



Chiamiamo 'serie' le attività formative che proponiamo e che si sviluppano su più di un incontro. Si tratta di un set eterogeneo di attività, dove le singole proposte sono articolate in qualche caso su una sequenza di incontri, in altri su momenti di lavoro differenziati (plenarie introduttive, laboratori, incontri o momenti di restituzione a piccoli gruppi, esemplificazioni in classe). Per questo motivo cerchiamo nelle descrizioni di essere il più precisi possibili sulla descrizione delle modalità di organizzazione dei singoli appuntamenti. Nelle schede di questa sezione 2 "le serie" ci sono proposte che nascono online, altre che nascono in presenza oppure blended- ovvero che alternano momenti in presenza ad altri online. Alcune proposte sono modulabili al momento dell'implementazione, che nel momento dell'accordo per avviarle possono essere orientate sia ad una specifica modalità. Tutto questo abbiamo provato a descriverlo nella parte finale di ogni singola scheda.

Per una miglior fruizione di questo catalogo, le proposte sono raggruppate in quattro categorie:

- [AI](#)
- [Humanities](#)
- [STEAM](#)
- [Strumenti](#)



Categoria: AI

Codice: f001

Categoria: AI

Contenuti didattici digitali e intelligenza artificiale

Come gli strumenti di IA stanno influenzando la creazione di risorse didattiche

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Luigi Parisi

-

L'Intelligenza Artificiale (AI), in particolare con la diffusione degli LLM come ChatGPT o Gemini, sta rivoluzionando la scuola, sollevando questioni su compiti, originalità dei contenuti e proprietà intellettuale. I produttori di strumenti didattici integrano l'AI per velocizzare operazioni complesse, consentendo a docenti e studenti di focalizzarsi sui contenuti. È essenziale comprendere il funzionamento dell'AI per promuovere una didattica attiva. Esploreremo la produzione di contenuti didattici digitali con focus sull'AI, ma anche sull'uso dei principali LLM e il loro impatto sulla ricerca online e sulla selezione di fonti affidabili.

Durata e modalità di svolgimento: 3 incontri di 3 ore ciascuno

Codice: a002

Categoria: AI

Creare musica e immagini con l'aiuto dell'AI

Stimolare la fantasia e l'inventiva artistica con l'intelligenza artificiale

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini e Luigi Parisi

-

L'intelligenza artificiale generativa è usata in modo diffuso nelle produzioni artistiche. Per l'educazione all'arte visiva e alla musica si apre dunque una nuova sfida: quella di creare percorsi didattici che integrino risorse di AI generativa in modo critico e coinvolgente. Questo laboratorio farà sperimentare a docenti alcuni strumenti e alcune soluzioni operative utili per creare immagini e musica interrogando l'intelligenza artificiale come attività non fini a se stesse, ma integrate in percorsi didattici interdisciplinari volti tanto a potenziare le competenze espressive degli studenti quanto a sviluppare un approccio critico e consapevole all'uso dell'AI.

Durata prevista (ore): 6-9.

Codice: f003

Categoria: AI

Creatività e visual storytelling con sistemi TTI: dal testo all'immagine.

La creazione di immagini con strumenti di intelligenza artificiale generativa

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

L'espressione Text-To-Image indica quei programmi basati su intelligenza artificiale capaci di generare immagini attraverso il semplice inserimento di alcune righe di testo da parte dell'utente. Durante il workshop verranno forniti degli esempi pratici calati nella didattica basati sulla funzione "Text To Image" per creare immagini, arricchire, supportare e accompagnare le produzioni degli studenti, sfruttare l'efficacia di un prompting adatto alle richieste e stimolare la scrittura creativa. Si rifletterà sulle potenzialità narrative di questi sistemi a supporto di produzioni orali e scritte anche in lingua straniera.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore ciascuno.

Codice: f004

Categoria: AI

Didattica della scrittura e intelligenza artificiale

Un nuovo approccio didattico con l'AI come competitor e alleata

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gabriele Benassi

-

L'attività si basa sulla didattica collaborativa, ponendo al centro dei processi l'ideazione, la stesura e la revisione di testi collaborativi in un ambiente digitale, sincrono. Il docente struttura l'ambiente, assegna i tempi di lavoro, organizza le redazioni (di massimo 3 studenti) e lancia i temi da sviluppare, spaziando su tutte le tipologie testuali e su alcuni generi narrativi, dai testi fictional ai testi non fictional. L'intelligenza artificiale generativa si integra all'attività per generare spunti, come elemento sfidante e per migliorare le capacità di rielaborazione e revisione.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 8 ore complessive

Codice: f005

Categoria: AI

Il suono dell'intelligenza artificiale

Esperienze con il suono e la musica usando l'AI

Per: scuola primaria (Classi IV e V) e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-
L'intelligenza artificiale generativa è usata in modo diffuso nelle produzioni artistiche, anche in quelle musicali. Per l'educazione musicale si apre dunque una nuova sfida: quella di creare percorsi didattici che integrino risorse di AI generativa. Questo laboratorio presenterà alcuni strumenti e alcune soluzioni operative utili per portare l'intelligenza artificiale a scuola, nell'ora di musica, soprattutto in attività di composizione e invenzione musicale. In queste attività l'AI è intesa non come un modo per "sostituire" il compositore, ma come un "assistente" in un'attività dove il compositore, con la sua fantasia e inventiva, è insostituibile.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Due incontri di 3 ore.

Codice: f006

Categoria: AI

Informarsi nell'era dell'intelligenza artificiale

Alla ricerca dell'informazione affidabile con il fact-checking e il pre-bunking

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-
La disinformazione può avere effetti devastanti e l'implementazione dell'intelligenza artificiale applicata al mondo dell'informazione genera nuovi scenari di manipolazione. In questo mare magnum è necessario che i ragazzi acquisiscano consapevolezza circa i meccanismi che sovrintendono a questa tecnologia. Nel corso vedremo come l'AI interviene sulla generazione di contenuti e, attraverso alcuni *tools*, ne sperimentiamo le potenzialità al fine di integrare l'intelligenza artificiale nelle attività didattiche.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza, blended oppure online. Due o tre incontri, per un totale di 6 o 9 ore.

Codice: f007

Categoria: AI

L'AI generativa a supporto del docente

Strumenti e strategie per integrare l'AI nelle attività educative

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato e/o Vittoria Volterrani

-
Il percorso propone di lavorare sull'intelligenza artificiale generativa a supporto del docente promuovendo strumenti e strategie per acquisire competenze pratiche e integrare l'AI nelle attività educative. Nel laboratorio si indirizzeranno inoltre i docenti nella scelta degli strumenti più efficaci sulla base delle proprie esigenze didattiche. Si discuterà inoltre di come sfruttare il potenziale di

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

alcune applicazioni di intelligenza artificiale, e verranno dati suggerimenti pratici su come incorporare strumenti di AI nelle normali lezioni disciplinari e come adattarli ai diversi stili di apprendimento-insegnamento.

Durata e modalità di svolgimento: 4 ore online, organizzate in due incontri di 2 ore.

Codice: f008

Categoria: AI

L'AI nella classe di lingue

Uso creativo di applicativi di intelligenza generale generativa.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato e/o Vittoria Volterrani

-

Il laboratorio mira a rafforzare l'*empowerment* degli insegnanti di lingua attraverso l'uso didattico dell'intelligenza artificiale generativa. Durante i lavori verranno fornite agli insegnanti di lingue gli strumenti, le conoscenze e le strategie necessarie per sfruttare l'intelligenza artificiale come strumento efficace, supportivo e creativo utile a sviluppare ambienti di apprendimento più interattivi e personalizzati per i propri studenti.

Durata e modalità di svolgimento: 4 ore online, organizzate in due incontri di 2 ore. Percorso modulabile a seconda delle esigenze: la durata può essere ampliata con attuazione della pratica didattica in classe e incontro di restituzione.



Categoria: Humanities

Codice: f009

Categoria: humanities

A new school concept per la Scuola 4.0

Sviluppare una vision scolastica innovativa e co-costruire un nuovo concept scolastico

Per: Staff e middle management di un'unica organizzazione scolastica

Proposto da: Vittoria Volterrani, Gabriele Benassi, Giovanni Govoni

-

Siamo in un momento di grande cambiamento della scuola italiana. Il gap digitale da colmare sottende pratiche didattiche definite, organizzazione di spazi e percorsi, comprensione di tematiche e problematiche che vanno oltre gli aspetti tecnologici. C'è da riadattare in modo consapevole un intero sistema di apprendimento e insegnamento, che risponda alle mutate esigenze del XXI secolo. Questo percorso di workshop collaborativi in presenza è rivolto alle figure di *middle management* degli Istituti scolastici e mira a promuovere la capacità di sviluppare un design consapevole e condiviso di *vision* e *concept* del cambiamento della Scuola 4.0.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Due o tre o incontri di 3 ore.

Codice: f010

Categoria: humanities

A qualcuno piace podcast

Ti racconto una storia, ti racconto due storie...

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Roberto Agostini

-

Il laboratorio affronterà i vari temi chiamati in causa quando si vuole progettare e organizzare in modo sostenibile un'attività di *podcasting* in una classe o anche in un'intera scuola. Saranno trattate le modalità organizzative e le tecniche di produzione di podcast a tema, l'uso e la registrazione della voce, la produzione di contenuti audio originali quali sigle, stacchetti e sottofondi musicali, le tecniche di post-produzione dell'audio digitale, l'uso delle piattaforme di distribuzione, le tecniche di promozione nei social network.

Durata e modalità di svolgimento: blended. Un incontro online di 2 ore, due laboratori in presenza di 3 ore, un incontro finale in presenza di 2 ore..

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Codice: f011

Categoria: humanities

Attività autentiche con intelligenza!

Percorsi didattici con l'intelligenza artificiale

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

L'attività autentica consiste nella creazione e nello sviluppo di ambienti digitali (blog, siti web, podcast, book trailer, cortometraggi pubblicitari, ebook) co-costruiti in classe in attività costruttiviste assieme agli studenti, con l'aiuto dell'intelligenza artificiale come strumento di supporto (mai sostitutivo ma in alcune funzionalità facilitanti: creazione di immagini, rielaborazione temi, esemplificazione processi logici o statistici etc.).

Durata e modalità di svolgimento: Tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo

Codice: f012

Categoria: humanities

Be the change, take the challenge

Educazione civica, inglese e tecnologia per l'Agenda 2030

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Il laboratorio è dedicato alla progettazione di un percorso didattico in italiano e inglese per raggiungere gli obiettivi dell'*Agenda 2030* utilizzando il Design Thinking, il CLIL e il digitale. L'obiettivo è quello di educare al riuso dei materiali applicando in concreto l'economia circolare e la realizzazione delle "quattro R" (Riduci, Riusa, Ricicla e Recupera), approfondendo allo stesso tempo i rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua inglese con collegamenti interdisciplinari e, nello specifico, tra l'educazione civica e le attività correlate all'*Agenda 2030*.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore ciascuno.

