:00 alle 17:30; Lezione 5 - 21.11.2023 dalle 15:00 alle 17:30; Lezione 6 - 22.11.2023 dalle 15:00 alle 18:00.

Iscrizione:  
02/10/2023 ↔ 03/11/2023

Percorso attivo:  
07/11/2023 ↔ 02/12/2023

Numero di ore:  
25

Posti disponibili:  
50



CANDIDATI

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

**SCUOLA  
FUTURA**

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/l-autismo-%C3%A8-uno-spettro-ma-non-fa-paura.-l-attivazione-della-classe-in-presenza-di-un-compagno-autistico-e-le-risorse-digitali-per-una-comunicazione-iconica-e-non-solo-verbale-02>

## Verso la transizione digitale con il supporto del Digcomp

 **PERCORSO APERTO**

PREFERITO 

Il corso ha come obiettivo quello di presentare le potenzialità del digitale applicato alla professionalità docente del primo ciclo. Dalle competenze ad attività pratiche per la stesura di un progetto trasversale che possa aumentare la fiducia in sé, le capacità riflessive, e il pensiero logico-scientifico. Il corso avrà un taglio pratico e i docenti potranno realizzare attività spendibili da subito in classe. Oltre alle 16 ore di lezione online, sono previste 9 ore di autoformazione e restituzione finale che saranno concordate con la formatrice.

Lezione 1: 2 novembre dalle 15.00 alle 17.30; Lezione 2: 9 novembre dalle 15.00 alle 17.45; Lezione 3: 16 novembre dalle 15.00 alle 17.45; Lezione 4: 7 dicembre dalle 15.00 alle 17.45; Lezione 5: 14 dicembre dalle 15.00 alle 17.45; Lezione 6: 18 dicembre dalle 15.00 alle 17.30. Ogni lezione include una combinazione di presentazioni, discussioni, attività pratiche e l'uso di web app pertinenti per ciascun argomento. Inoltre, si forniranno compiti per casa e risorse aggiuntive per approfondire le competenze digitali dei docenti. Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di integrare con successo il curriculum digitale nelle loro lezioni e valutare le competenze digitali dei loro studenti in linea con il DigComp 2.0.

 **Iscrizione:**  
02/10/2023 ↔ 30/10/2023

 **Percorso attivo:**  
02/11/2023 ↔ 18/12/2023

 **Numero di ore:**  
25

 **Posti disponibili:**  
100

 **Categoria:**  
Transizione digitale

 **Area:**  
4

 **Livello:**  
A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare



 **CANDIDATI**

 **CONTATTA L'ORGANIZZATORE**

 **SCHEDA PUBBLICA**

**SCUOLA  
FUTURA** 

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/verso-la-transizione-digitale-con-il-supporto-del-digcomp>

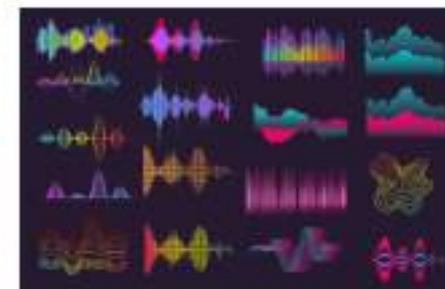
# Musica e arte attraverso il coding

PERCORSO APERTO

PREFERITO

L'espressione musicale e artistica è un laboratorio di esperienze importantissimo per gli studenti e le studentesse, attraverso il quale sperimentare linguaggi e pratiche nuove. In questa prospettiva si mostreranno alcuni percorsi innovativi che utilizzano il coding come mezzo espressivo. Si useranno principalmente due ambienti di programmazione testuale gratuiti e senza necessità di login a piattaforme on-line, ancora poco diffusi nella didattica. Entrambi utilizzano il coding testuale, un approccio alla programmazione poco diffuso nella scuola di primo grado. Si mostrerà come è possibile introdurre alcuni aspetti fondamentali della programmazione testuale per ottenere risultati espressivi di grande impatto visivo e sonoro. I risultati di alcune esperienze didattiche svolte potranno servire come traccia per la progettazione didattica.

