

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT



Gli interventi spot sono incontri di formazione su specifici aspetti del Digitale a Scuola. Si tratta di incontri singoli. Vengono proposti alla generalità dei docenti e possono consistere in attività in presenza o in attività online.

Le istituzioni scolastiche possono richiedere questa modalità come forma di supporto all'innovazione (vedi [Decreto USR ER 1080 del 21 ottobre 2024](#), in particolare l'art. 5). Siamo disponibili a questo tipo di attività, anche se privilegiamo le altre modalità d'intervento che proponiamo (vedi "2 – serie" e "3 – accompagnamento"), in quanto riteniamo che siano assai più appropriate per una istituzione scolastica data la nostra finalità istituzionale di 'supporto all'innovazione didattica'.

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

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

Categoria: AI

Codice: a001

Categoria: AI

AI e contenuti didattici digitali: a che punto siamo?

Integrare strumenti di AI a scuola

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luigi Parisi

-

L'intelligenza artificiale generativa sta influenzando l'istruzione, accelerando i processi didattici e sollevando interrogativi sui contenuti generati. Le app didattiche integrano l'AI per semplificare il lavoro, ma è essenziale comprendere il loro funzionamento per promuovere una didattica attiva. Si esplorerà la creazione di contenuti digitali con focus sull'AI e l'uso dei principali LLM ("Large Language Model", come ChatGPT e Copilot) nell'istruzione e nella ricerca online.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a002

Categoria: AI

AI nella quotidianità a scuola

Interazioni abituali con l'AI in classe

per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

Gli esperti evidenziano gli aspetti positivi dell'intelligenza artificiale, ma ci mettono anche in guardia da un possibile utilizzo non etico e pericoloso. Su questa base, questo incontro intende offrire una panoramica essenziale sull'intelligenza artificiale, partendo dalle interazioni abituali quotidiane con essa, per offrire agli insegnanti idee e percorsi da attivare con i ragazzi per riflettere, creare e promuovere consapevolezza sul loro futuro digitale.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a003

Categoria: AI

Inventare musica con (l'aiuto del) l'intelligenza artificiale

Stimolare la fantasia e l'inventiva musicale con l'intelligenza artificiale in classe

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Proposto da: Roberto Agostini, Luigi Parisi

-

Al giorno d'oggi 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 in attività di composizione musicale non solo nell'ora di musica, ma anche all'interno di percorsi interdisciplinari dove che prevedono la creazione di musica e suoni.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a004

Categoria: AI

Digital storytelling, readER, AI

Progettare attività interdisciplinari usando digital storytelling e AI

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Chiara Fontana

-

Partendo da risorse presenti sulla piattaforma ReadER (biblioteca digitale per le scuole dell'Emilia-Romagna), in questo incontro sarà illustrato come progettare possibili percorsi didattici su tematiche trasversali a seconda delle occasioni o in giornate dedicate (Agenda 2030, diritti, inclusione e via dicendo). I partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare progetti pratici utilizzando il digital storytelling e l'intelligenza artificiale, e di conoscere questi strumenti affinché li possano integrare nella loro didattica. Durante il laboratorio saranno sperimentate le potenzialità dell'AI per generare immagini da inserire in un progetto di digital storytelling con Canva.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a005

Categoria: AI

L'intelligenza artificiale al servizio del podcasting

Usare l'AI per creare podcast

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio, Roberto Agostini

-

L'intelligenza artificiale può supportare la produzione di un podcast nella redazione di testi e scalette, nella creazione di loghi e immagini promozionali, e finanche la progettazione sonora (suoni, effetti sonori, musica). Nel corso del laboratorio verranno presentati alcuni strumenti di intelligenza artificiale che possano facilitare il lavoro di creazione dei contenuti, ed anche costituire fonti utili per

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

trovare idee e ispirazione. Nel laboratorio saranno presentati strumenti efficaci per una didattica attiva e centrata sugli studenti.

Durata prevista (ore): 3.