Codice: f013

Categoria: humanities

CLIL4all

Applicare la metodologia CLIL in classe

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Il laboratorio mostrerà come progettare percorsi CLIL in una classe della scuola d'infanzia o della primaria partendo dalla riflessione su cosa si possa definire CLIL, quali siano le sue caratteristiche peculiari e quali siano le fasi essenziali della pianificazione di un'unità didattica CLIL. In generale, le attività saranno volte a promuovere e a mostrare uno stile di insegnamento che possa favorire un approccio efficace all'apprendimento attraverso il "fare con la lingua".

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Due incontri di due ore ciascuno.

Codice: f014

Categoria: humanities

Cooperative learning essential

Tecniche di cooperative learning, dalla teoria alla pratica.

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Il percorso, teorico e pratico, sarà l'occasione per un primo incontro con una metodologia attiva non nuova, ma base di molti altri metodi attivi. Il percorso, in modalità *blended*, partirà da un incontro online sulle basi del cooperative learning (sessione da tenersi anche a collegio intero) per poi procedere in modalità laboratoriale in presenza (gruppo di massimo 35 partecipanti). I partecipanti sperimenteranno dunque procedure utili per creare clima, *setting* e gruppo lavorando su tecniche di cooperative learning formale e informale, *unplugged* e digitale, e sull'aspetto socio-emotivo. L'ultima sessione online presenterà strategie e piattaforme digitali per la gestione della classe.

Durata e modalità di svolgimento: 8/10 ore in modalità *blended*, organizzate in un incontro online di 2 ore; uno o due incontri in presenza per un totale di 4/6 ore; un incontro online di 2 ore.

Codice: f015

Categoria: humanities

Scuola 4.0

Dalla lezione trasmissiva alla didattica innovativa: strategie e strumenti digitali

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Marialucia Manzi

-

La finalità del percorso di formazione è quella di compiere un'accurata analisi ed eventuale revisione e/o miglioramento dello stile di insegnamento per dar vita ad un ambiente di apprendimento sempre più "cucito" e calibrato sulle caratteristiche di ogni studente. Appare dunque di fondamentale importanza superare il tradizionale modello di didattica frontale quasi esclusivamente trasmissiva. Una vera transizione dalla lezione tradizionale prevalentemente trasmissiva, a favore di una didattica

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

attiva e innovativa anche attraverso l'utilizzo di strumenti digitali utilizzando strategie, risorse e strumenti per innovare il percorso di insegnamento-apprendimento.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri: il primo introduttivo di 2 ore al quale seguiranno 3 ore di laboratorio e 2 ore di restituzione.

Codice: f016

Categoria: humanities

Deep Painting

Trasformiamo un ambiente reale in un dipinto da visitare nel metaverso

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Durante il corso verrà mostrato come è possibile trasformare ambienti reali in dipinti visitabili in modo immersivo attraverso tecniche di realtà virtuale e l'uso dell'intelligenza artificiale. Più specificamente, i corsisti impareranno a realizzare immagini sferiche, a utilizzare software per creare ambienti virtuali fruibili con i visori e a usare software di intelligenza artificiale generativa per trasformare le immagini in dipinti. Attraverso le tecniche e le risorse apprese in questo laboratorio, i docenti potranno sviluppare attività creative, basate sull'approccio della "didattica del fare", che mirino allo sviluppo delle competenze trasversali.

Durata e modalità di svolgimento: due o tre incontri per un totale di 6 ore.

Codice: f017

Categoria: humanities

Didattica attiva con il Project Based Learning

Costruire le competenze degli studenti con il PBL.

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Marialucia Manzi

-

Il corso tratterà del Project Based Learning come metodologia attiva per costruire competenze con gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. Le conoscenze e le competenze per progettare in PBL saranno approfondite facendo riferimento all'euristica del professor Enzo Zecchi. Saranno anche fornite risorse e documenti utili ad approfondire lo studio del metodo, esempi di progettazioni in classe e strumenti per la realizzazione dei vari *steps* di lavoro.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 10 complessive

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Codice: f018

Categoria: humanities

Digital storytelling

Perchè se non la racconti ...una storia, non esiste!

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Lo storytelling è l'arte di raccontare e promuovere esperienze in modo accattivante. Dopo una prima presentazione teorica, il percorso, per massimo 35 partecipanti, propone di sperimentare web tool utili a potenziare l'apprendimento, utilizzabili nei vari tipi di storytelling e nelle diverse discipline scolastiche. Inoltre, verrà avviata una sessione di scrittura creativa, adattabile ad alcune tipologie testuali, per uno storytelling narrativo. Il percorso propone infine un momento di progettazione consapevole e condivisa in piccolo gruppo.

Durata e modalità di svolgimento: 10 ore online, organizzate in cinque incontri online da 2 ore.

Codice: f019

Categoria: humanities

È questione di METODO: EAS (Episodi di Apprendimento Situato)

Digitale ma con METODO. EAS (Episodi di Apprendimento Situato)

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Rita Marchignoli

-

Il corso ha l'obiettivo di far conoscere il metodo, in modalità laboratoriale, di progettazione di un EAS (Episodi di Apprendimento Situato). Progettare è azione insita nell'agire didattico e non disgiunta da valutazione e riflessione sulle proprie pratiche. I metodi e le metodologie didattiche sono strumenti al servizio della professionalità docente e il digitale, a sua volta, permette interazione, condivisione, collaborazione, documentazione e favorisce la messa in atto di strategie per favorire apprendimenti significativi. Il metodo EAS si pone come dispositivo per l'organizzazione professionale del docente e un valido strumento nella didattica per competenze.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 10/12 ore complessive.

Codice: f020

Categoria: humanities

English 4.0

Apprendimento delle lingue straniere out of the book

Per: tutti gli ordini scolastici

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Proposto da: Vittoria Volterrani e/o Chiara Ferronato

-

Il laboratorio consiste in un ciclo di incontri che consentirà ai corsisti di sperimentare attivamente ambienti online, web tool, piattaforme e strategie utili ad acquisire competenze linguistico-comunicative, grazie all'utilizzo di materiale autentico e vario (canali Youtube, piattaforme, siti, web tool, community...). L'approccio didattico presentato sarà il Task Based Learning. I due percorsi possibili si rivolgono a target differenti: scuole d'infanzia e primaria, e scuole secondarie.

Durata e modalità di svolgimento: 8/10 ore online organizzate in quattro o cinque incontri da 2 ore.

Codice: f021

Categoria: humanities

È uno storytelling vecchio come l'uomo

Didattica della narrazione: i fondamentali

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

La metodologia dello Storytelling è antica come l'uomo e da sempre è stata utilizzata per la formazione e l'educazione delle nuove generazioni. Non è quindi un caso che le Equipe Formative l'abbiano inserita fra le metodologie innovative, una volta innestata con la dimensione digitale che permette di potenziare ulteriormente l'efficacia della narrazione attraverso la multimedialità e il multicanale. Nel nostro percorso lavoreremo sulla biografia, in una proposta di attività già sperimentata in più classi.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f022

Categoria: humanities

Europeizzare la scuola

Europe: a one way road! Come avviare e sostenere il processo di europeizzazione a scuola.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

L'europeizzazione è un enorme volano di innovazione per una scuola e deve essere implementata in modo consapevole e realistico. Il percorso, modulabile a seconda delle esigenze, partendo dall'avvio del processo di europeizzazione online con eTwinning, spazia verso i primi approcci in Erasmus, analizzando le possibilità delle diverse Key Action. Si analizzeranno le esigenze e le potenzialità dell'istituto di appartenenza per avviare la strutturazione di un piano di sviluppo europeo coerente e

fattibile. Infine, si analizzeranno le sezioni chiave di ogni progettazione Erasmus, per meglio comprendere le richieste e focalizzare le risposte.

Durata e modalità di svolgimento: online. Da 4 a 10 ore in incontri di 2 ore.

Codice: f023

Categoria: humanities

Flipped Classroom

Ribaltare la classe senza ribaltare gli studenti

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Il metodo Flipped Classroom, favorisce l'autonomia, l'uso consapevole di internet e un apprendimento attivo e centrato sullo studente. Durante il percorso, si terrà un primo incontro di presentazione teorica, dedicato ai fondamentali della didattica rovesciata, che può essere svolto anche a collegio intero, e altri incontri in modalità workshop online, riservati ad un numero massimo di 30 frequentanti. In questa seconda parte laboratoriale, si propongono web tool e strategie utili a sviluppare la Flipped Classroom e si coinvolgono i partecipanti in progettazioni condivise di possibili attività.

Durata e modalità di svolgimento: 8 ore online, organizzate in quattro incontri di 2 ore.

Codice: f024

Categoria: humanities

Fra analogico e digitale, la confusione è grammatica!

Fondamentali di progettazione didattica, spunti e idee operative su come valorizzare la riflessione sulla lingua in una next generation classroom

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

La grammatica, intesa come morfologia e sintassi, è spesso riproposta in modo normativo e analogico. In realtà il digitale può facilitarne l'apprendimento sia nell'acquisizione mnemonica delle funzioni che, soprattutto, nell'esercizio della logica. Si proporranno alcune attività già sperimentate in classe utilizzando diverse applicazioni digitali e proponendo alcune metodologie costruttiviste e di game based learning.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f025

Categoria: humanities

Game based Learning e gamification

Strategie attive per l'apprendimento integrato

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani e/o Chiara Ferronato

-

Durante il percorso si ragionerà su Game Based Learning (GBL) e Gamification, sulle radicali differenze che li contraddistinguono, e su come e perché utilizzarli in classe in una didattica attiva, integrata al digitale, utile a proporre esperienze motivanti. Partendo dal Game Based Learning si imparerà a creare e utilizzare giochi con e per gli studenti, per alimentare un apprendimento basato su divertimento e sfida. Nella seconda parte, dedicata alla ben più complessa Gamification, si procederà a strutturare strategie di gioco con contenuti disciplinari per attivare un apprendimento basato su competizione e cooperazione, andando quindi ad attivare l'allenamento di competenze cognitive e non cognitive.

Durata e modalità di svolgimento: 8/10 ore online, organizzate in quattro o cinque incontri di 2 ore.

Codice: f026

Categoria: humanities

Integrare il digitale nella didattica attiva

Perché il digitale non basta, ma va integrato ovunque!

