

**Alla c.a. Del Dirigente Scolastico dell'IC di Montebello
Dott.ssa Gessica Pozzer**

Gentile dott.ssa di seguito una nostra proposta per la formazione relativa a tre delle quattro tipologie di laboratori sul campo da voi progettate e relativa ai due percorsi sulla digital board e l'aula immersiva.

Per quanto riguarda la proposta economica, sappiamo che si tratta di UCS pertanto la nostra azienda può applicare uno sconto del 2% onde evitare la richiesta della garanzia definitiva. Su richiesta seguirà preventivo dettagliato.

1-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM), anche in ottica inclusiva

Titolo del Corso: *Accendere la Passione per la Scienza: Un Viaggio STEM Inclusivo per Docenti del Primo Ciclo*

- Docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Contenuti:

- **Modulo 1: I fondamenti delle STEM**
 - Definizione e importanza delle discipline STEM.
 - L'approccio STEM nella scuola italiana e internazionale.
 - Le Linee Guida nazionali per le discipline STEM.
- **Modulo 2: Didattica STEM inclusiva**
 - L'apprendimento cooperativo e collaborativo.
 - L'utilizzo di materiali manipolativi e digitali.
 - Strategie per coinvolgere studenti con BES e DSA.
- **Modulo 3: Progettazione di attività STEM**
 - La progettazione di unità di apprendimento a tema STEM.
 - L'integrazione delle STEM con altre discipline.
 - L'utilizzo di laboratori e ambienti di apprendimento innovativi.
- **Modulo 4: Risorse e strumenti digitali**
 - Piattaforme online per l'insegnamento delle STEM.
 - App e software per la didattica STEM
 - Coding e robotica educativa. (è necessario conoscere quali sono gli strumenti in dotazione alla scuola)

Durata:

- 10 ore complessive, suddivise in incontri pomeridiani o serali.

2-Possibile programma di ogni modulo del corso

Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti

Titolo del Laboratorio: *Creare il Futuro: Un Viaggio nella Didattica Innovativa con la Robotica e gli Strumenti Digitali*

Obiettivi:

- Fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare la robotica educativa e gli strumenti digitali nella loro pratica didattica.
- Sviluppare la capacità di progettare e gestire attività didattiche innovative e coinvolgenti.
- Favorire l'acquisizione di conoscenze sulle potenzialità della robotica educativa per lo sviluppo delle competenze STEM e trasversali degli studenti.
- Offrire un'introduzione a strumenti come Scratch e altre piattaforme di programmazione visuale.

Destinatari:

- Docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Struttura del Laboratorio:

Modulo 1: Introduzione agli ambienti di apprendimento innovativi (2 ore)

- Cos'è un ambiente di apprendimento innovativo?
- I vantaggi dell'utilizzo delle tecnologie in classe.
- Le competenze digitali del docente.
- Normativa e risorse disponibili.

Modulo 2: La robotica educativa: un ponte verso le STEM (2 ore)

- Cos'è la robotica educativa?
- I benefici della robotica per l'apprendimento.
- I diversi tipi di robot educativi.
- Progetti e attività di robotica adatte a diverse fasce d'età.

Modulo 3: Scratch: programmare è divertente (2 ore)

- Introduzione a Scratch: un ambiente di programmazione visuale.
- I blocchi di Scratch e le loro funzioni.
- Creazione di semplici animazioni e giochi.
- Applicazioni di Scratch nella didattica.

Modulo 4: Laboratori pratici (4 ore)

- **Laboratorio 1:** Costruzione e programmazione di un robot educativo semplice.
- **Laboratorio 2:** Creazione di una storia interattiva con Scratch.
- **Laboratorio 3:** Progettazione di un'attività di coding unplugged.
- **Laboratorio 4:** Presentazione e discussione dei progetti realizzati.

Materiali (se presenti a scuola):

- Computer con software Scratch installato.
- Robot educativi (ad esempio, Bee-Bot).
- Materiali didattici (schede, presentazioni, video).

