

N°.	Tematica del Laboratorio	Descrizione Laboratorio	Obiettivi della formazione sul campo
1	<b>roBEEne SMART E LEGO SPIKE ESSENTIAL</b>	Il laboratorio, dedicato a docenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria, approfondisce funzionalità e utilizzo dei dispositivi Bee-bot e Lego Spike Essential	Fornire le conoscenze e le competenze di base atte a sfruttare i dispositivi Bee-Bot e i Set Lego Spike Essential, creando attività che forniscano l'occasione per gli alunni di mettere alla prova le loro competenze trasversali e chiamino in gioco il pensiero computazionale e le competenze digitali di base.
2	<b>CODING CON MATERIALE DESTRUTTURATO</b>	Il laboratorio, dedicato a docenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria, approfondisce il coding nei diversi campi d'esperienza utilizzando materiali naturale e appartenente alla vita quotidiana	Attraverso il materiale "destrutturato" e semplice, i docenti apprendono come attraverso il coding i bambini possano scoprire e conoscere le proprietà fisiche degli oggetti attraverso le cinque sensorialità, come relazionare gli oggetti tra di loro, come comprendere le reazioni degli oggetti all'azione del bambino.
3	<b>GOOGLE WORKSPACE PER COLLABORATORI SCOLASTICI BASE</b>	Il laboratorio, dedicato ai collaboratori scolastici e al personale di segreteria, approfondisce funzionalità e utilizzo BASE di Gmail, Drive, Documenti, Fogli, Moduli	Fornire le conoscenze e le competenze di base atte a mettere in grado il personale scolastico e amministrativo di utilizzare efficientemente le potenzialità delle applicazioni di posta elettronica, di spazio di archiviazione, di creazione di documenti, del foglio di calcolo e della creazione di questionari collegati ai fogli di calcolo, nello specifico offerte dalla piattaforma di applicativi in uso all'Istituto.
4	<b>GOOGLE WORKSPACE PER COLLABORATORI SCOLASTICI AVANZATO</b>	Il laboratorio, dedicato ai collaboratori scolastici e al personale di segreteria, approfondisce funzionalità e utilizzo AVANZATO di Gmail, Drive, Documenti, Fogli, Moduli	Fornire le conoscenze e le competenze AVANZATE atte a mettere in grado il personale scolastico e amministrativo di utilizzare efficientemente le potenzialità delle applicazioni di posta elettronica, di spazio di archiviazione, di creazione di documenti, del foglio di calcolo e della creazione di questionari collegati ai fogli di calcolo, nello specifico offerte dalla piattaforma di applicativi in uso all'Istituto.
5	<b>BOOK CREATOR: LA DIDATTICA CREATIVA E INCLUSIVA CON I LIBRI DIGITALI" 1° PARTE BASE</b>	Il corso BASE 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, al fine della realizzazione di un contenuto multimediale comune.	Conoscere a livello BASE lo strumento in modo da poter essere in grado di fronteggiare anche piccoli problemi che si potrebbero incontrare nel lavoro in classe.  Sviluppare creatività, collaborazione, condivisione, spirito di iniziativa, partecipazione attiva e consapevolezza.  Realizzare ebook in maniera collaborativa e inclusiva sia per docenti che per studenti personalizzandoli sotto ogni aspetto.
6	<b>BOOK CREATOR: LA DIDATTICA CREATIVA E INCLUSIVA CON I</b>	Il corso AVANZATO accompagnerà i docenti nell'acquisizione delle competenze specifiche per creare libri digitali con BookCreator in modo tale che possano mettere in campo le competenze raggiunte	Approfondire lo strumento, sviluppare creatività, collaborazione, condivisione, spirito di iniziativa, partecipazione attiva e consapevolezza.

	<b>LIBRI DIGITALI" 2° PARTE AVANZATO</b>	direttamente in classe con gli alunni e così favorire la collaborazione, condivisione e l'inclusione per tutti, al fine della realizzazione di un contenuto multimediale comune.	Realizzare ebook in maniera collaborativa e inclusiva sia per docenti che per studenti personalizzandoli sotto ogni aspetto.