Categoria: Humanities

Codice: a006

Categoria: humanities

Design Thinking: progettare il pensiero

Da cosa nasce cosa: l'approccio del Design Thinking nella didattica quotidiana tra educazione civica, Agenda 2030 e il digitale

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato e/o Vittoria Volterrani

-

Il DT (Design Thinking) è un approccio analitico e creativo per trovare soluzioni ai problemi e dare vita alle idee. Durante l'incontro definiremo le fasi di progettazione e la realizzazione di un prototipo o prodotto come risoluzione di un problema avviando un processo di miglioramento continuo ed utilizzando una didattica per competenze trasversali. Il riuso, l'economia circolare e la sostenibilità faranno da sfondo ad esempi concreti.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a007

Categoria: humanities

Documentare un percorso didattico con il digitale

Strumenti e idee per raccontare piccoli e grandi percorsi

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Olivieri e/o Morena Gandini

-

Documentare un percorso didattico può sembrare un compito impegnativo, ma con gli strumenti giusti e le idee adeguate può diventare un'esperienza creativa e gratificante. Questo incontro tratterà le app e le strategie utili per documentare un percorso didattico o un portfolio di classe e condividerlo con la comunità scolastica o locale. I frequentanti riceveranno suggerimenti per raccontare piccoli e grandi percorsi didattici in modo coinvolgente e visivo attraverso presentazioni, video, ebook o blog, con il coinvolgimento degli studenti, chiedendo loro di tenere un diario o di realizzare un progetto che racconti la loro esperienza.

Durata prevista (ore): 2.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Codice: a008

categoria: humanities

Laboratorio di introduzione al podcasting

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

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio

-

Questo laboratorio presenterà esempi di attività didattiche basate sulla creazione di podcast. Si tratta di attività finalizzate alla riscoperta della voce e del suo uso per raccontare e per fare memoria. Saranno trattate le fasi progettuali e quelle di realizzazione, con particolare attenzione alla modalità di creazione dei contenuti. Sarà anche trattata la scelta delle piattaforme dedicate per l'archiviazione e la condivisione dei prodotti finali.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a009

Categoria: humanities

L'affidabilità informativa e la manipolazione della rete ai tempi dell'AI

Alfabetizzazione digitale per un uso responsabile e consapevole dell'informazione

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

L'implementazione delle tecnologie applicate al mondo dell'informazione genera nuovi scenari di manipolazione e con esso la crescente difficoltà di fact-checking. Per non essere destinatari passivi è necessario cambiare la prospettiva di valutazione dell'affidabilità informativa. L'acquisizione di queste conoscenze specifiche possono fungere da antidoto. Il laboratorio proposto mira a creare piccole tips di "prevenzione per non dover curare".

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a010

Categoria: humanities

La biblioteca scolastica innovativa

Sviluppare un know-how necessario a costruire l'ambiente innovativo e farlo funzionare

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Vittoria Volterrani e/o Gabriele Benassi

-

Questo incontro può essere svolto all'intero Collegio Docenti oppure può essere a un gruppo di docenti più direttamente coinvolti e interessati al tema. La finalità è quella di presentare i vari aspetti

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

che caratterizzano la biblioteca scolastica innovativa, con presentazione di vari ambienti e tips per muovere i primi passi. Si ragionerà di comunità, di setting, di arredi e di attività integrate al digitale, che utilizzano il libro come immenso strumento di cultura, esperienze, viaggio, riconoscimento di sé e dell'altro. La sessione può costituire l'introduzione a un percorso vero e proprio da definire in seguito.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a011

Categoria: humanities

La competenza globale

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

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Vittoria Volterrani e/o Chiara Ferronato

-

L'incontro verterà sulla "competenza globale" nelle sue quattro aree fondamentali e sulle ragioni per le quali il suo sviluppo è 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. Saranno illustrati strumenti e strategie per aiutare i ragazzi a sviluppare tale competenza integrando le attività nelle discipline. L'incontro online è di tipo teorico, ma può essere, se richiesto, seguito da una serie di laboratori online sull'utilizzo degli strumenti presentati.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a012

Categoria: humanities

Metaverso ed NFT

Il CryptoMondo dell'economia virtuale

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Token non fungibili? Creare artefatti digitali certificati come pezzi unici e venderli nei mondi virtuali a miliardari che pagano in criptovalute? Potrebbe essere questo il futuro dei nostri alunni. Oggi viviamo tra due mondi, uno analogico e uno digitale, e continuiamo ad assistere al trasferimento di pezzi di economia verso il digitale. Si tratta di dinamiche apparentemente distopiche che hanno però anche grandi potenzialità. La scuola ha il dovere di educare i futuri attori di questo nuovo mondo, i nostri alunni, a conoscere attivamente e consapevolmente gli ambienti virtuali che visitano, chi incontrano e

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

soprattutto dove i loro dati finiscono. In questo incontro cercheremo di capire come affrontare e utilizzare tali temi in classe.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a013