Il corso prevede: - 13 ore di formazione online sincrona/interattiva (diretta-live) con formatori esperti in videoconferenza; - 12 ore di approfondimento, progettazione e sperimentazione delle attività e metodologie apprese durante il corso da svolgere in modalità asincrona con il tutoraggio di docenti esperti. Organizzazione per fasi: - Prima fase sincrona: formazione e workshop (4 appuntamenti sincroni da 2,5 ore, a cadenza settimanale). Al termine di ogni incontro sarà richiesta la compilazione di un breve questionario per valutare l'interesse degli argomenti trattati. - Seconda fase: approfondimento individuale, riflessione e progettazione didattica e/o sperimentazione con gli studenti (12 ore totali/corsista con modalità asincrona). Attività di gruppo o individuale di progettazione didattica o sperimentazione con il supporto a distanza via classe virtuale da parte dei formatori. L'attività comporta: - lettura e studio individuale del materiale didattico fornito (4 ore totali/corsista); - racconto della progettazione e/o della sperimentazione da presentare l'ultimo giorno (7 ore totali/corsista), da fare anche in gruppo; - compilazione questionario di valutazione dettagliato sull'intero percorso formativo (1 ora totali/corsista). Terza fase sincrona: restituzione (1 appuntamento sincrono da 3 ore). Calendario: - Martedì 7 novembre 2023 dalle 16:00 alle 18:30; - Martedì 14 novembre 2023 dalle 16:00 alle 18:30; - Martedì 21 novembre 2023 dalle 16:00 alle 18:30; - Martedì 28 novembre 2023 dalle 16:00 alle 18:30; - Martedì 19 dicembre dalle 16:00 alle 19:00.



CANDIDATI

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

**SCUOLA  
FUTURA**

Iscrizione:  
01/09/2023 ↔ 06/11/2023

Percorso attivo:  
07/11/2023 ↔ 19/12/2023

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/musica-e-arte-attraverso-il-coding>

Numero di ore:  
25

Posti disponibili:  
40

## Progettare e realizzare una didattica innovativa: strumenti e metodologie digitali

 **PERCORSO APERTO**

PREFERITO 

Il PNRR Scuola 4.0 ha impegnato docenti e Dirigenti Scolastici a riprogettare spazi di apprendimento, rendendoli funzionali ad un sostanziale rinnovamento della didattica. Le tecnologie digitali hanno un ruolo fondamentale se utilizzate opportunamente per motivare, per coinvolgere, per stimolare, per promuovere e sviluppare competenze. Quindi avremo nuovi ambienti e si tratta di comprendere come utilizzarli al meglio per non perdere quella che resta probabilmente un'opportunità irripetibile. Pensare a costruire una cassetta degli attrezzi digitali dell'insegnante significa immaginare di disporre di una sorta di kit di base per poter mettere a frutto strumenti e spazi per innovare le modalità di mediazione educativo/didattiche tra docente e studente. Il percorso è orientato a costruire un contenitore organizzato dove archiviare e recuperare gli "attrezzi" da utilizzare in qualsiasi ambito disciplinare e per qualsiasi finalità didattica. Naturalmente ogni insegnante disporrà di una propria dotazione differenziata, in relazione a contesto e a specifiche competenze che arricchirà secondo le sue necessità.

Gli incontri in sincrono si terranno dalle 16.30 alle 19.30, 10-20 novembre; 11 dicembre; 8 gennaio 2024.



 **CANDIDATI**

 **CONTATTA L'ORGANIZZATORE**

 **SCHEDA PUBBLICA**

**SCUOLA  
FUTURA** 

 **Iscrizione:**  
18/09/2023 ↔ 02/11/2023

 **Percorso attivo:**  
06/11/2023 ↔ 08/01/2024

 **Numero di ore:**  
25

 **Posti disponibili:**  
60

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/progettare-e-realizzare-una-didattica-innovativa-strumenti-e-metodologie-digitali>