7	<b>GIOCANDO SI IMPARA: LABORATORIO DI GAMIFICATION" 1° PARTE BASE</b>	Il corso BASE mostrerà come inserire elementi ludici nella progettazione didattica allo scopo di ridefinire e innovare le modalità di mediazione educativo/didattica tra docenti e studenti e come utilizzare la gamification come modalità di ricorrere alle tipiche dinamiche del gioco per coinvolgere e motivare gli studenti in contesti non ludici	<p>Imparare giocando, con una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale. Inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti ed accompagnarli al raggiungimento del successo formativo.</p> <p>Imparare ad utilizzare a livello BASE piattaforme di game based learning, per costruire attraverso il gioco esperienze con specifici obiettivi didattici.</p>
8	<b>GIOCANDO SI IMPARA: LABORATORIO DI GAMIFICATION" 2° PARTE AVANZATO</b>	Il corso AVANZATO mostrerà come inserire elementi ludici nella progettazione didattica allo scopo di ridefinire e innovare le modalità di mediazione educativo/didattica tra docenti e studenti e come utilizzare la gamification come modalità di ricorrere alle tipiche dinamiche del gioco per coinvolgere e motivare gli studenti in contesti non ludici	<p>Imparare giocando, con una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale. Inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti ed accompagnarli al raggiungimento del successo formativo.</p> <p>Imparare ad utilizzare a livello AVANZATO piattaforme di game based learning, per costruire attraverso il gioco esperienze con specifici obiettivi didattici.</p>
9	<b>USARE IL DIGITAL STORYTELLING NELLA DIDATTICA" 1° PARTE BASE</b>	Il corso BASE 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.	<p>Avvicinarsi ai vari codici comunicativi e ai diversi stili di Storytelling, scoprendo le tappe del processo di creazione e realizzazione di un digital storytelling. Utilizzare a livello BASE 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</p> <p>comprensione di un argomento</p>
10	<b>USARE IL DIGITAL STORYTELLING NELLA DIDATTICA" 2° PARTE AVANZATO</b>	Il corso AVANZATO 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.	<p>Avvicinarsi ai vari codici comunicativi e ai diversi stili di Storytelling, scoprendo le tappe del processo di creazione e realizzazione di un digital storytelling. Utilizzare a livello AVANZATO 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</p> <p>comprensione di un argomento</p>

11	<b>STUDIAMO CON LE EMOZIONI 1° PARTE BASE</b>	<p>Il corso BASE è incentrato sulla didattica laboratoriale in cui le bambine ed i bambini sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. I docenti impareranno come guidare gli alunni alla scoperta della stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte – matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita.</p>	<p>Sperimentare le componenti emozionali e divertenti delle discipline scientifiche attraverso attività creative e sfide appassionanti e le sue connessioni con la logica e il gioco.</p> <p>Partendo dalle scoperte di protagonisti straordinari delle STEM e delle STEAM, capire come gli alunni possano misurarsi, giocando, con l'estetica, la sensorialità e l'immaginazione, conservando l'atteggiamento sistematico, sperimentale e critico sulla realtà indagata.</p>
12	<b>STUDIAMO CON LE EMOZIONI 2° PARTE AVANZATO</b>	<p>Il corso AVANZATO approfondisce la didattica laboratoriale in cui le bambine ed i bambini sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. I docenti impareranno come guidare gli alunni alla scoperta della stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte – matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita.</p>	<p>Sperimentare le componenti emozionali e divertenti delle discipline scientifiche attraverso attività creative e sfide appassionanti e le sue connessioni con la logica e il gioco.</p> <p>Partendo dalle scoperte di protagonisti straordinari delle STEM e delle STEAM, capire come gli alunni possano misurarsi, giocando, con l'estetica, la sensorialità e l'immaginazione, conservando l'atteggiamento sistematico, sperimentale e critico sulla realtà indagata.</p>