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Percorso teorico-pratico per facilitare l'integrazione del digitale nella didattica quotidiana. Sarà avviato da un incontro teorico online (anche per il Collegio intero) di introduzione alle ragioni che rendono necessario integrare il digitale trasversalmente a tutte le discipline, in un tipo di didattica agita "students based and competencies oriented". A questo seguirà un laboratorio in presenza (massimo 35 partecipanti) dove si sperimenterà un modello di lezione integrata al digitale in dimensione olistica che comprenda anche attività che curino l'aspetto socio-emotivo. A conclusione, si svolgerà un incontro online per progettare attività e riflettere sulle applicazioni di quanto appreso.

Durata e modalità di svolgimento: 8/10 ore blended organizzate in un incontro online di 2 ore, uno o due laboratori in presenza per 3/6 ore, un incontro online di 2 ore.

Codice: f027

Categoria: humanities

Io sono (anche) Social

Stare in rete consapevolmente

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

L'incontro mira a supportare gli insegnanti nella progettazione e nella realizzazione di attività didattiche rivolte ai ragazzi e alle ragazze per promuovere un uso consapevole e responsabile dei social media. Si parlerà di privacy, dipendenza e comunicazione non ostile al fine di preparare attività didattiche volte a educare le giovani generazioni a un utilizzo dei social media come strumenti di comunicazione efficace e di crescita personale, guidandoli verso l'adozione di strategie per attivare ambienti online positivo.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza, blended oppure online. Tre o quattro incontri per 6/9 ore complessive.

Codice: f028

Categoria: humanities

La biblioteca a scuola: spunti ed idee operative

Metodologie didattiche e strumenti in ambienti analogici e digitali

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Le biblioteche scolastiche rimangono ambienti di apprendimento privilegiati all'interno delle nostre scuole ma non sempre viene valorizzata l'integrazione dello spazio fisico con la dimensione digitale che offre tantissimi contenuti costantemente aggiornati e opportunità di accessibilità e inclusione. Il corso vuole prima di tutto fare conoscere le possibili piattaforme presenti sul territorio, dare in mano ai docenti tutti gli strumenti operativi per utilizzarle personalmente e con gli studenti e offrire alcuni esempi didattici di attività autentiche e costruttiviste che possano rendere più efficaci gli apprendimenti.

La formazione è strutturata in 3 sezioni: la prima riguarda l'offerta delle principali piattaforme digitali di consultazione sul territorio; la seconda offre gli strumenti e le modalità di navigazione e fruizione dei materiali delle piattaforme (digital lending, audiolibri, open educational resource, l'edicola in classe, la costruzione di liste, la costruzione di storie); la terza sezione offre dei suggerimenti di tipo didattico/metodologico su attività sperimentate sul territorio.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f029

Categoria: humanities

La biblioteca scolastica innovativa

Sviluppare un know-how necessario per costruire un ambiente innovativo

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani e Gabriele Benassi

-

Il percorso è modulabile a seconda delle esigenze dell'Istituto richiedente. Può essere sviluppato in un singolo incontro spot di due ore online, anche a Collegio intero, per presentare i vari aspetti caratterizzanti la biblioteca scolastica innovativa, i vari ambienti possibili e qualche *tips* per muovere i primi passi. Eventualmente ed auspicabilmente, si può articolare in una serie di incontri online o in presenza utili ad analizzare insieme il contesto di partenza e sviluppare, in modo laboratoriale, gli passaggi pratici, organizzativi e didattici che supportano la creazione e la messa a sistema di una biblioteca scolastica innovativa, co-costruita con la comunità scolastica.

Durata e modalità di svolgimento: da 2 a 8 ore online o blended. Un incontro di 2 ore online e due o tre incontri online o in presenza di 2/4 ore.

Codice: f030

Categoria: humanities

La cittadinanza digitale nell'educazione civica

Fondamentali di progettazione didattica per la progettazione e lo sviluppo del curricolo di educazione civica

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

La legge 92 del 2019 pone l'educazione civica al centro dell'attività didattica chiedendo ai docenti una progettazione e uno sviluppo di percorsi trasversali pensati in una logica di Team, di comunità educante. Una delle "tre gambe" dell'educazione civica è la cittadinanza digitale. In questo percorso cercheremo di focalizzarne i punti fondamentali da valorizzare nella mediazione didattica e nei curricoli, facendo riferimento ai Framework europei e ai contenuti fruibili in rete.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo

Codice: f031

Categoria: humanities

La competenza globale

Dall'educazione civica digitale alla competenza globale: step by step for a better future

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani e Chiara Ferronato

-

Il percorso relativo alla "competenza globale" è modulabile e verte sulle sue quattro aree fondamentali e sulle ragioni per le quali il suo sviluppo è così importante per i futuri adulti. La competenza globale è la capacità di esaminare temi locali, globali e interculturali, di riconoscere, comprendere e apprezzare le prospettive altrui, di impegnarsi in una comunicazione aperta e consapevole dei diversi background, e di agire per il benessere collettivo e lo sviluppo sostenibile. Durante il percorso, saranno illustrati strumenti e strategie per aiutare i ragazzi a sviluppare tale competenza integrando le attività nelle discipline.

Durata e modalità di svolgimento: online e blended. Online: un incontro di 2 ore. Blended: un incontro di 2 ore, due o tre incontri per 4/6 ore complessive.

Codice: f032

Categoria: humanities

La "compostezza" in un mondo digitale

ovvero, promuovere un utilizzo consapevole della rete

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Il percorso proporrà diversi spunti e riflessioni per una educazione ad una corretta "postura" digitale, intesa come una delle responsabilità educative che la scuola, attraverso l'educazione civica ed altre discipline e soprattutto attraverso la proposizione di modelli virtuosi, può assumersi nei confronti delle nuove generazioni. Come educarsi al "digital wellness"? Come proporre contenuti e buone pratiche in classe?

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f033

Categoria: humanities

La didattica della poesia in un mondo onlife

Metodologie didattiche e strumenti in ambienti analogici e digitali

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Il corso propone spunti e stimoli sulla didattica del testo poetico nella società di oggi, fra analogico e digitale. Come leggere a voce alta? Come costruire laboratori di lettura e condivisione? Di creazione e scrittura? Come stimolare la creatività? Come lavorare su più testi che stimolino percorsi di consapevolezza nella sfera socio-emotiva degli studenti e delle studentesse? L'approccio sarà totalmente laboratoriale e richiede empatia e capacità di mettersi in gioco davanti agli altri.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di 2 ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f034

Categoria: humanities

La didattica della scrittura in un mondo onlife

Fondamentali di progettazione didattica, spunti e idee operative

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Nel percorso formativo si approfondirà come creare un ambiente collaborativo e condiviso di scrittura digitale stimolando i processi di ideazione, stesura e revisione. Utilizzeremo tecniche di scrittura creativa fra *fictional* e non *fictional*, sfruttando tutte le tipologie testuali. Rifletteremo sul testo "personale", "collaborativo" e "collettivo" e apriremo una finestra su come utilizzare l'AI come un assistente personale.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di 2 ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f035

Categoria: humanities

La didattica per competenze con il PBL

Dalla teoria alla pratica: strutturare e portare a termine un percorso in Project Based Learning

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Il percorso si propone di avviare all'uso del metodo attivo Project Based Learning (PBL). Il metodo, "students centered e competencies oriented", offre la possibilità di realizzare progetti in didattica per competenze che partano da problematiche reali e arrivino a produrre prodotti reali, integrando le discipline in modo trasversale. La prima parte, da svolgersi online anche a Collegio intero, è riservata all'inquadramento teorico, alle motivazioni e ai fondamentali del metodo. La seconda parte, online o in presenza, da svolgersi con un gruppo massimo di 35 partecipanti, verterà sull'individuazione delle problematiche di background, sulla definizione della domanda guida e sulle pratiche di progettazione condivisa.

Durata e modalità di svolgimento: online o blended. Online: 5 incontri da 2 ore. Blended: un incontro online da 2 ore, un laboratorio di 4 ore in presenza, due incontri online 2 ore.

Codice: f036

Categoria: humanities

Le competenze digitali di studenti e docenti

Leggere il *DigComp 2.2* e il *DigCompEdu*

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Marialucia Manzi

-

Il corso ha lo scopo di trasmettere le competenze digitali dettate dal *DigCompEdu*. In particolare, l'iniziativa punta a trasmettere, attraverso un approccio pratico, delle buone pratiche per ampliare il bagaglio di strumenti e conoscenze del docente. L'iniziativa formativa vuole incrementare l'efficacia e l'efficienza del lavoro del docente, avvalendosi delle migliori risorse digitali a disposizione. Inoltre approfondendo il framework *DigComp 2.2* si forniranno indicazioni operative per la costruzione di un curriculum digitale nella scuola.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri: il primo di 2 ore, il secondo di 3 ore e il terzo di 2 ore.

Codice: f037

Categoria: humanities

Le competenze non cognitive e digitali nella progettazione didattica

Creare ambienti e percorsi di apprendimento per una didattica davvero integrata

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Riconoscere le competenze non cognitive, disciplinari e digitali; individuarne le potenzialità educative e le loro intersezioni con gli obiettivi disciplinari, progettare percorsi integrati ed inclusivi: strumenti e modelli: esploreremo in profondità il ruolo cruciale delle competenze non cognitive nell'ambito dell'educazione contemporanea. Attraverso un approccio interdisciplinare, scopriremo come riconoscere queste competenze, individuarne le potenzialità educative e sviluppare percorsi integrati ed inclusivi per favorire l'apprendimento degli studenti.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 12 ore complessive

Codice: f038

Categoria: humanities

Le competenze socio-emotive nella scuola 4.0

Non chiamatele soft skills! Perché è imprescindibili stimolare l'acquisizione delle competenze socio-emotive nella scuola 4.0

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-
Dopo una prima introduzione teorico-concettuale alle competenze socio-emotive e alle implicazioni dirette sulla vita degli studenti, da proporsi online anche a Collegio intero, il percorso propone, a un gruppo massimo 35 partecipanti, attività estremamente dinamiche per comprendere perché è imprescindibile stimolare l'acquisizione delle competenze socio-emotive nella scuola 4.0. Verranno sperimentate risorse online utili al potenziamento delle competenze socio-emotive e varie attività atte a integrare le competenze socio-emotive nella didattica quotidiana, con azioni specifiche e riservate al SEL o da integrare nella propria disciplina.

Durata e modalità di svolgimento: 10 ore blended. Un incontro online di 2 ore, un laboratorio in presenza di 4/6 ore, un incontro online di 2 ore di restituzione e approfondimento.

Codice: f039

Categoria: humanities

Leggere il contemporaneo

Percorso di avviamento alla riflessione filosofica per meglio capire il contemporaneo

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA, dirigenti e docenti, ATA

Proposto da: Gabriele Benassi

-
Durante il percorso proporremo una serie di letture di filosofi ed intellettuali contemporanei e, attraverso un circle time fra i partecipanti, attiveremo un confronto comune e collaborativo di riflessione e condivisione di idee cercando di concretizzarlo e di finalizzarlo al contesto educativo.