## "Quest'aula non ha più pareti ma ..." - Nuovi spazi e ambienti di apprendimento per una scuola 4.0 TD47

PERCORSO APERTO

PREFERITO

Il corso si propone di sviluppare nei docenti le competenze per la progettazione, organizzazione e gestione didattica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici, così come prescritto nel piano "Scuola 4.0". I docenti saranno chiamati a coniugare gli ambienti fisici con quelli digitali in coerenza con quanto indicato dai quadri di riferimento europei DigCompEdu (docenti) e DigComp 2.2 (studenti) per lo sviluppo delle competenze digitali. Particolare attenzione verrà riservata agli aspetti metodologici finalizzati anche alla promozione della didattica immersiva, per assicurare quelle esperienze innovative correlate agli ambienti di apprendimento "on-life" con l'inserimento della realtà virtuale e, soprattutto, della realtà aumentata, all'interno di percorsi didattici destinati a permettere anche agli alunni più piccoli di fruire della nuova dimensione didattica dell'"eduverso". Partendo dai modelli sviluppati dall'Unione Europea, si declineranno dei principi guida per progettare e gestire le aule 4.0 in funzione delle corrispondenti strumentazioni tecnologiche e delle relative infrastrutture in modo da assicurare approcci didattici differenziati con setting flessibili che vengono rimodulati in relazione sia gli approcci pedagogici che alle diverse tipologie di attività didattiche realizzate di volta in volta. Si supererà il tradizionale concetto di "aula" con l'inserimento negli spazi destinati alla didattica, di ambienti presenti all'interno del contesto scolastico, finora però con una destinazione diversa.

Il corso prevede 20 ore, di cui 12 online in attività sincrone, altre 5 ore asincrone di autoformazione attraverso la consultazione dei materiali di approfondimento e 3 ore come e-tivity da consegnare in piattaforma. Al fine del rilascio dell'attestato di partecipazione si dovrà seguire il 70% delle ore di attività. Date online sincrone: - 04/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 11/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 18/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30; - 25/11/2023 dalle 08:30 alle 11:30.

Iscrizione:  
02/10/2023 ↔ 02/11/2023

Percorso attivo:  
04/11/2023 ↔ 04/12/2023

Numero di ore:  
20

Posti disponibili:  
40



CANDIDATI

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

# SCUOLA FUTURA

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/-quest-aula-non-ha-pi%C3%B9-pareti-ma%E2%80%A6-nuovi-spazi-e-ambienti-di-apprendimento-per-una-scuola-4.0-td47>



## Corso di Coding

(Iniziativa formativa ID.41082)

Corso finalizzato all'apprendimento del Coding ovvero linguaggi di programmazione e loro istruzioni ordinate che eseguite passo passo portano alla soluzione di un problema o meglio all'ottenimento di un obiettivo.

### OBIETTIVI

\* *da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015*

### EDIZIONI

ID.128751 **Iscrizioni dal 01-09-2023 al 31-08-2024**

**Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024**



<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/41082?token=>



# S.O.F.I.A.

## Il docente 2.0: l'insegnamento nella società che cambia

(Iniziativa formativa ID.4578)

Il profilo tracciato dal corso on-line Il docente 2.0: l'insegnamento nella società che cambia designa una figura professionale ben rispondente alle esigenze ed alla scuola degli anni 2000; il docente 2.0 è colui che tenendo presenti i bisogni dei propri allievi, si serve dei mezzi che ha a disposizione e ne cerca di nuovi perché possa raggiungere il suo scopo: trasmettere conoscenze.

### OBIETTIVI

Il corso on line Il docente 2.0: l'insegnamento nella società che cambia ha un duplice obiettivo: 1. Generare un percorso di crescita individuale; 2. Ripensare alla propria professionalità alla luce delle riflessioni fatte sull'ambiente circostante.

\* *da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015*

### EDIZIONI

ID.126490 **Iscrizioni dal 17-07-2023 al 10-08-2024**

**Svolgimento dal 01-09-2023 al 30-08-2024**



[https://governance.pubblica.istruzione.it/PDG  
F/private/letturaListaIniziativaFormativa/4578?  
token=](https://governance.pubblica.istruzione.it/PDG/F/private/letturaListaIniziativaFormativa/4578?token=)

# Didattica STEAM : ARDUINO

(Iniziativa formativa ID.27374)



S.O.F.I.A.