Categoria: humanities

Raccontare il cibo

Circolarità e sostenibilità: dalla terra alle mani.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Luca Farinelli, Chiara Fontana

-

Il laboratorio parte dall'idea di un digitale che "avvicina" ed è centrato su parole chiavi quali circolarità, sostenibilità, tradizioni enogastronomiche territoriali e cultura popolare. Verrà illustrato un possibile percorso verticale che, partendo dall'obiettivo 12 dall'agenda 2030, favorisca la conoscenza di strumenti e l'acquisizione di contenuti e tecniche di visual storytelling per "narrare" il cibo.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a014

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 ore.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Codice: a015

Categoria: humanities

The radio is on

Fare una web-radio a scuola

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio

-

La web-radio come occasione per creare un nuovo ambiente di apprendimento a scuola. Ma... come organizzare una puntata radiofonica online? Quali sono le strategie per creare la scaletta di un programma? Quali gli strumenti e il setting per la trasmissione? Questi e altri temi verranno approfonditi nel presente laboratorio, insieme all'uso di alcuni strumenti per la creazione e la post-produzione audio di programmi radiofonici in diretta o di podcast.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a016

Categoria: humanities

Storytelling e mondi sonori

Dare voce e suono alle storie usando software di montaggio audio digitale in cloud

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Il laboratorio sarà incentrato sull'uso delle DAW (Digital Audio Workstation) per gestire la voce usando tecniche di registrazione, montaggio e di post-produzione dell'audio digitale. Saranno spiegate tecniche per migliorare la qualità della registrazione e per lavorare sulle caratteristiche espressive della produzione. Infine, sarà fatto un cenno alle modalità con le quali è possibile integrare la parte vocale con un'ambientazione sonoro-musicale.

Durata prevista (ore): 3.

Categoria: STEAM

Codice: a017

Categoria: STEAM

EDU-Bot

Imparare facendo con i robot

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

In questo incontro si parlerà di robotica educativa, analizzando svariati kit didattici presenti in commercio e i loro componenti, e approfondendo l'anatomia robotica al fine di capirne differenze e similitudini. In particolare, saranno presi in considerazione i software e le piattaforme per la programmazione per imparare come programmare i robot attraverso i blocchi tramite diversi dispositivi quali computer, tablet e smartphone. Nell'incontro si discuterà di come utilizzare tali risorse in classe, con gli alunni, di come progettare le attività didattiche di tipo interdisciplinare e di come allestire gli ambienti educativi. Saranno mostrate esempi di attività didattiche.

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a018

Categoria: STEAM

Il coding per lo sviluppo del pensiero computazionale

Percorsi per progettare, documentare e valutare.

Per: scuola primaria

Proposto da: Marialucia Manzi e/o Chiara Fontana

-

Nell'incontro verranno approfonditi contenuti, strumenti e setting per avviare attività di coding integrandole nella progettazione scolastica. Si rifletterà inoltre sul concetto di codice e sulla costruzione algoritmica per arrivare a definire una struttura comune a tutti i kit di robotica. Infine, si presenteranno compiti di realtà e progetti multidisciplinari in ambienti di apprendimento a matrice costruttivista, strumenti per la gestione della classe nel lavoro a gruppi e metodologie innovative e piani di valutazione.

Durata prevista (ore): 3.

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Codice: a019

categoria: STEAM

Introduzione al coding sonoro

Programmare con i suoni / Suonare con i codici

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

proposto da: Roberto Agostini

-

Incontro pensato per chi vuole conoscere le funzionalità di base di Sonic Pi, un software gratuito di programmazione a righe di testo pensato per la produzione sonora e musicale. Durante il laboratorio i corsisti sperimenteranno i comandi di base per creare semplici eventi sonori. Non è previsto alcun prerequisito specifico, né di carattere informatico, né di carattere musicale. L'obiettivo del laboratorio è mostrare attività di "coding espressivo", vale a dire attività interdisciplinari centrate sullo sviluppo del pensiero computazionale che facciano uso di risorse espressivo-artistiche.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a020

categoria: STEAM

Introduzione a Scratch per l'educazione musicale

Usare l'estensione "Music" per comporre brevi eventi musicali

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Il laboratorio vuole essere una introduzione all'uso musicale di Scratch, affrontando in particolare le caratteristiche dell'estensione "Music". Durante il laboratorio, i corsisti creeranno musica originale usando semplici comandi di Scratch. Non è previsto alcun prerequisito specifico, né di carattere informatico, né di carattere musicale. L'obiettivo del laboratorio è permettere ai docenti che già usano Scratch di potenziare le loro tecniche, e di introdurre i docenti che non conoscono Scratch all'uso di questa importante risorsa partendo dalla gestione del suono digitale.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a021