13	<b>REALIZZARE ATTIVITÀ STEAM CON GLI ALBI ILLUSTRATI E IL TINKERING 1° PARTE</b>	<p>Il corso approfondisce a livello BASE un nuovo approccio didattico attraverso il quale osservare il mondo e gli oggetti che ci circondano, scoprendone le infinite potenzialità che questi ci suggeriscono per le nostre attività e sperimentazioni. Il corso sarà pratico e sarà possibile sperimentare le varie attività, guidati dalla storia scelta tra i vari albi illustrati che il mondo editoriale presenta.</p>	<p>Scoprire le STEAM come mezzo di espressione personale per dare voce a emozioni, fantasia e attitudini.</p> <p>Sperimentare e prendere confidenza con gli strumenti, per scoprire attività che si discostano dalla pratica "classica" e immaginare infinite possibili combinazioni!</p>
14	<b>REALIZZARE ATTIVITÀ STEAM CON GLI ALBI ILLUSTRATI E IL TINKERING 2° PARTE</b>	<p>Il corso approfondisce a livello AVANZATO un nuovo approccio didattico attraverso il quale osservare il mondo e gli oggetti che ci circondano, scoprendone le infinite potenzialità che questi ci suggeriscono per le nostre attività e sperimentazioni. Il corso sarà pratico e sarà possibile sperimentare le varie attività, guidati dalla storia scelta tra i vari albi illustrati che il mondo editoriale presenta.</p>	<p>Scoprire le STEAM come mezzo di espressione personale per dare voce a emozioni, fantasia e attitudini.</p> <p>Sperimentare e prendere confidenza con gli strumenti, per scoprire attività che si discostano dalla pratica "classica" e immaginare infinite possibili combinazioni!</p>

15	<b>STRUMENTI DIGITALI PER STORIA GEOGRAFIA E ITALIANO 1 PARTE BASE</b>	<p>L'offerta di strumenti digitali per la scuola cresce di anno in anno, perciò è sempre più importante per i docenti saper utilizzare queste risorse in modo mirato, seguendo tre azioni chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selezionare: individuare e scegliere gli strumenti digitali più adatti alla materia, alla classe e alla propria impostazione didattica</li> <li>• Sperimentare: testare le risorse scelte simulando applicazioni didattiche reali</li> <li>• Personalizzare: integrare gli strumenti digitali nel proprio piano didattico, con l'obiettivo di coinvolgere in prima persona studenti e studentesse.</li> </ul>	<p>Creare itinerari digitali con Google Earth</p> <p>Insegnare e apprendere con il Digital Storytelling</p> <p>Realtà aumentata e Visual Storytelling: immagini che prendono vita</p> <p>Transmedia Storytelling: presentazioni digitali multimediali</p>
16	<b>INSEGNARE STORIA, GEOGRAFIA E ITALIANO CON LA FLIPPED CLASSROOM 2° PARTE - AVANZATO</b>	<p>Il corso si propone di sperimentare il capovolgimento della classe per stimolare l'interesse e la partecipazione degli alunni nelle ore di Italiano, Storia e Geografia. La Flipped Classroom è un approccio didattico che si presta alla progettazione di attività didattiche coinvolgenti, inclusive e finalizzate all'acquisizione di competenze disciplinari e trasversali.</p>	<p>La flipped classroom</p> <p>Il video didattico</p> <p>L'organizzazione e la gestione di un'attività</p> <p>Osservare e valutare un'attività</p> <p>Obiettivo del corso sarà portare questa metodologia all'interno della didattica quotidiana di queste tre discipline.</p>
17	<b>INSEGNARE MATEMATICA CON GEOGEBRA E I GIOCHI MATEMATICI 1^ PARTE BASE</b>	<p>Il gioco matematico può rappresentare un potente alleato del docente come leva motivazionale all'apprendimento. Integrato nella programmazione didattica, permette di creare situazioni di apprendimento significative. Stimola il coinvolgimento diretto degli allievi e attiva reali processi matematici. Il contesto di apprendimento informale crea condizioni favorevoli per mettere a fuoco concetti, sviluppare discussioni e consolidare e verificare competenze.