3- Possibile programma relativo ai moduli: Educazione Civica Digitale e Cittadinanza Digitale per Docenti di Scuola Media

Obiettivi:

- Fornire ai docenti gli strumenti teorici e pratici per affrontare le tematiche della cittadinanza digitale nella scuola.
- Sviluppare competenze per guidare gli studenti nell'uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.
- Offrire spunti e attività didattiche per prevenire i rischi connessi alla rete e promuovere un uso positivo delle tecnologie.

Contenuti:

Modulo 1: Che cos'è la cittadinanza digitale? (2 ore)

- Definizione e dimensioni della cittadinanza digitale.
- I pilastri della cittadinanza digitale: diritti, responsabilità, competenze.
- Il ruolo della scuola nell'educazione alla cittadinanza digitale.

Modulo 2: I rischi della rete: come proteggersi? (2 ore)

- Cyberbullismo: definizione, cause e conseguenze.
- Hate speech e disinformazione: come riconoscerli e contrastarli.
- Privacy e protezione dei dati personali online.
- Grooming e pedofilia in rete: come prevenirli.

Modulo 3: Le opportunità della rete: come sfruttarle? (2 ore)

- La rete come strumento di apprendimento e conoscenza.
- Creatività e partecipazione online: blog, social network, piattaforme collaborative.
- La cittadinanza attiva nel mondo digitale.

Modulo 4: Attività pratiche in classe (4 ore)

- **Laboratorio 1: Creare contenuti digitali consapevoli.** Realizzazione di brevi video o podcast su tematiche legate alla cittadinanza digitale.
- **Laboratorio 2: Indagare e verificare le informazioni online.** Utilizzo di strumenti per la verifica delle fonti e la ricerca di informazioni attendibili.
- **Laboratorio 3: Progettare una campagna di sensibilizzazione.** Creazione di materiali informativi e coinvolgenti per sensibilizzare i compagni sui rischi della rete.
- **Laboratorio 4: Costruire regole di comportamento online.** Elaborazione condivisa di un codice di condotta per l'uso responsabile delle tecnologie in classe e a casa.

Questo è solo un esempio di programma. È possibile personalizzarlo ulteriormente in base alle esigenze specifiche dei docenti e della scuola.

Per i docenti di scuola primaria si consiglia invece un percorso diverso (si consideri che probabilmente un bambino ha accesso ad internet già a soli 8 anni e non sempre è controllato ed affiancato da adulti)

Programma del Corso: Educazione Civica Digitale e Cittadinanza Digitale per Docenti di Scuola Primaria

Obiettivi:

- Fornire ai docenti gli strumenti di base per introdurre i concetti di cittadinanza digitale ai bambini della scuola primaria.
- Sviluppare attività ludiche e coinvolgenti per sensibilizzare gli studenti all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie.
- Offrire spunti per affrontare temi come la sicurezza online, il rispetto degli altri e la creatività digitale.

Contenuti:

Modulo 1: Che cos'è internet? (2 ore)

- Cos'è internet e a cosa serve.
- Come funziona un computer.
- Le parti di un computer: tastiera, mouse, schermo.
- I dispositivi connessi a internet (smartphone, tablet).

Modulo 2: Esplorare il mondo online in sicurezza (2 ore)

- Regole d'oro per navigare in sicurezza: chiedere il permesso, non dare informazioni personali, evitare siti sconosciuti.
- I pericoli online: pubblicità ingannevoli, contenuti inappropriati.
- Come comunicare in modo corretto online.

Modulo 3: Creare e condividere online (2 ore)

- Disegnare e colorare online.
- Creare piccole animazioni e storie.
- Condividere i propri lavori in modo sicuro.

Modulo 4: Attività pratiche in classe (4 ore)

- **Laboratorio 1: Il mio avatar.** Creazione di un avatar personalizzato e discussione sulle caratteristiche che lo rappresentano.
- **Laboratorio 2: La caccia al tesoro digitale.** Risoluzione di enigmi e quiz per scoprire informazioni utili sulla rete.
- **Laboratorio 3: La posta elettronica.** Creazione di una casella di posta elettronica e invio di messaggi semplici.
- **Laboratorio 4: Un racconto digitale.** Creazione di una breve storia illustrata utilizzando strumenti online.

