

1) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Eduverso: il Metaverso per la didattica

Percorso su scuola futura id 308846

DESCRIZIONE

La costruzione e manipolazione di oggetti digitali, con la realtà aumentata e la realtà virtuale, in particolare, facilita la trasmissione delle conoscenze, rendendo più immersivo e interattivo lo studio dei fenomeni naturali e delle discipline in generale

L'unità formativa sarà finalizzata ad utilizzare la realtà virtuale e aumentata all'interno di metodologie innovative.

Durante il corso si acquisiranno conoscenze sulla Realtà Virtuale, Aumentata e Mista, sull'Eduverso, sull'utilizzo di immagini, video e oggetti in ambienti 3D nella didattica e sulla creazione di spazi virtuali adatti allo scopo didattico e sul funzionamento dei visori in ambienti educativi.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono).

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- La realtà aumentata e realtà virtuale nella didattica
- Incrementare la realtà con contenuti digitali
- Il Metaverso e l'Eduverso
- Percorsi esperienziali con esempi di uso dell'Eduverso a scopi didattici
- Utilizzo di immagini, video e oggetti in ambienti 3D
- Come creare contenuti di Realtà Aumentata e realtà Virtuale
- Realizzazione di Escape Room nel mondo virtuale
- Utilizzare i visori nella didattica

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze sulla realtà virtuale e aumentata nella didattica creazione di contenuti di realtà virtuale e aumentata.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti impareranno a gestire l'Eduverso nella didattica e a creare contenuti digitali.

2) Laboratori di formazione sul campo

Eduverso: il Metaverso per la didattica

Percorso su scuola futura con id 308833

DESCRIZIONE

La costruzione e manipolazione di oggetti digitali, con la realtà aumentata e la realtà virtuale, in particolare, facilita la trasmissione delle conoscenze, rendendo più immersivo e interattivo lo studio dei fenomeni naturali e delle discipline in generale.

L'unità formativa sarà finalizzata ad utilizzare la realtà virtuale e aumentata all'interno di metodologie innovative.

Durante il corso si acquisiranno conoscenze sulla Realtà Virtuale, Aumentata e Mista, sull'Eduverso, sull'utilizzo di immagini, video e oggetti in ambienti 3D nella didattica e sulla creazione di spazi virtuali adatti allo scopo didattico e sul funzionamento dei visori in ambienti educativi.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello triadico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Percorsi esperienziali con esempi di uso dell'Eduverso a scopi didattici
- Utilizzo di immagini, video e oggetti in ambienti 3D
- Contenuti di Realtà Aumentata e realtà Virtuale
- Realizzazione di Escape Room nel mondo virtuale
- Utilizzare i visori nella didattica

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze sulla realtà virtuale e aumentata nella didattica creazione di contenuti di realtà virtuale e aumentata.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti impareranno a gestire l'Eduverso nella didattica e a creare contenuti digitali.

3) Laboratori di formazione sul campo

Creare con la stampante 3D - Livello Base

Percorso su scuola futura con id 308868

DESCRIZIONE

Spesso le materie scolastiche sono percepite dagli studenti come qualcosa di astratto, non correlato alle loro esperienze e percezioni quotidiane.

Per questo motivo, è fondamentale sviluppare nuovi metodi di insegnamento in grado di promuovere l'interesse e la motivazione verso le discipline matematico, scientifiche e tecnologiche nonché linguistiche e artistiche.

Le stampanti 3D rappresentano una nuova frontiera di sperimentazione didattica: la possibilità di realizzare modelli tridimensionali di oggetti concepiti dagli studenti, che apre nuove opportunità per motivarli, per aumentare l'interesse nei confronti delle nuove tecnologie e per sviluppare le capacità di tinkering e making e di problem solving.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Il Making e il Tinkering come metodologia per lo sviluppo del pensiero computazionale
- L'utilizzo della stampa 3D nella didattica
- Le app per la modellizzazione 3D
- L'ambiente di lavoro
- Creare e modificare un oggetto 3D
- Utilizzare App per la stampa 3D

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno competenze sull'utilizzo di App di modellizzazione 3D.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno progetti di making con la produzione di un contenuto digitale attraverso app per la creazione di contenuti 3D stampabili.