</p>	<p>Competenze in gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esempi di giochi che attivano competenze numeriche</li> <li>• Esempi di giochi che attivano competenze geometriche</li> <li>• Esempi di giochi per sviluppare le competenze argomentative</li> </ul> <p>Giochi per tutti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di momenti di valutazione formativa attraverso i giochi</li> <li>• Esempi di giochi utilizzati come strumenti per stimolare la creatività; esempi di giochi su cambiamenti di registro e rappresentazione</li> <li>• Differenziare attraverso il gioco: creare esempi di giochi per allievi in difficoltà</li> <li>• Differenziare attraverso il gioco: creare esempi di giochi per allievi brillanti</li> </ul>
18	<b>INSEGNARE MATEMATICA CON GEOGEBRA E I GIOCHI MATEMATICI 2^ PARTE AVANZATO</b>	<p>Il software GeoGebra presenta molteplici opportunità per rendere l'insegnamento della Matematica più efficace per il docente e più comprensibile per gli studenti e le studentesse. Durante il corso si esplorano i vari ambienti e strumenti a disposizione, facendoli interagire tra loro e calandoli in attività direttamente spendibili nell'intervento didattico. Si spazia fra i vari temi trattati nei corsi della Scuola Secondaria: geometria euclidea e</p>	<p>L'ambiente geometrico di GeoGebra</p> <p>Il Foglio di calcolo di GeoGebra</p> <p>Interazione tra i vari ambienti di GeoGebra</p> <p>Progettazione di percorsi didattici con GeoGebra</p>

		analitica, aritmetica e algebra, funzioni, probabilità e statistica, calcolo differenziale e integrale, con un accenno alla geometria solida.	
19	<b>SEMINARE SCIENZA PER GENERARE FUTURO+APPROCCIO KNOW HOW... DIDATTICA DELLE SCIENZE TRA SAPERE E FARE 1^ PARTE - BASE</b>	Partendo dal goal 4 dell'Agenda 2030, si verrà catapultati nelle classi delle scuole africane in Ghana, Tanzania e Uganda, per comprendere come è possibile realizzare esperimenti scientifici, utili per diffondere consapevolezza e rendere le giovani generazioni agenti di cambiamento. Il corso intende sviluppare una didattica hands-on sostenibile sulle discipline STEM, inclusiva ed efficace in luoghi dove l'accesso all'acqua corrente, l'elettricità e le risorse sono limitate e le classi sono composte da circa 80 ragazze e ragazzi.	Fare tanto con poco: il contesto e l'approccio SeedScience L'attività hands-on "sostenibile": come svilupparla e proporla Attività asincrona per applicare quanto appreso: Presentazione delle attività sviluppate e opportunità
20	<b>SEMINARE SCIENZA PER GENERARE FUTURO+APPROCCIO KNOW HOW...DIDATTICA DELLE SCIENZE TRA SAPERE E FARE 2^ - PARTE AVANZATO</b>	Goal 4: fornire un'istruzione di qualità, equa e inclusiva e opportunità di apprendimento per tutti.  Saranno inoltre forniti spunti e opportunità per lezioni innovative di Educazione civica e orientamento.	Focalizzare l'attenzione sui processi di apprendimento piuttosto che sui risultati • Riflettere sulle potenzialità del metodo galileiano • Sperimentare tecniche di didattica della Scienza • Condividere spunti subito spendibili in classe per una didattica laboratoriale efficace e divertente
21	<b>TECHNO ATELIER + TINKERING SCUOLA SEC I GRADO 1°PARTE - BASE</b>	Il corso BASE destinato ai docenti della <u>scuola Secondaria di I grado</u> , insegna come la tecnologia è capace di ispirare le tecniche artistiche, e aiutarci a scoprire nuovi linguaggi espressivi per scoprire forme di bellezza, ispirando tutti noi in modo accessibile.  In questo laboratorio, i partecipanti potranno sperimentare modalità di collaborazione con la tecnologia nella produzione di piccole opere d'arte.	Formazione alla metodologia della didattica per progetti.  Apprendimento delle tecniche per stimolare la creatività, il pensiero critico e per facilitare l'apprendimento cooperativo.  Formazione pratica alle tecnologie digitali per l'uso di strumenti inclusi software open source, modellazione digitale, programmazione e realtà estesa.  Creazione di un atelier tecnologico, fatto di elettronica, artefatti analogici ed elementi digitali, per allestire insieme una galleria di creazioni estetiche mai viste prima.