Durata e modalità di svolgimento: quattro incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo.

Codice: f040

Categoria: humanities

Lettura digitale: dalle piattaforme di digital lending alle attività in classe

La potenzialità educativa e didattica della lettura anche in digitale

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gabriele Benassi e Rita Marchignoli

-
Dal progetto "ReadER" al club dei lettori: blog, podcast e video. Ciò che leggiamo, come leggiamo e perché leggiamo cambia il modo in cui pensiamo. Il corso accompagna il docente alla riflessione sulla lettura al tempo del digitale, anche con affondi autorevoli sulla ricerca nel campo della neurodidattica e su come avviene l'apprendimento nel cervello che legge. Verranno offerti esempi pratici, sostenibili e replicabili di attività didattiche efficaci a partire dal progetto ReadER MLOL, per arrivare al club dei lettori, ai blog, ai podcast e ai video.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 12 ore complessive.

Codice: f041

Categoria: humanities

Lezioni di radio

I microfoni sono pronti, ma...da dove inizio?

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Roberto Agostini

-

Questo corso si propone di affrontare vari temi per permettere a una classe o anche a una scuola di progettare e organizzare in modo sostenibile l'attività di una web radio intesa come un nuovo ambiente di apprendimento in orario curricolare. Saranno trattate le modalità organizzative di una redazione giornalistica per realizzare una puntata radiofonica, la gestione della programmazione, le tecniche di live streaming e la promozione della radio nei canali social. Saranno dati cenni alla tecniche di autoproduzione di sigle, stacchetti e sottofondi musicali.

Durata e modalità di svolgimento: blended. Un incontro online di 2 ore, due laboratori in presenza di 3 ore, un incontro finale in presenza di 2 ore.

Codice: f042

Categoria: humanities

Lingue classiche e digitale: così lontani, così vicini

Metodologie didattiche e strumenti in ambienti analogici e digitali

Per: scuola secondaria di secondo grado

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Attraverso le potenzialità del digitale, cercheremo di individuare strategie operative e tools adatti a sviluppare una didattica digitale integrata nel curriculum di latino e greco (sia per la parte morfologica e sintattica che per la parte letteraria, storica ed etnica). Con l'intelligenza artificiale impareremo a chattare in lingua latina, come esercizio di consolidamento lessicale.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo

Codice: f043

Categoria: humanities

In viaggio con il CLIL: esploriamo il mondo attraverso l'arte, la scienza e la geografia

Percorsi CLIL per geografia, storia e arte

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Proposto da: Morena Gandini

-

Utilizzare la metodologia CLIL per insegnare arte, scienze e geografia agli studenti di inglese livello elementare è un modo efficace per migliorare sia le competenze linguistiche degli studenti che la comprensione dei contenuti disciplinari. Facili lezioni in lingua inglese per brevi percorsi in arte, scienze e geografia adatti anche all'educazione civica e a percorsi interdisciplinari. Suggestioni per la selezione dei materiali, pianificazione, collaborazione, feedback e valutazione.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore ciascuno.

Codice: f044

Categoria: humanities

Metodologie e tecnologie della didattica digitale nella scuola 4.0

Progettazione, Valutazione e Sperimentazione Didattica

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Marialucia Manzi

-

La finalità del percorso di formazione è quella di fornire ai docenti, dopo un'iniziale panoramica sul dibattito pedagogico e sul quadro normativo intorno al tema delle competenze, gli strumenti consoni per effettuare una progettazione didattica, una pertinente valutazione per competenza ed una sperimentazione reale di quanto appreso e consentire ai docenti di avviare una didattica per progetti nelle loro classi utilizzando un metodo concreto che permetterà di sviluppare gli apprendimenti degli studenti e di valutare le *life skills*.

Durata e modalità di svolgimento: In presenza. Tre incontri: primo introduttivo di 2 ore al quale seguiranno 3 ore di laboratorio e 2 ore di restituzione.

Codice: f045

Categoria: humanities

Musica per audiovisivi

Creare musiche originali per audiovisivi

Per: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Progetti didattici sulla produzione di audiovisivi, documentazione di attività, produzione di materiali per "lezioni capovolte": sono tante le occasioni in cui un insegnante si rende conto che la presenza di un commento musicale a un video sarebbe un importante valore aggiunto. Questo laboratorio è dedicato a sviluppare tecniche di base per produrre autonomamente musiche per video, anche e soprattutto nell'ottica di inserire questo tipo di attività nei percorsi didattici stessi, rendendo gli

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

studenti protagonisti anche di questo aspetto della produzione degli audiovisivi. Lo strumento utilizzato per questo tipo di attività sarà una DAW (Digital Audio Workstation).

Durata e modalità di svolgimento: blended. Due incontri di 2 ore online, due incontri di 3 ore in presenza.

Codice: f046

Categoria: humanities

Outdoor Learning

Portare le discipline (e non solo) all'aperto, integrando il digitale.

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Portare le discipline outdoor aiuta i ragazzi ad apprendere meglio, in modo esperienziale e in contesto autentico e stimolante. Nel primo incontro online, da tenersi anche a Collegio intero, si affronteranno motivazioni e teorie pedagogiche, si prenderanno in analisi aspetti pratico-organizzativi per strutturare una didattica outdoor sistemica e si porteranno alcuni esempi. Nei successivi incontri si prenderanno in esame una serie di esempi pratici di attività all'aperto per diverse materie scolastiche. La modalità potrà essere online oppure *blended*, con laboratorio pratico outdoor. Infine, si terrà un ultimo incontro online, di progettazione a piccoli gruppi.

Durata e modalità di svolgimento: online e blended. Online: cinque incontri da 2 ore. Blended: un incontro da 2 ore online, uno o due workshop pratici outdoor per 4/6 ore complessive, un incontro online di 2 ore.

Codice: f047

Categoria: humanities

P.B.L. (Project Based Learning)

Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Marialucia Manzi o Maria Angela Zanetti

-

Il corso è indirizzato a chi vuole imparare a progettare e gestire esperienze e attività di apprendimento basate sul coinvolgimento attivo dei partecipanti attraverso strategie didattiche centrate sullo studente e fondate sulla soluzione guidata di problemi reali, secondo la metodologia del Project Based Learning. Particolare rilievo sarà dato alla valutazione autentica formativa e alla costruzione-utilizzo di strumenti per la valutazione diretta delle competenze e strumenti d'elezione per la valutazione formativa.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Durata e modalità di svolgimento: In presenza. Tre incontri: il primo introduttivo di 2 ore al quale seguiranno 4 ore di laboratorio e 2 ore di restituzione.

Codice: f048

Categoria: humanities

Pedagogia della risonanza e storytelling nella scuola 4.0

Verso un cambio di paradigma con al centro la "relazione"

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Rita Marchignoli

-

La "risonanza" è una specifica forma di relazione che di fatto possiamo, come indicato da Hartmut Rosa in un suo recente saggio, mutuare dalla musica. Gli incontri, attraverso un percorso emozionante di riflessione e costruzione di un artefatto digitale culturale, accompagneranno il docente a interrogarsi, ragionare e restituire alla pedagogia il suo valore. Lo storytelling diventa lo strumento portante di una narrazione che si fa alfabetizzazione e si amplifica attraverso l'uso della tecnologia, recuperando la forza del "mettere-in-relazione".

Durata e modalità di svolgimento: due incontri

Codice: f049

Categoria: humanities

Proposte di didattica digitale integrata

Progettare percorsi in modo integrato fra digitale e analogico nelle next generation classroom

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, CPIA

Proposto da: Gabriele Benassi

-

Si lavora sui fondamentali di progettazione didattica, spunti e idee operative

Per sviluppare una didattica digitale integrata (fra cognitivo e non cognitivo, formale e non formale) occorre partire da una progettazione mirata, di senso, concretizzabile e conseguentemente ben valutabile. Si rifletterà come strutturare una buona progettazione disciplinare partendo dalle sfide della next generation classroom di Scuola 4.0.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore, più un eventuale incontro aggiuntivo

Codice: f050

Categoria: humanities

Raccontare la scuola con i media digitali

Crossmedia communication per la cittadinanza digitale

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Luca Farinelli

-

Nel corso degli incontri si lavorerà sul tema della promozione della webradio sui social network come strumento per acquisire competenze nell'uso degli stili comunicativi sui media digitali. La web radio come occasione per sperimentare e confrontarsi con la comunicazione sia nella produzione dei contenuti che nella diffusione. Esempi di buone pratiche e di strumenti per realizzare e promuovere la webradio; iniziative e progetti in ambito educativo. La promozione sui social per le istituzioni scolastiche che permette di raggiungere e coinvolgere un pubblico più ampio e diversificato.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri.

Codice: f051

Categoria: humanities

Search literacy education e intelligenza artificiale

Le competenze di ricerca al tempo dei Large Language Model

Per: Tutti gli ordini

Proposto da: Luigi Parisi

-

Il digitale ha amplificato il flusso informativo, rendendo la ricerca e conservazione complesse. Il *DigCompEdu* sottolinea competenze cruciali come sviluppare strategie di ricerca, valutare fonti e organizzare dati. La search literacy education insegna a cercare e valutare info online criticamente, usando motori di ricerca e AI. Questo corso si propone di insegnare tecniche di ricerca online, valutazione delle fonti e l'uso di strumenti digitali per gestire l'informazione. Discuteremo anche l'impatto dei LLM come ChatGPT e Gemini sulla ricerca online.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri: 3 incontri da 3 ore

Codice: f052

Categoria: humanities

Service Learning

Quando la didattica incontra l'educazione civica e migliora alunni e comunità- Step by step for a better future.

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Il percorso offre la possibilità di comprendere e implementare l'approccio Service Learning (SL) in relazione ai temi della competenza globale e di cittadinanza. Si partirà con un incontro online, anche a Collegio intero, per comprendere le basi teorico-organizzative del SL e il concetto di competenza globale. Nei successivi incontri, online o in presenza e riservati a massimo 35 partecipanti, si vivrà la strutturazione di un'attività di Service Learning, sia dal lato docente, sia dalla prospettiva alunno, e si esploreranno alcuni web tool utili anche ad azioni di *advocacy*, *campaign* e *crowdfunding*. Il percorso si concluderà con l'analisi degli strumenti utili a monitorare e valutare le attività.

Durata e modalità di svolgimento: online e blended. Online: quattro o cinque incontri da 2 ore. Blended: un incontro online di 2 ore, un laboratorio di 3 ore in presenza, un incontro hands-on online di 2 ore e un incontro online di 2 ore.