4) Laboratori di formazione sul campo

Creare con la stampante 3D - Livello Intermedio

Percorso su scuola futura con id 308887

DESCRIZIONE

Spesso le materie scolastiche sono percepite dagli studenti come qualcosa di astratto, non correlato alle loro esperienze e percezioni quotidiane.

Per questo motivo, è fondamentale sviluppare nuovi metodi di insegnamento in grado di promuovere l'interesse e la motivazione verso le discipline matematico, scientifiche e tecnologiche nonché linguistiche e artistiche.

Le stampanti 3D rappresentano una nuova frontiera di sperimentazione didattica: la possibilità di realizzare modelli tridimensionali di oggetti concepiti dagli studenti, che apre nuove opportunità per motivarli, per aumentare l'interesse nei confronti delle nuove tecnologie e per sviluppare le capacità di problem solving.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Creare e modificare un oggetto 3D
- I software necessari per trasformare un modello virtuale in un oggetto reale
- Le funzioni di base
- Utilizzare App per la stampa 3D o Conoscere l'ambiente di lavoro o Le principali funzioni o Creare e modificare un'oggetto 3D
- Posizionamento, rotazione e scalatura del modello 3D sul piano di lavoro della stampante
- Impostazione dei parametri macchina per la stampa 3D
- Il processo di stampa
- Finitura del modello 3D stampato

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti approfondiranno l'utilizzo di App di modellizzazione e di stampa 3D.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti sperimenteranno in attività laboratoriali la produzione di un contenuto digitale attraverso app per la creazione di oggetti 3D e la loro stampa.

5) Laboratori di formazione sul campo

Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM) - Infanzia e Primaria

Percorso su scuola futura con id 308897

DESCRIZIONE

Ci troviamo di fronte ad un momento di profonda trasformazione e ripensamento dell'istruzione - l'innovazione si è spostata improvvisamente dai margini al centro di molti sistemi educativi, ed è emersa l'opportunità, ma anche la necessità, di identificare nuove strategie che, se sostenibili, possono aiutare i giovani ad ottenere una educazione che li possa preparare per i nostri tempi in continuo cambiamento. L'azione formativa approfondirà alcune metodologie di insegnamento di facile implementazione, che favoriscono un apprendimento significativo delle STEM e che rappresentano oggi la risposta a un nuovo bisogno di formazione che metta sempre più gli studenti in grado di apprendere attraverso il fare e la pratica.

Il percorso sarà personalizzato per i docenti della scuola dell'infanzia e della primaria.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello triadologico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- La didattica laboratoriale per lo studio delle STEM
- Il metodo scientifico per le STEM
- Apprendimento basato sul progetto: Project based learning
- Laboratori virtuali per lo studio delle STEM
- Metodologie per lo sviluppo del pensiero computazionale
- Introduzione agli ambienti di programmazione per l'Infanzia e la Primaria
- Comprendere l'utilizzo e le funzioni
- Esempi di sviluppo di un'applicazione destinato alla scuola dell'Infanzia e della Primaria

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze per potenziare la conoscenza delle STEM mediante metodologie didattiche innovative e per promuovere un percorso STEM, che richiede di creare connessioni e sinergie tra le scienze e le altre discipline, favorendo lo spirito critico e la creatività degli studenti.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti svilupperanno un progetto per lo studio delle STEM con il supporto di metodologie digitali.

6) Laboratori di formazione sul campo

Coding e Robotica Educativa - Infanzia e Primaria (aperto a tutti i docenti dell'istituto)

Percorso su scuola futura con id 308902

DESCRIZIONE

Il coding e la robotica educativa sono globalmente riconosciuti come strumenti estremamente efficaci nel combinare le competenze tecniche con lo sviluppo del pensiero procedurale e delle capacità logico cognitive.

Attraverso il coding e la robotica gli allievi parteciperanno a un'esplorazione del mondo digitale, il cui obiettivo non è solo acquisire gli strumenti necessari a comprendere le procedure per la risoluzione problemi logici, ma soprattutto diventare artefici e "inventori" delle soluzioni stesse attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale come modalità di problem solving.