Proposta formazione DM 66 UTILIZZO DELLA DIGITAL BOARD

Durata 10 ore (ad es. 5 incontri da 2 ore ciascuno)

Obiettivo: Fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare la digital board nella loro pratica didattica quotidiana, valorizzandone le potenzialità per rendere l'apprendimento più coinvolgente e efficace.

Programma Dettagliato:

Modulo 1: Introduzione alla Digital Board

- Cos'è una digital board e quali sono le sue principali caratteristiche?
- Confronto tra diverse tipologie di digital board (interattive, proiettori, ecc.)
- Vantaggi e sfide nell'utilizzo della digital board in classe
- Normativa e sicurezza informatica

Modulo 2: Installazione e Configurazione

- Installazione e configurazione della digital board
- Collegamento con il computer e altri dispositivi
- Software di base e applicazioni compatibili
- Creazione di un ambiente di lavoro personalizzato

Modulo 3: Strumenti e Funzionalità di Base

- Penna digitale: tipi, funzioni e utilizzo
- Schermata touch: gesti e comandi
- Strumenti di scrittura e disegno
- Inserimento di immagini, video e audio
- Navigazione sul web

Modulo 4: Creazione di Materiali Didattici Interattivi

- Realizzazione di presentazioni dinamiche
- Creazione di esercizi interattivi (quiz, cruciverba, ecc.)
- Utilizzo di template e risorse online
- Sviluppo di attività collaborative con gli studenti

Modulo 5: Applicazioni Pratiche in Classe

- La digital board nelle diverse discipline
- Attività per favorire l'apprendimento attivo e cooperativo
- Esempi di buone pratiche
- Gestione della classe durante l'utilizzo della digital board

Modulo 6: Valutazione e Feedback

- Come valutare l'efficacia dell'utilizzo della digital board
- Raccolta del feedback degli studenti e dei colleghi
- Suggerimenti per migliorare l'utilizzo della tecnologia in classe

Note:

- Il programma può essere adattato in base alle esigenze specifiche dei docenti partecipanti e alle caratteristiche delle scuole.
- È importante prevedere momenti di confronto e discussione per favorire lo scambio di esperienze e la creazione di una rete di supporto tra i docenti.
- È consigliabile offrire ai partecipanti un supporto continuativo anche dopo la fine del corso, attraverso un forum online o incontri di follow-up.

PROPOSTA FORMAZIONE SULL'UTILIZZO DELL'AULA IMMERSIVA

Obiettivo: Fornire ai docenti le competenze necessarie per progettare e realizzare esperienze di apprendimento coinvolgenti e significative all'interno dell'aula immersiva, valorizzandone le potenzialità per stimolare la curiosità, la creatività e la partecipazione attiva degli studenti.

Durata: 10 ore

Modulo 1: Introduzione all'Aula Immersiva

- Cos'è un'aula immersiva e quali sono le sue principali caratteristiche?
- Confronto tra diverse tipologie di aule immersive (VR, AR, XR)
- Vantaggi e sfide nell'utilizzo dell'aula immersiva in classe
- Normativa e sicurezza nell'utilizzo delle tecnologie immersive

Modulo 2: Progettazione di Esperienze Immersive

- Principi base della progettazione didattica per l'aula immersiva
- Definizione degli obiettivi di apprendimento
- Scelta dei contenuti e delle attività più adatte
- Creazione di narrazioni coinvolgenti e interattive

Modulo 3: Strumenti e Software per l'Aula Immersiva

- Introduzione ai principali software di creazione di contenuti immersivi
- Utilizzo di motori grafici e piattaforme di sviluppo
- Creazione di ambienti virtuali e oggetti 3D
- Integrazione di contenuti multimediali (audio, video, testi)

Modulo 4: Attività Pratiche e Laboratori

- Creazione di un'esperienza immersiva semplice (es. visita virtuale a un museo)
- Sviluppo di attività interattive e collaborative
- Utilizzo di controller e sensori per aumentare l'interattività
- Risoluzione di problemi tecnici comuni

Modulo 5: Applicazioni Didattiche dell'Aula Immersiva

- L'aula immersiva nelle diverse discipline (scienze, storia, geografia, ecc.)
- Attività per favorire l'apprendimento attivo e cooperativo
- Esempi di buone pratiche
- Valutazione dell'apprendimento nell'ambiente immersivo