Codice: f053

Categoria: humanities

Soundscapes

Percorsi didattici sui paesaggi sonori

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Corso centrato su un ambito poco esplorato dell'ambiente in cui viviamo: il "paesaggio sonoro" (*soundscape*), vale a dire il mondo dei suoni ambientali. Si tratta di un tema molto ricco, che può essere un punto di partenza per sviluppare molteplici percorsi didattici, in qualsiasi disciplina. Dopo una prima lezione volta a mettere a fuoco i concetti principali attraverso considerazioni teoriche e esercizi di ascolto, la seconda lezione sarà dedicata all'esemplificazione di alcune attività e alla sperimentazione di alcuni strumenti utili per registrare, ascoltare e rielaborare il suono. La terza lezione sarà invece dedicata alla progettazione condivisa di attività da svolgere a scuola.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri di tre ore.

Categoria: STEAM

Codice: f054

Categoria: STEAM

App all'Infanzia – Esperienze autentiche

Il bambino: artigiano digitale

Per: scuola dell'infanzia

Proposto da: Alessandra Serra

-

Il corso-laboratorio esplora l'integrazione dei dispositivi touch nell'educazione dei bambini in età prescolare e primaria. Si analizza l'evoluzione di tali dispositivi, dal loro debutto negli anni Novanta fino all'impatto rivoluzionario di smartphone e iPad. Questi strumenti hanno reso accessibile alle fasce più giovani l'utilizzo delle tecnologie digitali, con interfacce intuitive. Si esamina il mercato delle app "educational", suddivise nelle categorie instructional, manipolabile e costruttive, per arricchire l'apprendimento. Vengono esplorate le migliori app per bambini dai 0 ai 3 anni e dai 3 ai 5 anni, focalizzandosi sullo sviluppo sensoriale, cognitivo e linguistico.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f055

Categoria: STEAM

Artefatti interattivi per la didattica

Microcontrollori e riciclo creativo a scuola.

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Questo corso è dedicato al tema del Physical Computing. Si scoprirà anzitutto cosa sono i microcontrollori e come è possibile utilizzarli nella didattica. Verranno approfonditi i concetti di input e output necessari per creare sistemi interattivi tra uomo e macchina. Inoltre, attraverso il riciclo creativo abbinato all'elettronica, sarà analizzato il tinkering come approccio alternativo per la didattica. Infine, sarà affrontato il tema del coding attraverso l'uso di applicazioni per programmare i microcontrollori anche senza un computer, ma con dispositivi mobili come tablet e smartphone.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, il corso può essere realizzato su due oppure su tre incontri.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Codice: f056

Categoria: STEAM

Beat it!

La produzione di contenuti audio con la DAW

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

L'audio è un aspetto importante in moltissime attività didattiche: audiolibri, radio, podcast, musica, audiovisivi e in tanti altri ambiti l'audio assume un ruolo rilevante nelle autoproduzioni a scuola. Si tratta di ambiti molto stimolanti, soprattutto quando si vuole assumere un approccio centrato sullo studente, dove quest'ultimo svolge un ruolo attivo in attività di produzione comunicative ed espressive. Partendo da queste premesse, questo corso illustrerà la gestione dell'audio digitale usando strumenti denominati DAW (Digital Audio Workstation), che permettono la registrazione, il montaggio e le operazioni di postproduzione in generale.

Durata e modalità di svolgimento: blended. Un incontro di 2 ore online due incontri in presenza di 3 ore.

Codice: f057

Categoria: STEAM

Case così [Tinkering, Robotica e Coding]

Diventare architetti digitali e realizzare i goal 7 e 11 dell'Agenda 2030

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

"Case così" celebra la diversità e l'unicità di ogni individuo, invitando i bambini a esplorare il mondo delle case e delle loro storie. Con un approccio giocoso e creativo, il libro diventa un laboratorio di idee per coinvolgere i bambini in attività digitali stimolanti e divertenti. Attraverso app come *Mixerpiece*, *Fabricabrac* e *Sketches*, verranno proposte attività sia analogiche di tinkering che digitali, incoraggiando l'immaginazione e l'osservazione. Utilizzando la tecnica illustrativa dell'autrice, si creeranno anche nuove creazioni digitali in 3D ispirate alle case del libro, promuovendo l'espressione artistica dei bambini. Con "Case così", ogni pagina diventa una porta aperta verso nuove avventure, stimolando la fantasia e la creatività in modo coinvolgente.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f058

Categoria: STEAM

Circuiti & Circuiti

Accendere led per accendere la creatività e sviluppare il pensiero scientifico e logico

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-

Il laboratorio Circuiti & Circuiti offre un'esperienza centrata sulla creatività e sulle discipline STEAM usando materiali di riciclo. Si costruirà una batteria con i limoni o con le patate, offrendo un'opportunità per esplorare i concetti di energia elettrica e di fonti di energia alternative. Si realizzeranno inoltre diversi circuiti, in serie o in parallelo, e verranno testati diversi materiali conduttivi come pasta, grafite e rame. Ciò porterà a riflettere su concetti quali la conduzione elettrica e i circuiti. Verranno infine realizzati infine biglietti d'auguri e installazioni luminose con LED, ovvero esempi di attività finalizzate ad incoraggiare lo sviluppo delle capacità di problem-solving e del pensiero creativo e critico

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di tre ore.

Codice: f059

Categoria: STEAM

Code Explorer

Impariamo a programmare con Scratch

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Chiara Fontana

-

In questi incontri le studentesse e gli studenti impareranno a programmare familiarizzando con un linguaggio di programmazione particolarmente semplice e versatile, in quanto basato su blocchi visivi. La risorsa usata sarà Scratch, uno strumento online molto usato per muovere i primi passi nella programmazione. Attraverso il suo utilizzo le classi potranno realizzare animazioni, storie interattive, attività matematiche, videogiochi ed altro ancora. Nel laboratorio si proporranno idee per realizzare semplici progetti.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per un totale di 10 ore.

Codice: f060

Categoria: STEAM

Coding the beat

Programmare con i suoni / Suonare con i codici

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Sonic Pi è un software professionale gratuito che permette di creare musica utilizzando un linguaggio di programmazione dedicato. Può essere utilizzato anche da chi ha minime competenze musicali. Sonic Pi ha anche finalità educative e a scuola può essere utile per sviluppare percorsi didattici interdisciplinari su coding e musica. Questo laboratorio è pensato per chi, musicista o programmatore, vuole conoscere le funzionalità di base del programma e conoscere le sue possibili applicazioni in classe.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri di 3 ore.

Codice: f061

Categoria: STEAM

Concerto di colori ed emozioni con Silent Books, libri tunnel e app [Tinkering e App]

La valigia del piccolo esploratore alla scoperta della natura.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

La lettura di silent book è un viaggio straordinario, senza testo o con poche parole, che coinvolge attivamente i bambini nella costruzione della narrazione. Le immagini trasportano il lettore in mondi magici, stimolando riflessione, creatività e comunicazione. Ogni lettura rivela nuovi misteri e offre diverse chiavi interpretative, sviluppando abilità narrative, linguistiche e emotive. Gli insegnanti incoraggiano i bambini a esplorare la fantasia, arricchendo il vocabolario e favorendo un apprendimento coinvolgente e gratificante.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f062

Categoria: STEAM

Con una lente in mano [Tinkering e STEM]

Il piccolo e il microscopico con strumenti analogici e digitali partendo da Albi Illustrati e Silent Book.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Il Tinkering promuove l'alfabetizzazione tecnologica e sviluppa competenze fondamentali come competenza digitale, matematica di base in scienza e tecnologia, pensiero critico, creatività, comunicazione e collaborazione. Favorisce la crescita personale attraverso la curiosità, l'iniziativa, la determinazione, l'adattabilità e la consapevolezza sociale e culturale. Gli alunni imparano a porre domande in modo aperto, intraprendono proattivamente compiti, perseverano nei progetti e interagiscono consapevolmente con gli altri, rispettando le diverse identità e culture.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f063

Categoria: STEAM

Dalla Grammatica della materia all'arte digitale [Tinkering e Computational Tinkering]

Potenziare la serendipity per trovare nei particolari l'inatteso.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Diversi modi di condividere narrazioni riflettono la nostra individualità nel leggere e scrivere. Il paesaggio è plasmato dalle azioni dei residenti, imponendo responsabilità. La voce disegna il luogo con intonazioni, mentre le mani definiscono chi siamo. Ogni gesto quotidiano contribuisce a uno scambio pregnante di emozioni. La narrazione attraverso il contatto e il riconoscimento delle caratteristiche dei materiali diventa un linguaggio sensoriale, coinvolgendo i non vedenti in un processo articolato che attiva diversi canali cognitivi

Durata e modalità di svolgimento: quattro incontri di due ore.

Codice: f064

Categoria: STEAM

Donne STEM

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Manzi Marialucia

-

Proposte di attività ispirate alla vita di scienziate – molto o poco conosciute – che hanno dedicato la loro vita a scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Si intende fornire spunti e idee per organizzare una speciale lezione STEM dedicata a tutti, ma pensata in particolare per ispirare le studentesse/alunne ad aspirare agli studi e poi alle carriere scientifiche. La proposta didattica è centrata sulla vita di una donna scienziata per poi organizzare una lezione aperta.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri: il primo introduttivo di 2 ore al quale seguiranno 2 ore di laboratorio e 2 ore di restituzione.

Codice: f065

Categoria: STEAM

DrawingBot

Costruire macchine per il disegno parametrico

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Il corso tratterà di come è possibile costruire, con dei kit didattici (Brick) di robotica, delle macchine per la realizzazione di disegni generativi di tipo parametrico. Si analizzeranno concetti di meccanica ed elettronica, ma soprattutto si lavorerà sul coding come mezzo creativo, poiché variando il codice si potrà osservare come cambia il design che il robot realizza. Infine, saranno illustrati degli esempi di attività didattica che aiuteranno a capire come gestire l'attività didattica con gli alunni in classe.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, due oppure tre incontri.

Codice: f066

Categoria: STEAM

Giochi di equilibri e ricerca di baricentri [Tinkering e STEM]

Portare i bambini ad esplorare e conoscere i fenomeni e le leggi della fisica attraverso la costruzione di manufatti cognitivi ed artefatti digitali.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Per coinvolgere i bambini nell'esplorazione dei fenomeni fisici, proponiamo il Tinkering, incoraggiandoli a scoprire l'equilibrio e il baricentro. Attraverso esperimenti pratici con materiali leggeri, costruiranno sculture verticali e manufatti simmetrici, esplorando come la posizione del baricentro può cambiare in base alla forma e alla disposizione degli oggetti. Questo approccio non solo permette loro di comprendere i concetti fisici, ma sviluppa anche creatività e capacità motorie fini, connettendo teoria e pratica in modo coinvolgente.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f067

Categoria: STEAM

How to Code

Percorsi di coding unplugged e non

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-

Il laboratorio offre stimoli per integrare il coding in classe attraverso attività divertenti e utili a stimolare lo sviluppo del pensiero logico-deduttivo, l'orientamento nello spazio, la lateralità e la capacità di scomporre stimoli complessi in parti. Le attività includeranno sia percorsi unplugged sia l'esplorazione di piattaforme di coding come Scratch o Code.org. Verranno illustrati concetti di base

della programmazione, come sequenze, cicli e condizioni, attraverso esempi pratici e divertenti. Le attività proposte, una volta portate in classe, permettono agli studenti di tradurre le loro idee in codice e di testare le loro soluzioni, in un contesto collaborativo, valorizzando l'apprendimento attraverso l'errore.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri.