Il corso avrà un taglio laboratoriale con un focus specifico nell'utilizzo degli strumenti e nella realizzazione di un'attività laboratoriale immediatamente riutilizzabile nella didattica. Il corso sarà personalizzato per i docenti dell'Infanzia e della Primaria.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Coding e Pensiero computazionale
- Coding unplugged
- Apprendimento del coding attraverso il gioco
- La robotica come ambiente di apprendimento
- Conoscere le piattaforme per la programmazione a blocchi destinate all'infanzia e alla primaria ▪
L'ambiente di lavoro
- Montare e utilizzare i Robot
- Attivare e connettere i Robot
- La programmazione di un Robot
- I principali comandi di programmazione a blocchi
- Utilizzare i sensori
- Utilizzo di ambienti di simulazione robotica per i più piccoli

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

L'azione formativa sarà finalizzata a conoscere il coding e la robotica per utilizzarli nell'azione didattica della scuola dell'Infanzia e della Primaria e saper erogare in autonomia progetti formativi con il supporto di tali metodologie.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti svilupperanno in aula un progetto di Robotica Educativa da riproporre nelle aule dell'Infanzia e della Primaria.

7) Laboratori di formazione sul campo

Coding e Robotica Educativa Secondaria di I grado (aperto a tutti i docenti dell'istituto)

percorso su scuola futura con id 308907

DESCRIZIONE

Il coding e la robotica educativa sono globalmente riconosciuti come strumenti estremamente efficaci nel combinare le competenze tecniche con lo sviluppo del pensiero procedurale e delle capacità logico cognitive.

Attraverso il coding e la robotica gli allievi parteciperanno a un'esplorazione del mondo digitale, il cui obiettivo non è solo acquisire gli strumenti necessari a comprendere le procedure per la risoluzione problemi logici, ma soprattutto diventare artefici e "inventori" delle soluzioni stesse attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale come modalità di problem solving.

Il corso avrà un taglio laboratoriale con un focus specifico nell'utilizzo degli strumenti e nella realizzazione di un'attività laboratoriale immediatamente riutilizzabile nella didattica.

Il corso sarà personalizzato per i docenti della Scuola Secondaria di I grado.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello trialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Apprendimento del coding attraverso il gioco
- La programmazione a blocchi
- La robotica come ambiente di apprendimento
- Conoscere le piattaforme per la programmazione a blocchi
- L'ambiente di lavoro
- Montare e utilizzare i Robot
- Attivare e connettere i Robot
- La programmazione di un Robot
- I principali comandi di programmazione a blocchi
- Utilizzare i sensori
- Utilizzo di ambienti di simulazione robotica destinati alla secondaria di I e grado
- Utilizzare Open Roberta

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONSOGENZE IN USCITA

L'azione formativa sarà finalizzata a conoscere il coding e la robotica per utilizzarli nell'azione didattica della scuola Secondaria di I grado e saper erogare in autonomia progetti formativi con il supporto di tali metodologie.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti svilupperanno in aula un progetto di Robotica Educativa da riproporre nelle Secondaria di I grado.

8) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Utilizzo della Workspace

percorso su scuola futura con id 308917

DESCRIZIONE

L'utilizzo degli strumenti digitali in modo più efficace e funzionale è uno degli obiettivi alla base del PNRR.

La gestione delle risorse in rete permette un nuovo approccio all'utilizzo di tecnologie già esistenti, organizzate in modo da creare una piattaforma di elaborazione a prescindere dalla localizzazione fisica, che astrae le risorse hardware e software impiegate: in tal modo l'utente può "ospitare" (memorizzare) dati e programmi, gestendo online applicazioni e attività.

La creazione di una "Scuola in Rete" facilita sia la componente didattica, che si può avvalere delle nuove metodologie, sia la componente organizzativa, per tutti gli aspetti legati alla gestione, alla condivisione documentale e alla comunicazione sia interna, sia verso l'esterno.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono).