Il Corso vuole introdurre all'utilizzo di "Arduino" nella didattica curricolare per le discipline di Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Design, Matematica (STEAM). Arduino permette di realizzare prototipi ed esperimenti scientifici a basso costo (acquisizione di dati in tempo reale, controllo di fenomeni fisici, costruzione di computer indossabili e robot). Nel corso si utilizzerà sia un linguaggio di programmazione a blocchi sia l'IDE di Arduino, ma l'attenzione sarà posta sempre sulla didattica e sui progetti didattici con Arduino.

## OBIETTIVI

-favorire la messa in campo di nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere gli alunni al centro del processo formativo; -incentivare la produzione di learning objects (o semplicemente di materiali didattici) da condividere all'interno della scuola; -sperimentare nuovi canali di comunicazione e formazione a beneficio dei diversi attori del sistema scolastico; -realizzare attività scientifiche e tecnologiche con Arduino e materiale povero; -sviluppare il pensiero computazionale;; - saper analizzare un problema e codificarlo; -guidare i docenti nell'adozione di Arduino a scuola come strumento didattico multidisciplinare (non solo per gli insegnanti delle materie tecnico/scientifiche, ma a disposizione; e alla portata, degli insegnanti di tutte le discipline); -apprendere le competenze base della programmazione dei microcontrollori etc. -apprendere le competenze base di componenti elettronici.

\* da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015

## EDIZIONI

ID.127563 Iscrizioni dal 22-08-2023 al 31-08-2024

Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024



# Corso on line: Uso dei Software CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa )

(Iniziativa formativa ID.43867)

Il corso di uso di software di comunicazione è rivolto a insegnanti curricolari e di sostegno, educatori, logopedisti e genitori che hanno già una conoscenza di base dei principi della Comunicazione Aumentativa Alternativa e desiderano imparare a usare i software di scrittura in simboli per realizzare tabelle di comunicazione, storie e testi personalizzati, libri, materiali per l'etichettatura, task analysis.

## OBIETTIVI

Obiettivo principale del corso è fornire le competenze adeguate nell'uso degli strumenti e dei software CAA.

\* *da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015*

## EDIZIONI

ID.126514 **Iscrizioni dal 17-07-2023 al 10-08-2024**

**Svolgimento dal 01-09-2023 al 30-08-2024**



<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/43867?token=>

# CODING IN CLASSE CON SCRATCH 3.0

(Iniziativa formativa ID.46692)



**S.O.F.I.A.**

Pensato per tutti docenti di ogni ordine e grado che siano alla prima esperienza con il coding, il corso in coerenza con #azione17 del PNSD, iaccompagnerà passo passo i docenti ad acquisire gli strumenti per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale dei propri alunni . La locuzione "pensiero computazionale" è stata usata per la prima volta da Seymour Papert. Secondo Papert, infatti, l'apprendimento è più efficace e duraturo quando viene supportato da una costruzione tangibile, da artefatti, cioè da rappresentazioni reali del mondo con cui interagire. Il computer quindi diviene non solo uno strumento per fare, ma soprattutto un mezzo attraverso il quale il bambino impara a realizzare molti progetti personali, accedendo così ai concetti fondamentali.

## OBIETTIVI

Comprendere cos'è il pensiero computazionale e come svilupparlo attraverso il coding. Conoscere le principali iniziative sul coding, in collaborazione con il MIUR, rivolte ai docenti. Imparare ad utilizzare la piattaforma code.org con i suoi corsi gestendo una classe virtuale. Imparare a scrivere i primi programmi con scratch. Creare animazioni, inserire suoni negli script, comporre musica, utilizzare il controllo mediante tastiera e mouse, utilizzare sensori di contatto, comprendere il concetto di variabile, utilizzare le variabili, effettuare operazioni di input/output. Attraverso le potenzialità di Scratch, che vanno oltre la sola possibilità di apprendere i concetti del coding, i corsisti impareranno a sviluppare storie animate e videogiochi da riproporre nelle proprie classi all'interno delle proprie discipline. Scoprire ed apprendere le potenzialità del coding attraverso l'utilizzo di Robot Educativi, a costi contenuti, da sperimentare con gli alunni.