Codice: f068

Categoria: STEAM

Il mio mondo dentro ad un'app [Tinkering e App]

Laboratorio pratico e conoscitivo per utilizzare le applicazioni dei dispositivi touch screen alla scuola dell'infanzia

Per: scuola dell'infanzia

Proposto da: Alessandra Serra

-

Le esperienze che viviamo sono fondamentali per la nostra crescita e apprendimento. L'immersione completa coinvolge mente, emozioni e corpo, mentre il contatto con la natura arricchisce i sensi e facilita l'apprendimento duraturo. Ogni viaggio, con meta precisa o guidato dall'incertezza, offre opportunità di crescita e scoperta. L'osservazione attenta riscopre il nostro mondo interiore, rafforzando connessioni e portando alla luce conoscenze ed esperienze. I bambini creano il loro "prato" di scoperte con materiali artistici e app digitali, diventando costruttori attivi e curiosi, esplorando con creatività.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f069

Categoria: STEAM

Il mio mondo dentro ad una foto [Tinkering e App]

Assaporare l'arte di manipolare foto.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Questo laboratorio celebra l'intuizione e la scoperta attraverso la fotografia, concentrandosi sulla ricerca di dettagli e elementi imprevedibili. I partecipanti esplorano tecniche fotografiche uniche e coltivano connessioni significative mentre utilizzano smartphone e una varietà di materiali per catturare immagini. Con superfici riflettenti, opache e traslucide, filtri speciali e accessori come torce e lenti d'ingrandimento, si esplorano dettagli nascosti e si riflette sull'atto di inquadrare una foto come espressione personale. L'esplorazione avviene sia in gruppo che individualmente, spaziando tra

soggetti reali o immaginari, concreti o astratti, in un continuo viaggio alla scoperta di nuove dimensioni creative.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f070

Categoria: STEAM

Imaginary soundscapes

Comporre musica con i suoni dell'ambiente per creare paesaggi sonori immaginari

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

In questo laboratorio sarà affrontato il tema della composizione musicale elettroacustica ispirata alla soundscape composition. Vedremo come progettare e realizzare brevi eventi sonori significativi usando principi e processi adatti ad essere applicati in classe. Il lavoro di produzione musicale sarà centrato principalmente sulle caratteristiche timbriche dei suoni. I partecipanti collaboreranno tra loro per sperimentare in prima persona le tecniche illustrate. Per partecipare non è necessario avere competenze di teoria musicale relativamente avanzate. Lo strumento utilizzato sarà una DAW (Digital Audio Workstation), un software per gestire l'audio digitale.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri di tre ore.

Codice: f071

Categoria: STEAM

La stanza delle storie, tra tinkering e narrazione

Progettare e realizzare teatrini

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Chiara Fontana

-

Nel primo incontro saranno costruite delle "storie in scatola" e realizzati dei teatrini con i rulli, semplici kamishibai e "schermi" dove i personaggi e le scene possano intercambiarsi. I teatrini verranno illuminati usando semplici circuiti. Nel secondo incontro si scoprirà come poter aumentare digitalmente le nostre installazioni realizzando QR Code per attività di storytelling: dall'immagine interattiva alla narrazione.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di tre ore.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Codice: f072

Categoria: STEAM

Laboratorio con Makey Makey

Costruire oggetti con i quali interagire

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Chiara Fontana

-

Il percorso si concentrerà sull'utilizzo della scheda Makey Makey per far dialogare il computer con qualsiasi oggetto conduttivo o materiale, trasformando così l'oggetto stesso in un input. Durante il percorso gli insegnanti impareranno a creare progetti interattivi che integrino musica, arte, gioco, come ad esempio l'utilizzo di frutta e verdura come tasti di una tastiera musicale. Saranno fornite istruzioni dettagliate su come collegare correttamente la scheda Makey Makey agli oggetti conduttivi e su come programmare le interazioni utilizzando software come Scratch. Si rifletterà su come integrare il Makey Makey in attività STEAM, arricchendo l'esperienza di apprendimento degli studenti e promuovendo la creatività e il pensiero critico.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri.

Codice: f073

Categoria: STEAM

Laboratorio STEAM con MicroBit

Tinkering con schede elettroniche

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Chiara Fontana

-

Il laboratorio consiste in un'introduzione alla programmazione visuale a blocchi usando la scheda elettronica Micro:bit, della quale sarà data una panoramica delle funzionalità e delle potenzialità come strumento didattico. In particolare, saranno approfondite le opportunità di apprendimento che offre e gli obiettivi educativi a cui è possibile mirare. Dopo l'analisi delle caratteristiche hardware e del software di Micro: bit, sarà mostrato nella pratica come utilizzare il dispositivo per la creazione di semplici programmi su cui sviluppare progetti STEM e per effettuare esperienze con i sensori.

Durata e modalità di svolgimento: online. Due incontri di 2 ore.

Codice: f074

Categoria: STEAM

Oltre l'azzurro del cielo: pianeti, satelliti, costellazioni e galassie [Tinkering e STEM]

Il grande e l'immenso con le chain reactions

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Guidare i bambini alla scoperta della dinamica della reazione a catena è un'opportunità entusiasmante e pedagogica. Esplorando concetti come gravità, elettricità, attrito e accelerazione in modo giocoso e creativo, essi possono concepire, costruire e testare nuovi progetti immediatamente. La reazione a catena offre preziose opportunità di collaborazione, incoraggiando la condivisione di idee e la costruzione collettiva di soluzioni innovative, stimolando sia la creatività individuale che la capacità di lavoro di squadra in un ambiente di apprendimento coinvolgente e divertente.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di due ore.

Codice: f075

Categoria: STEAM

Piccoli ingegneri costruiscono macchine [Tinkering e Robotica]

Immaginare-creare-giocare-condividere

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Piccoli ingegneri esplorano Tinkering e Robotica, immaginando, creando, giocando e condividendo. Attraverso attività pratiche, i bambini sviluppano competenze ingegneristiche, stimolano la creatività e imparano a collaborare, arricchendo il loro percorso educativo con esperienze coinvolgenti e divertenti." Partendo dall'esplorazione dei materiali si creeranno manufatti che sfideranno l'aria per rimanere sospesi in uno spazio ben definito. Esplorare il flusso d'aria, la resistenza dei materiali, la simmetria, la turbolenza, la resistenza dell'aria e la gravità.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di due ore.

Codice: f076

Categoria: STEAM

Print3D School

Utilizzare una stampante 3D a scuola per creare artefatti cognitivi

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

In quasi tutte le scuole si trova una stampante 3D abbandonata nei laboratori, spesso poco utilizzata. Ma come funziona, come è possibile utilizzarla per svolgere delle attività didattiche? Questo corso tratterà appunto di come la stampa 3D possa diventare uno strumento trasversale per la didattica. Si vedrà come è costituita, quali strumenti e materiali è possibile utilizzare in abbinamento, e dove

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

trovare risorse e come ottenere modelli 3D. Si affronterà anche il tema di quali siano le fasi principali di lavoro e quali i software adeguati. Infine, sarà dato qualche esempio di attività didattica per la gestione in classe e con gli alunni.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, due oppure tre incontri.

Codice: f077

Categoria: STEAM

Robotica educativa

La robotica come strumento d'apprendimento

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-

In questo laboratorio si rifletterà su come integrare i robot nell'esperienza educativa. Durante il percorso, i docenti impareranno come utilizzare i kit (Lego Spike, Codey Rocky, Matatalab, Mtiny e altre risorse simili) per creare attività educative che coinvolgono i bambini in attività di apprendimento pratiche e coinvolgenti, finalizzate a sviluppare il pensiero computazionale, la capacità di progettare, risolvere problemi e collaborare. La metodologia proposta è quella del Learning By Doing (imparare facendo), dove si combinano esercitazioni pratiche passo-passo con spiegazioni teoriche riguardanti il processo generale.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di tre ore.

Codice: f078

Categoria: STEAM

Scratch 3.0 ed estensioni: Lego WeDo 2.0 e micro:bit

...quando programmare diventa divertente e motivante.

Per: scuola primaria

Proposto da: Alessandra Serra

-

Esplora Scratch 3.0 con estensioni come Lego WeDo 2.0 e micro:bit. Programmare diventa un'esperienza divertente e motivante, consentendo ai partecipanti di sviluppare competenze di coding attraverso progetti creativi e interattivi, esplorando il mondo della robotica e dell'elettronica in modo coinvolgente.

Durata e modalità di svolgimento: Online. Tre incontri di due ore.

Codice: f079

Categoria: STEAM

Scratch without Coding

Cosa possiamo fare con Scratch senza il coding?

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Tutti, nel mondo della scuola, conoscono Scratch, la piattaforma di coding a blocchi famosa soprattutto per il gattino e gli *sprite* (personaggi) pronti per l'uso. In realtà, Scratch permette di sviluppare progetti molto più complessi rispetto a quelli che usano i materiali disponibili già predisposti. Con Scratch è possibile creare personaggi, sfondi e altri contenuti visivi partendo da zero. Il presente corso è dedicato all'approfondimento dell'uso dell'editor grafico di Scratch, uno strumento di design semplice utilizzabile anche senza utilizzare il coding. Nel corso verranno esemplificate attività finalizzate ad arricchire le competenze e liberare la creatività degli studenti.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, due oppure tre incontri.

Codice: f080

Categoria: STEAM

STEM challenge

Spunti di lavoro per superare barriere culturali e favorire il benessere e l'inclusione scolastica.

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Chiara Fontana

-

Idee, strumenti e percorsi di lavoro possibili per creare lezioni coinvolgenti ed inclusive. L'apprendimento basato sulle sfide sviluppa il pensiero critico e le capacità di Problem Solving delle studentesse e degli studenti, consente loro di pensare fuori dagli schemi e di creare connessioni tra diverse discipline. Il percorso intende fornire spunti di lavoro per superare le barriere culturali e di genere in matematica, scienze, tecnologia, nonché per favorire il benessere e l'inclusione scolastica.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 10 ore complessive.