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

Condividere e collaborare in rete o Condivisione documenti con altri utenti o Upload/download documenti

- o Creazione cartelle

- o Comunicazione e collaborazione online o Le riunioni virtuali

- o Sicurezza informatica e protezione dei dati

- Documenti digitali o Creare, salvare e Aprire un documento o Formattare il Testo e Paragrafo o

Utilizzare elenchi puntati e numerati o Correggere il documento o Modificare il formato delle pagine o

Inserire semplici oggetti grafici o Creare e formattare una Tabella

- o Stampare un documento

- Utilizzare i fogli elettronici o Gestire i Dati nelle Cartelle di Lavoro o Eseguire i Calcoli

- o Eseguire calcoli utilizzando funzioni o Gestire i Fogli di Lavoro

- o Modificare il Formato dei Dati nel Foglio di Lavoro o Inserire Grafici e diagrammi o Filtrare e ordinare i dati

- o Controllare e Stampare le Informazioni

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del percorso formativo i partecipanti sapranno utilizzare in modo efficace i principali strumenti Google Workspace.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I partecipanti si eserciteranno in aula per produrre documenti digitali complessi.

9) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Web App per iniziare ad impiegare facilmente il Digital Storytelling in classe: SCIENZE e TECNOLOGIA
percorso su scuola futura con id 310419

DESCRIZIONE

Lo storytelling interattivo è l'arte di raccontare storie che incorpora forme d'interazione tecnologiche, sociali o collaborative per proporre dei contenuti adatti alle trasformazioni del comportamento in un nuovo ecosistema tecnologico.

L'importanza che l'esperienza partecipativa riveste è insita nella ricerca di un'interazione e del potere trasformativo del dialogo attraverso l'opera creata.

Lo studente nel creare un prodotto che possiede un significato personale (spesso condiviso in un gruppo), diventa autore e si assume la responsabilità del suo lavoro nel momento in cui lo rivolge a un pubblico di lettori. La creazione di storie in team attiva, inoltre, competenze trasversali (soft skills) di problem solving, pensiero creativo e autonomia nella gestione dei progetti, utili nello studio delle STEM. Nel gruppo la distinzione dei ruoli permette a ogni ragazzo di veder valorizzati i propri talenti. Il gruppo di lavoro valorizza la cultura cooperativa e l'intelligenza sociale.

L'attività formativa è finalizzata inoltre a sviluppare nei partecipanti la capacità di utilizzare varie Web App al fine di saper progettare e realizzare attività didattiche basate su tale metodologia nelle diverse discipline (non solo umanistiche, ma anche scientifiche e artistiche) e ad impiegare il Digital Storytelling per creare una grande varietà di tipologie narrative diverse (testuali, video, multimediali, audio, immersive, ecc.).

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono)

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Lo storytelling nella didattica
- Introduzione al Digital Storytelling
- Perché il Digital Storytelling è efficace nella didattica
- Storytelling per lo sviluppo delle competenze digitali
- Progettare uno Storytelling funzionale alla didattica
- Come costruire storie digitali
- Web App per iniziare ad impiegare il Digital Storytelling in classe
- Esempi pratici da proporre in classe per una didattica attiva e coinvolgente
- Lo storytelling interattivo per raccontare storie che incorporano forme d'interazione tecnologiche
- Podcast a Scuola
- Il podcast come strumento di trasmissione di competenze
- Creare e raccontare una storia coinvolgente ed emozionante utilizzando il podcast
- La multimedialità per rendere più comprensibili i contenuti complessi

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze per creare e raccontare una storia coinvolgente ed emozionante utilizzando contenuti audio (podcast) e visivi (fotografia, video) come metodologia didattica innovativa.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORIO DIDATTICI

I docenti sperimenteranno gli strumenti digitali per il digital storytelling e la creazione di contenuti digitali multimediali.

10) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Creare e raccontare con l'intelligenza artificiale generativa (ARTE E MUSICA)

Percorso su scuola futura con id 310439

DESCRIZIONE

Il Digital Storytelling è una narrazione realizzata con strumenti digitali, che organizza contenuti selezionati in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, e altro).