<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/46692?token=>

\* da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015

## EDIZIONI

ID.127580  
2024

Iscrizioni dal 22-08-2023 al 31-08-

Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024





## Informatica Base

(Iniziativa formativa ID.76731)

Il corso è pensato per tutti gli insegnanti di ogni ordine e grado che vogliono acquisire le basi per l'uso corretto e consapevole di qualsiasi PC con sistema operativo Windows. Scoprirempo com'è fatto un computer e la terminologia informatica diventata di uso comune, esploreremo il sistema operativo Windows e impareremo ad utilizzare i principali software ed i componenti hardware più utilizzati. Il computer è diventato ormai uno strumento indispensabile nella professione docente così come nella vita e, per tale motivo, è fondamentale capire ed imparare ad utilizzarlo in maniera corretta e consapevole.

### OBIETTIVI

Il corso è pensato per tutti gli insegnanti di ogni ordine e grado che vogliono acquisire le basi per l'uso corretto e consapevole di qualsiasi PC con sistema operativo Windows. Scoprirempo com'è fatto un computer e la terminologia informatica diventata di uso comune, esploreremo il sistema operativo Windows e impareremo ad utilizzare i principali software ed i componenti hardware più utilizzati. Il computer è diventato ormai uno strumento indispensabile nella professione docente così come nella vita e, per tale motivo, è fondamentale capire ed imparare ad utilizzarlo in maniera corretta e consapevole.

\* da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015

<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/76731?token=>

### EDIZIONI

ID.127686  
2024

Iscrizioni dal 23-08-2023 al 31-08-

Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024





## Musica con il digitale

(Iniziativa formativa ID.5387)

"Musica con il digitale: Note di colore" è il Corso per creare e gestire l'insegnamento e la didattica della musica con il digitale alla primaria ed anche alla secondaria superiore di primo grado. WikiScuola propone un Corso tutto online per mettere in grado i docenti di utilizzare il digitale per l'insegnamento e con l'insegnamento della musica in un percorso formativo di approfondimento di strumenti in rete, risorse online e indicazioni pratiche, metodologiche e organizzative da adottare. Registrazione su [www.wikiscuola.it](http://www.wikiscuola.it) per la fruizione del Corso.

### OBIETTIVI

L'obiettivo del Corso è quello rendere ciascun partecipante completamente autonomo nell'utilizzare strumenti, applicazioni e risorse digitali gratuiti online per l'insegnamento della musica a supporto delle tradizionali attività didattiche.



*da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazione più approfondita su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015*

<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/5387?token=>

### EDIZIONI

ID.127158 **Iscrizioni dal 01-08-2023 al 31-08-2024**

**Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024**



# Geografia con il digitale

(Iniziativa formativa ID.5753)

Il Corso offre le competenze di base per l'insegnamento della geografia utilizzando strumenti, risorse ed applicazioni digitali di rete. Mappe, cartine, immagini interattive, realtà virtuale a disposizione di insegnanti e studenti per un migliore apprendimento ed esperienze pratiche inerenti la geografia. Registrazione su [www.wikiscuola.it](http://www.wikiscuola.it) necessaria per la fruizione del Corso.

## OBIETTIVI

L'obiettivo del Corso è quello rendere ciascun partecipante completamente autonomo nell'utilizzare strumenti, applicazioni e risorse digitali gratuiti online per l'insegnamento della geografia a supporto delle tradizionali attività didattiche. Mappe, cartine, visite virtuali e applicazioni per l'insegnamento della geografia.

\* *da dicembre 2016 puoi usufruire del bonus di 500 euro della carta del docente (informazioni più approfondite su <https://cartadeldocente.istruzione.it/>) per tutte le finalità previste dall'art.1, comma 121, Legge 107/2015 ed in particolare per iniziative coerenti con le attività individuate nell'ambito del piano triennale dell'offerta formativa delle scuole e del Piano nazionale di formazione, di cui articolo 1, comma 124, della legge n. 107 del 2015*

## EDIZIONI

**ID.127179** Iscrizioni dal 01-08-2023 al 31-08-2024

Svolgimento dal 01-09-2023 al 31-08-2024 

<https://governance.pubblica.istruzione.it/PDGF/private/letturaListaIniziativaFormativa/5753?token=>