Categoria: STEAM

Laboratorio con Makey Makey

Costruire oggetti con i quali interagire

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Fontana e/o Angela Zanetti

-

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Makey Makey è una scheda a circuito stampato che a scuola è un efficace strumento didattico, utile per creare progetti di apprendimento coinvolgenti centrati sulla costruzione di artefatti utilizzando oggetti di uso comune e materiali conduttivi. Il presente incontro tratterà di come integrare Makey Makey nella pratica pedagogica. La prima parte dell'incontro sarà dedicata all'introduzione generale al suo uso, mostrando la configurazione iniziale, la connessione al dispositivo e il suo funzionamento in generale. Nella seconda parte saranno trattati esempi dell'uso di Makey Makey nella didattica in varie materie, tra cui arte, matematica, scienze, musica, storia e lingue straniere.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a022

Categoria: STEAM

Laboratorio con MicroBit

Prime attività con una semplice scheda elettronica

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Chiara Fontana e/o Maria Angela Zanetti

-

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 prevista (ore): 3.

Codice: a023

Categoria: STEAM

La Bottega STEAM per l'arte visiva

Strumenti e tecnologie digitali per la didattica

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Oggi, nell'epoca del metaverso e delle intelligenze artificiali, l'arte si manifesta sempre più attraverso nuovi media e nuovi strumenti. In questo contesto, l'educazione artistica in ambito visivo potrebbe prendere ispirazione alle "botteghe del Rinascimento" potenziate con un approccio STEAM multidisciplinare che permetta agli alunni di sviluppare competenze creative. Nell'incontro verrà mostrato come creare un ambiente didattico innovativo, che ricordi le botteghe del Rinascimento in

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

versione 4.0, quali strumenti e risorse utilizzare, che tipo di attività didattica progettare e come organizzare le attività con gli alunni.

Durata prevista (ore): 2.

Categoria: Strumenti

Codice: a024

Categoria: strumenti

DigiCartoons

Stop motion per creare animazioni

per: scuola dell'infanzia e primaria

proposto da: Chiara Fontana

-

Durante il laboratorio si proverà a realizzare a distanza una semplice animazione utilizzando la tecnica dello stop motion. I corsisti dovranno dotarsi dei materiali necessari: carta, cartoncini, colori, pupazzetti (mattoncini e omini Lego chi li ha), forbici, didò (o altro materiale simile) e tutto ciò che può essere utile per mettere in scena una semplice storia inventata. Soprattutto, servirà tanta fantasia! Nella seconda parte dell'incontro saranno trattate le tecniche di montaggio video dei prodotti ottenuti.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a025

Categoria: strumenti

Esplorare con Google e Arts & Culture

C'è tutto un mondo d'arte da scoprire... Con Google Arts & Culture

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Rita Marchignoli

-

Il laboratorio verte sull'esplorazione della piattaforma Google Arts & Culture, miniera di possibili spunti per percorsi didattici inclusivi e sperimentazioni digitali e non. Dopo una prima fase di orientamento nella piattaforma e esplorazione delle molteplici opzioni da conoscere, i corsisti sperimenteranno anche le opportunità offerte dall'applicazione mobile e rifletteranno sui possibili utilizzi in campo didattico nei diversi gradi scolastici.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a026

Categoria: strumenti

Google Earth

Esplorare il mondo e raccontare storie

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Per: scuola secondaria di primo grado

Proposto da: Morena Gandini e/o Chiara Olivieri

-

Google Earth è uno strumento adatto non solo per sviluppare attività di Geografia, ma anche per "raccontare" contenuti di diverse discipline quali Arte, Letteratura e Lingue straniere usando percorsi geografici. Nell'incontro saranno anzitutto spiegate tutte le funzionalità dell'app per poi procedere a mostrare esempi pratici del suo utilizzo a scuola. Oltre a mostrare alcune attività svolte in classe, i corsisti potranno sperimentare Google Earth in brevi simulazioni.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a027