Codice: f081

Categoria: STEAM

STEAM e creatività

L'arte del pensare e del fare

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Questo percorso permette di sperimentare attività STEAM. L'importanza di immaginare, fare con le mani, creare, giocare, condividere e riflettere insieme è al centro di tutte e tre gli incontri. Si partirà da una riflessione metodologica e su come inserire le attività STEAM nel curriculum, per poi progettare percorsi creativi e multidisciplinari in cui lo studente possa porsi problemi, formulare ipotesi, metterle alla prova "provando e riprovando" per poi validarne la correttezza. In un secondo momento i docenti sono chiamati a sperimentare in prima persona diverse proposte di progettazione: esperienze di tinkering, sfide STEAM, esperimenti scientifici e attività di making

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri

Codice: f082

Categoria: STEAM

STEAM e inclusione

Makey Makey e microbit come strumenti inclusivi

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-

Il laboratorio introduce gli insegnanti all'uso di Microbit e Makey Makey come risorse educative inclusive. Attraverso esperienze pratiche e creative, i partecipanti impareranno a integrare queste due schede programmabili nei percorsi didattici, trasformando oggetti comuni in interfacce interattive. Si potranno creare a titolo di esempio strumenti musicali, disegni e lapbook interattivi, diorama o paesaggi digitalmente aumentati. Gli insegnanti acquisiranno competenze per coinvolgere gli studenti in attività di tinkering e coding.

Durata e modalità di svolgimento: in presenza. Tre incontri di 3 ore.

Codice: f083

Categoria: STEAM

Storytelling con i robot e i circuiti

Raccontare storie usando i kit di elettronica e robotica.

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Moltissime delle macchine disegnate nei codici di Leonardo Da Vinci servivano a raccontare visivamente delle storie durante gli spettacoli teatrali alla corte degli Sforza. Gli automi, veri robot programmabili, servivano a creare effetti speciali straordinari, tanto da sbalordire il pubblico. Questo corso prenderà spunto da Leonardo e dalle sue idee per creare narrazioni meccaniche con i kit di elettronica e robotica disponibili nelle nostre scuole. Si tratta di idee molto utili per sviluppare attività didattiche trasversali e lavorare con lo storytelling in modo costruzionista.

Durata e modalità di svolgimento: Modulabile, due oppure tre incontri.

Codice: f084

Categoria: STEAM

Un TikToker in 3D

Come creare contenuti video con la stampa 3D

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Durante il corso si mostrerà cosa è possibile realizzare con gli alunni mescolando la tecnologia della Stampa 3D con materiali di riciclo e software per il montaggio video. Si illustreranno le modalità con le quali gestire l'aula, le attività didattiche e il tipo di strumenti necessari per sviluppare le competenze del "prosumer". L'approccio didattico sarà basato sull'invogliare la creatività degli alunni per la creazione di contenuti on line e creare le basi per diventare "creator" in un mondo di "consumer".

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, tre oppure quattro incontri.

Categoria: Strumenti

Codice: f085

Categoria: strumenti

Adobe Express

Creatività al potere! Un multitool che accorcia i tempi.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Adobe Express, è un *multi-tool* estremamente versatile e intuitivo che consente di creare prodotti semi professionali di vario tipo. Il percorso si propone di far esplorare e utilizzare questo *multi-tool* per creare prodotti digitali atti a rafforzare la comprensione, lo studio e l'esposizione nelle varie discipline, di giocare con la creatività di ognuno e di accrescere il pensiero critico. Adobe Express può essere utilizzato per attività di storytelling, nelle *webquest*, in campagne sociali e promozionali e per creare immagini creative, loghi, infografiche, poster, e allena competenze di cittadinanza digitale.

Durata e modalità di svolgimento: 6/8 ore online organizzate in 3/4 incontri di 2 ore.

Codice: f086

Categoria: strumenti

App per la didattica di tutti i giorni

Crea e condividi con colleghi e studenti con Google Workspace

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Olivieri e Morena Gandini

-

Nell'era digitale, la capacità di gestire efficacemente la propria workstation virtuale e di collaborare online è fondamentale per la produttività e il successo. Questo percorso formativo si propone di fornire ai partecipanti le competenze necessarie per organizzare il lavoro in modo efficiente e sicuro, creare documenti professionali utilizzando software di videoscrittura avanzati e condividere i documenti con colleghi e studenti in modo sicuro e collaborativo.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri.

Codice: f087

Categoria: strumenti

Canva

Non solo presentazioni

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Percorso modulabile atto a esplorare il *multi-tool* Canva per creare vari prodotti digitali e rafforzare la comprensione, lo studio e l'esposizione nelle varie discipline. Canva è uno strumento flessibile e in continuo aggiornamento, che integra varie app, anche potenziate con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa. Con Canva i docenti potranno promuovere tra gli alunni un uso del digitale attivo, consapevole e propositivo, per creare prodotti semiprofessionali. Questo *multi-tool* può essere utilizzato per attività di storytelling, nelle *webquest*, in campagne sociali e promozionali e per creare immagini creative, loghi, infografiche, poster, e allena competenze di cittadinanza digitale.

Durata e modalità di svolgimento: 6/8 ore online organizzate in 3/4 incontri di 2 ore.

Codice: f088

Categoria: strumenti

Canva for edu

Uso dell'app nella didattica e nella professione

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Morena Gandini

-

L'applicativo Canva è uno strumento molto versatile e soprattutto potente, che può far diventare un provetto creatore di contenuti anche chi non ha nessuna competenza grafica grazie a centinaia di modelli che possono essere trasformati a proprio piacimento. Si può utilizzare per creare: poster, presentazioni, biglietti di auguri, presentazioni, video-presentazioni, libri digitali, fumetti... e tanto altro, basta avere un'idea e cominciare!

Durata e modalità di svolgimento: due o tre incontri di 2 ore.

Codice: f089

Categoria: strumenti

Create-Publish-Share con Google Sites

Come prendersi il proprio spazio sul web!

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Chiara Ferronato

-

Comunicare è essenziale: in questo laboratorio si imparerà a creare un sito personalizzato a dimensione di docente e studente, per dare voce a tutti in diverse modalità, dal repository al

portfolio. L'applicazione presentata è Google Sites, uno strumento versatile, intuitivo e di facile utilizzo per creare siti web che integrino grafica, testi, immagini, video, link e altre risorse ancora. Google Sites è un'app gratuita fornita da Google e inclusa nel pacchetto Google Workspaces for education.

Durata e modalità di svolgimento: due o tre incontri per 6 ore complessive.

Codice: f090

Categoria: strumenti

Didattica attiva: la cassetta degli attrezzi

Progettare percorsi di didattica attiva

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana

-

Durante questo percorso, i partecipanti avranno l'opportunità di costruire la propria "cassetta degli attrezzi" digitale, ovvero di conoscere una serie di applicazioni da utilizzare in ogni area disciplinare. Ogni insegnante sarà guidato nel processo di creazione, organizzazione e implementazione della propria cassetta degli attrezzi, per affinare la capacità di selezionare gli strumenti più idonei al contesto specifico e alle competenze individuali. Gli strumenti e applicazioni digitali sono mezzi per motivare, coinvolgere e sviluppare competenze ma vanno inseriti in un contesti metodologici attivi come la Gamification, lo storytelling, l'Inquiry Based Learning e via dicendo. Si rifletterà anche su come utilizzare le risorse in contesti di didattica attiva.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 9 ore complessive.

Codice: f091

Categoria: strumenti

Digital Escape...Places with Google

Creare digital *escape room* nella didattica in classe

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Si punta alla realizzazione di un percorso di apprendimento pratico e coinvolgente, i docenti acquisiranno le competenze necessarie per creare esperienze di apprendimento di potenziale grande efficacia. Si propone l'integrazione di obiettivi disciplinari e trasversali, applicabile allo sviluppo di conoscenze specifiche di una data materia con abilità di problem solving, critical thinking, comunicazione e lavoro in team. Le *escape room* didattiche non sono semplici giochi, ma veri e propri strumenti di insegnamento che offrono molteplici vantaggi.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di 2 ore.

Codice: f092

Categoria: strumenti

Digital Storytelling

Creare Libri digitali con Book Creator

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Maria Angela Zanetti e Morena Gandini

-
L'app BookCreator è uno strumento versatile che può essere utilizzato per incoraggiare la creatività e l'espressione degli studenti attraverso il digital storytelling. Può essere utilizzato in diverse discipline e soprattutto è uno strumento inclusivo. Alcune idee? **Lingua e Letteratura:** si possono creare storie originali, poesie illustrate o persino rifare finali alternativi di libri studiati in classe. **Scienze:** si possono creare libri digitali su concetti, esperimenti, o documentare osservazioni di laboratorio. Storia: si possono creare racconti storici, biografie di personaggi storici...ma anche arte, musica, matematica, geografia... insomma basta avere un'idea didattica da realizzare!

Durata e modalità di svolgimento: due incontri.

Codice: f093

Categoria: strumenti

Digital Storytelling

Strumenti per narrare a scuola in modo semplice

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana e Maria Angela Zanetti

-
Questo corso approfondirà lo storytelling come strumento per raccontarsi e raccontare. Come strutturare un activity plan? Quali strumenti digitali e non utilizzare per la realizzazione un prodotto finale creativo, efficace e comunicativo? Come valutare il prodotto e il processo? I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e suite/piattaforme gratuite disponibili online per creare libri multimediali arricchiti con immagini, audio, video, utili sia per presentare un proprio progetto, una propria idea sia per documentare l'attività svolta a scuola.

Durata e modalità di svolgimento: tre incontri di 3 ore.

Codice: f094

Categoria: strumenti

Escape Room

Le *escape room* come strumento per l'apprendimento

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana

-

Questo laboratorio è dedicato all'imparare come creare *escape room* digitali utilizzando siti web e app gratuite per la didattica. Si rifletterà sulla metodologia della Gamification come strumento per coinvolgere gli studenti e favorire l'inclusione e il cooperative learning. In particolare, si verrà guidati nella realizzazione di un'*escape room* didattica digitale e verranno mostrati degli strumenti con cui arricchirla, personalizzarla rispetto alle proprie esigenze. Attraverso enigmi e soluzioni, si imparerà a rendere più accattivanti e motivanti i contenuti disciplinari e a sviluppare competenze digitali trasversali.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 9 ore complessive.

Codice: f095

Categoria: strumenti

Game nella didattica

Web tool per creare giochi finalizzati all'apprendimento

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana

-

Nel laboratorio si sperimenteranno app e webapp, da quelle più semplici alle più complesse, per produrre contenuti sotto forma di quiz, giochi, sfide ed enigmi. Introdurre queste applicazioni nel metodo di insegnamento facilita l'apprendimento, ma lo rende ancora più significativo quando a "creare i giochi" sono i ragazzi stessi. L'introduzione del gioco nella didattica non è finalizzata alla valutazione, ma permette di tenere monitorato e di consolidare l'apprendimento. Queste attività inoltre sono particolarmente inclusive poiché aumentano il coinvolgimento e la motivazione degli studenti permettendo loro di raggiungere più facilmente il successo formativo.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 9 ore complessive.