22	<b>TECHNO ATELIER + TINKERING SCUOLA SEC I GRADO 2° PARTE - AVANZATO</b>	Il corso AVANZATO destinato ai docenti della <u>scuola Secondaria di I grado</u> , insegna come la tecnologia è capace di ispirare le tecniche artistiche, e aiutarci a	Formazione alla metodologia della didattica per progetti.  Apprendimento delle tecniche per stimolare la creatività, il pensiero critico e per facilitare l'apprendimento cooperativo.

		<p>scoprire nuovi linguaggi espressivi per scoprire forme di bellezza, ispirando tutti noi in modo accessibile.</p> <p>In questo laboratorio, i partecipanti potranno sperimentare modalità di collaborazione con la tecnologia nella produzione di piccole opere d'arte.</p>	<p>Formazione pratica alle tecnologie digitali per l'uso di strumenti inclusi software open source, modellazione digitale, programmazione e realtà estesa.</p> <p>Creazione di un atelier tecnologico, fatto di elettronica, artefatti analogici ed elementi digitali, per allestire insieme una galleria di creazioni estetiche mai viste prima.</p>
23	<p><b>TECHNO ATELIER + TINKERING</b>  <b>INFANZIA/PRIMARIA</b>  <b>1° PARTE - BASE</b></p>	<p>Il corso <u>BASE</u> destinato ai docenti della <u>scuola dell'Infanzia e Primaria</u>, insegna come la tecnologia è capace di ispirare le tecniche artistiche, e aiutarci a scoprire nuovi linguaggi espressivi per scoprire forme di bellezza, ispirando tutti noi in modo accessibile.</p> <p>In questo laboratorio, i partecipanti potranno sperimentare modalità di collaborazione con la tecnologia nella produzione di piccole opere d'arte.</p>	<p>Formazione alla metodologia della didattica per progetti.</p> <p>Apprendimento delle tecniche per stimolare la creatività, il pensiero critico e per facilitare l'apprendimento cooperativo.</p> <p>Formazione pratica alle tecnologie digitali per l'uso di strumenti inclusi software open source, modellazione digitale, programmazione e realtà estesa.</p> <p>Creazione di un atelier tecnologico, fatto di elettronica, artefatti analogici ed elementi digitali, per allestire insieme una galleria di creazioni estetiche mai viste prima.</p>
24	<p><b>TECHNO ATELIER + TINKERING</b>  <b>INFANZIA/PRIMARIA</b>  <b>2° PARTE - AVANZATO</b></p>	<p>Il corso <u>AVANZATO</u> destinato ai docenti della <u>scuola dell'Infanzia e Primaria</u>, insegna come la tecnologia è capace di ispirare le tecniche artistiche, e aiutarci a scoprire nuovi linguaggi espressivi per scoprire forme di bellezza, ispirando tutti noi in modo accessibile.</p> <p>In questo laboratorio, i partecipanti potranno sperimentare modalità di collaborazione con la tecnologia nella produzione di piccole opere d'arte.</p>	<p>Formazione alla metodologia della didattica per progetti.</p> <p>Apprendimento delle tecniche per stimolare la creatività, il pensiero critico e per facilitare l'apprendimento cooperativo.</p> <p>Formazione pratica alle tecnologie digitali per l'uso di strumenti inclusi software open source, modellazione digitale, programmazione e realtà estesa.</p> <p>Creazione di un atelier tecnologico, fatto di elettronica, artefatti analogici ed elementi digitali, per allestire insieme una galleria di creazioni estetiche mai viste prima.</p>