Categoria: strumenti

KIT di sopravvivenza (digitale) per docenti primaria

10 tool semplicissimi per integrare il digitale nella didattica disciplinare

per: scuola primaria

proposto da: Vittoria Volterrani

-

Incontro online per una rapida presentazione di dieci semplicissimi web tool da utilizzare nei vari ambiti disciplinari della scuola primaria. Gli strumenti proposti sono intuitivi, spesso non richiedono account e considerano l'aspetto inclusivo. Possono essere interessanti per diverse discipline e aree didattiche. La sessione può essere seguita da una serie di workshop online di tipo hands-on sull'utilizzo approfondito degli strumenti presentati.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a028

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

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

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

comunicazione verbale mutuando le modalità proficue degli esperti della comunicazione. Saranno applicati suggerimenti, tools e tecniche per creare slideshow professionali.

Durata: 3 ore

Codice: a029

Categoria: strumenti

La produzione di contenuti audio con la DAW

Registrazione, trattamento e montaggio di audio digitale in cloud

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Le DAW (Digital Audio Workstation) sono strumenti utili per sviluppare progetti didattici basati il lavoro attivo e collaborativo degli studenti in attività dove entra in gioco l'audio digitale (podcast, radio, audiovisivi, audiolibri, musica e in qualsiasi altro tipo di produzione che ha a che fare con il sonoro). In questo laboratorio saranno presentate le tecniche di base per svolgere operazioni quali registrare, creare effetti sonori e musica con strumenti incorporati o con suoni già predisposti (loop ed effetti sonori), e svolgere operazioni di montaggio e di post-produzione in generale. Lo strumento proposto sarà la piattaforma cloud Soundtrap for Education.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a030

Categoria: strumenti

Moduli Google

Creare test e sondaggi

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Moduli è un'applicazione parte di Google Workspace for Education utile per fare sondaggi, organizzare questionari o anche veri e propri test di verifica. In questo incontro verranno spiegate le modalità per creare moduli per rispondere a esigenze sia didattiche sia organizzative. Dopo l'illustrazione dei comandi di base, i corsisti si dedicheranno alla creazione di Moduli sulla base delle proprie esigenze, di modo che, al termine dell'incontro, avranno prodotto materiale concretamente utile alle proprie attività.

Durata prevista (ore): 3.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

Codice: a031

Categoria: strumenti

Strumenti digitali per valutare le competenze

Usare rubric e check list per raccogliere ed analizzare dati.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Maria Angela Zanetti e/o Chiara Olivieri

-

Il laboratorio tratterà l'utilizzo di alcuni strumenti digitali per osservare i contesti educativi attraverso raccolte di dati e di come predisporre sistemi interattivi per la valutazione delle competenze degli studenti, per l'autovalutazione e per il feedback. L'obiettivo dell'incontro è quello di acquisire familiarità con semplici strumenti che consentono di analizzare i dati raccolti, attribuire valore ai risultati conseguiti dagli studenti e creare un kit condiviso di strumenti di valutazione-

Durata prevista (ore): 2.

Codice: a032

Categoria: strumenti

Tool digitali per facilitare il lavoro inclusivo

Strategie per differenziare

Per: scuola secondaria di primo grado

Proposto da: Morena Gandini e/o Chiara Olivieri

-

Per essere inclusivi occorre saper usare gli strumenti adatti per dare a tutti l'occasione di apprendere. Questo laboratorio vuole dare spunti didattici per l'utilizzo integrato di piattaforme come Classroom e Youtube e di strumenti come gli hyperdocs. L'incontro verte sulle caratteristiche degli hyperdoc, le modalità di costruzione e la successiva condivisione selettiva su Classroom. Saranno presentati alcuni esempi declinati su materie come arte, lingua straniera e storia.

Durata prevista (ore): 3.

Codice: a033

Categoria: strumenti

YouTube per la didattica – Perché non ci avevo pensato prima?

Documentare, rielaborare, organizzare, condividere.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Rita Marchignoli

-

Laboratorio sull'uso di YouTube per la didattica e l'organizzazione professionale. I corsisti, dopo una prima fase conoscitiva della piattaforma, impareranno a utilizzarla come strumento di

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER
ATTIVITÀ DI FORMAZIONE: INTERVENTI SPOT

documentazione, editing video e condivisione. Nel laboratorio, in modo semplice e alla portata anche dei meno esperti, si esploreranno le potenzialità di YouTube più utili per la didattica: creazione di playlist, caricamento, gestione dei video, editing, oscuramento dei volti, utilizzo della musica, condivisione, streaming.

Durata prevista (ore): 4.