Codice: f096

Categoria: strumenti

Genially

Il multitool geniale e interattivo

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani

-

Il percorso si propone di esplorare e utilizzare il *multi-tool* Genially per creare vari prodotti digitali atti a rafforzare la comprensione, lo studio e l'esposizione nelle varie discipline. Genially usa l'interattività come valore aggiunto a molti prodotti realizzabili e utilizzabili con i ragazzi per predisporre materiali di supporto alla didattica. Genially può essere utilizzato per attività di storytelling, per creare immagini interattive, infografiche, presentazioni, poster, per attività di Game Based Learning e di Gamification.

Durata e modalità di svolgimento: 8 ore online organizzate in 4 incontri di 2 ore.

Codice: f097

Categoria: strumenti

Go into Action! Cacce digitali aumentate

Costruire cacce digitali, multimediali e "aumentate" con Actionbound

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Questo laboratorio è dedicato alla progettazione di una caccia al tesoro digitale da utilizzare a scuola o in altri ambienti anche esterni, arricchita di elementi multimediali a supporto di una didattica a distanza motivante e coinvolgente. Sarà trattata l'organizzazione del lavoro della classe, dove gli alunni, divisi in squadre oppure in modo individuale, vanno alla ricerca di indizi, tentano di risolvere enigmi e accumulano punti, usando dei dispositivi mobili.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri per un totale di 4 ore.

Codice: f098

Categoria: strumenti

Introduzione all'uso di Google Workspace for Education

Creare, condividere, collaborare con le app di Google

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Roberto Agostini

-

Google Workspace for Education è un insieme di strumenti e servizi molto diffuso pensato appositamente per le scuole. In questo laboratorio si esploreranno le sue potenzialità e si impareranno le tecniche di base per utilizzarlo efficacemente sia nella didattica sia nelle attività quotidiane che l'insegnante si trova a svolgere. In particolare ci si soffermerà sulle tecniche di condivisione utili per il lavoro collaborativo. Saranno approfondite in particolare le applicazioni Drive e Classroom, ma saranno dati cenni anche ad altre applicazioni come Documenti, Presentazioni e Sites, anche sulla base delle richieste dei corsisti.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Durata e modalità di svolgimento: online oppure in presenza. In presenza: tre incontri di 3 ore. Online: tre incontri di 2 ore.

Codice: f099

Categoria: strumenti

La cultura delle presentazioni

Presentazioni efficaci e coinvolgenti

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Luca Farinelli

-

Lo storytelling con lo *slideshow* permette di attrarre chi ci ascolta senza distrarlo da artifici visivi, ma rafforzando la narrazione attraverso la dimensione visuale. Il "parlato", per essere coinvolgente e appassionante, deve sfruttare i tempi di attenzione del pubblico e suscitare interesse e in questo la dimensione visuale può essere di supporto. Le attività degli incontri saranno finalizzate all'acquisizione di competenze specifiche per progettare e realizzare presentazioni di supporto alla comunicazione verbale mutuando le modalità proficue degli esperti della comunicazione. Saranno applicati suggerimenti, *tools* e tecniche per creare *slideshow* professionali.

Durata e modalità di svolgimento: due oppure tre incontri

Codice: f100

Categoria: strumenti

Lavorare con le mappe

Usare le mappe digitali per contestualizzare le discipline ed esplorare il mondo

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani e Chiara Ferronato

-

Lavorare con le mappe, significa aprirsi al mondo non solo geograficamente, ma anche nel senso storico, sociale, culturale e artistico. Il percorso porterà i partecipanti a sperimentare Google Earth, My Maps, Izimaps e altri strumenti per mappe, nell'ottica della creazione di cacce, percorsi storici e artistici, storytelling di esperienze e scoperta di mondi. Nel percorso i frequentanti saranno coinvolti in attività di progettazione in gruppo di possibili percorsi didattici che saranno poi condivisi con tutti i partecipanti a conclusione del corso.

Durata e modalità di svolgimento: quattro incontri per 8 ore complessive.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: LE SERIE

Codice: f101

Categoria: strumenti

Le app della Workspace nella professione docente

Drive, Documenti, Gmail, Sites e Presentazioni

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Morena Gandini

-

Utilizzare gli applicativi base della Workspace in modo creativo , collaborativo e soprattutto efficace. Scoprire che documenti non è solo un editor di testo, ma può diventare un contenitore organizzativo per la progettazione, uno spazio collaborativo per la revisione di documenti usando commenti e la modalità suggerimenti. Scoprire che Sites può essere usato anche come spazio per la documentazione e la condivisione di buone pratiche. Scoprire alcuni trucchi per semplificare i tempi della comunicazione con Gmail con l'utilizzo di modelli. Infine realizzare delle presentazioni efficaci utilizzando modelli già pronti dall'aspetto più accattivante.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, da 6 a 12 ore complessive.

Codice: f102

Categoria: strumenti

Libri digitali per una didattica attiva: Book Creator

Un tool evergreen per costruire libri digitali, anche a più mani.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Book Creator è facile da usare e ricco di opzioni e strumenti per costruire storie, fumetti, ma anche una relazione scientifica, una ricerca di gruppo o una tesina personale. Con Book Creator qualsiasi documento o libro digitale può essere realizzato a più mani e condiviso in modo semplice, immediato e coinvolgente. Attraverso sessioni pratiche guidate i corsisti acquisiranno competenze per organizzare contenuti e inserire elementi multimediali e interattivi alle loro produzioni.

Durata e modalità di svolgimento: due incontri di 2 ore.

Codice: f103

Categoria: strumenti

Presentazioni per la didattica

Per presentare, per riassumere, per documentare, per aggregare contenuti

Per: scuola primaria

Proposto da: Chiara Olivieri

-

Le presentazioni sono uno strumento versatile e potente per la didattica. Possono essere utilizzate per introdurre nuovi argomenti, riassumere concetti complessi, documentare ricerche o progetti e aggregare contenuti in modo creativo e coinvolgente. Le presentazioni possono essere un alleato prezioso per la didattica, a patto che siano utilizzate in modo consapevole e efficace. Questo percorso formativo intende fornire ai docenti le competenze necessarie per progettare e realizzare presentazioni coinvolgenti e di valore per l'apprendimento degli studenti.

Durata e modalità di svolgimento: due oppure tre incontri.

Codice: f104

Categoria: strumenti

Se lo puoi pensare lo puoi fare

Produzione di materiale didattico

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Chiara Olivieri

-

Nella scuola dell'infanzia e primaria, il materiale didattico gioca un ruolo fondamentale per stimolare la curiosità, la creatività e l'apprendimento dei bambini. In un'ottica di innovazione e inclusione, questa formazione si propone di fornire ai docenti le competenze necessarie per creare e personalizzare attività didattiche utilizzando software libero, che può offrire ai docenti la possibilità di creare attività personalizzate, coinvolgenti e accessibili a tutti. Questo percorso formativo intende fornire le competenze necessarie per sfruttare al meglio le potenzialità del software libero e arricchire la didattica con nuove proposte creative e innovative.

Durata e modalità di svolgimento: due oppure tre incontri.

Codice: f105

Categoria: strumenti

Storytelling con i libri game

I libri game o storie a bivi

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana

-

I "libri game" o le "storie a bivi" sono l'anello di congiunzione tra i giochi e la narrativa. Nel laboratorio si imparerà a costruirli in analogico e in digitale. Creare "libri game" sviluppa competenze narrative e attiva creatività e logica. Per la parte in digitale sarà utilizzata un'applicazione web gratuita che permette la creazione di siti web. Importanza della costruzione logico narrativa, del gioco, della interazione in ottica di cooperative learning. Realizzazione di libri game con tutta la classe si impara a

trovare un equilibrio tra l'espressione individuale e quella cooperativa, si promuove sia l'autonomia che la capacità di lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 9 ore complessive.

Codice: f106

Categoria: strumenti

Storytelling e viaggio... A 360°!

Travel Based Learning: costruire storie con testo, mappe interattive, contenuti multimediali, foto

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

TBL- Travel Based Learning: costruire storie coinvolgenti e stimolanti arricchite di testo, mappe interattive e contenuti multimediali utilizzando tools dedicati partendo dalle potenzialità delle geolocalizzazioni. Il percorso è rivolto ai docenti di tutte le materie che desiderano arricchire le loro lezioni con mappe e percorsi multimediali come strumenti di supporto alla didattica in classe.

L'obiettivo è facilitare l'apprendimento e catturare l'attenzione degli studenti attraverso strumenti visivi coinvolgenti.

Durata e modalità di svolgimento: modulabile, minimo due incontri per 4 ore complessive.

Codice: f107

Categoria: strumenti

Uso del video nella didattica

Idee e utilizzo di strumenti per usare video in diversi contesti

Per: primaria e secondaria

Proposto da: Morena Gandini

-

Il video in tante declinazioni per:

introdurre argomenti: utilizza i video per introdurre nuovi argomenti in modo coinvolgente e stimolante; approfondire: uso dei video per approfondire concetti specifici o per mostrare esempi pratici di ciò che viene insegnato in classe; creare contenuti, ad esempio la realizzazione dei cosiddetti "how to video" per spiegare a studenti o colleghi l'utilizzo di uno strumento; veicolare conoscenze o attività di revisione; verificare la comprensione di un dato contenuto; produrre progetti creativi: per riprendere attività di role playing. Tutto questo con applicativi di semplice utilizzo.

Durata e modalità di svolgimento: tre o quattro incontri per 8 ore complessive.

Codice: f108

Categoria: strumenti

Walking Tours & Audio Mappe

Voci & mappe nella didattica: esperienze di apprendimento informale per esplorare il mondo in un contesto autentico

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Chiara Ferronato

-

Nel corso dei due incontri saranno esplorati strumenti innovativi per arricchire la narrazione digitale attraverso l'uso della geolocalizzazione e della produzione audio. I partecipanti impareranno a utilizzare strumenti specifici per situare storie in luoghi reali e sfruttare il potenziale della realtà aumentata. Verranno presentati e praticati strumenti e tecniche per creare podcast audio con atmosfere immersive e coinvolgenti. Attraverso esempi pratici e esercitazioni guidate, i partecipanti acquisiranno competenze pratiche e creative per arricchire le loro narrazioni digitali, potenziando così il loro impatto e la loro fruibilità.

Durata e modalità di svolgimento: due o tre incontri per 6 ore complessive.