L'arte di inventare una storia attraverso strumenti multimediali diversi e combinanti tra loro richiede una dettagliata pianificazione delle operazioni da svolgere e pone gli studenti nella necessità di utilizzare differenti strumenti tecnologici, come grafica, audio, video e web, e di risolvere i problemi emersi nel corso del loro utilizzo, sia riguardo alla padronanza tecnica sia alle dinamiche sociali e comportamentali a essi correlati.

L'attività formativa è finalizzata, in particolare, all'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa (IAG), che costituisce un ambiente innovativo nell'apprendimento dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, nell'arte del racconto e della comunicazione visiva.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono)

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Progettare uno Storytelling funzionale alla didattica
- Storytelling per lo sviluppo delle competenze digitali
- Introduzione all'intelligenza artificiale
- L'impatto dell'IA nel processo educativo
- L'IAG (Intelligenza Artificiale generativa)
- Applicazioni di IAG nella didattica nella scuola dell'infanzia, della primaria e della secondaria di I grado
- IAG e creatività
- Creazione di contenuti digitali coinvolgenti attraverso l'IAG (immagini, testi e attività interattive e altro).

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso i docenti saranno in grado di utilizzare l'intelligenza artificiale generativa nella metodologia del Digital Storytelling.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti creativi con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale.

11) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Intelligenza Artificiale e didattica Ambito matematico, scientifico e tecnologico

percorso su scuola futura con id 310446

DESCRIZIONE

L'avvento dell'Intelligenza Artificiale (AI) nei sistemi educativi impone ai docenti una sua conoscenza più approfondita e una riflessione sulle opportunità offerte e sui principi etici.

Se da una parte può aiutare gli insegnanti a facilitare l'apprendimento, offrendo agli studenti nuove opportunità, dall'altro potrebbe rilevarsi una tecnologia invasiva che mette gli studenti a rischio di violazione della privacy e renda il processo di apprendimento freddo e distaccato.

È importante, anche con l'avvento dell'intelligenza artificiale, comprendere come l'insegnante mantenga la centralità del suo ruolo e possa avvalersi dell'IA come un facilitatore che renda il suo intervento più efficace. Di fatto, gli studenti sono oggi in grado di apprendere da più fonti a ritmi sostenuti e da prospettive culturali differenti. Dunque, è fondamentale che i docenti e le scuole comprendano questo ambiente in evoluzione, per offrire a tutti gli studenti gli strumenti necessari per percorrere con successo il loro percorso formativo. L'azione formativa sarà indirizzata, in particolare, all'utilizzo dell'intelligenza artificiale in ambito matematico, scientifico e tecnologico.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono)

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

- Cosa si intende per intelligenza artificiale IA
- IA ed etica
- ChatBot e ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)
- L'Intelligenza Artificiale: come funziona e come utilizzarla nella didattica
- Insegnare con l'intelligenza artificiale
- L'IA per implementare strategie didattiche personalizzate per gli studenti
- Come utilizzare l'IA nello studio delle discipline matematiche, scientifiche e tecnologiche
- Costruire contenuti digitali per lo studio delle materie scientifiche con l'ausilio dell'intelligenza artificiale
- Esempi di utilizzo in classe

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze e le risorse necessarie per comprendere e utilizzare l'Intelligenza Artificiale (IA) in modo efficace nello studio delle lingue.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti digitali per lo studio delle lingue con l'ausilio dell'AI.

12) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Intelligenza Artificiale e didattica Ambito linguistico

Percorso su scuola futura con id 310455

DESCRIZIONE

L'avvento dell'Intelligenza Artificiale (AI) nei sistemi educativi impone ai docenti una sua conoscenza più approfondita e una riflessione sulle opportunità offerte e sui principi etici.

Se da una parte può aiutare gli insegnanti a facilitare l'apprendimento, offrendo agli studenti nuove opportunità, dall'altro potrebbe rilevarsi una tecnologia invasiva che mette gli studenti a rischio di violazione della privacy e renda il processo di apprendimento freddo e distaccato.

È importante, anche con l'avvento dell'intelligenza artificiale, comprendere come l'insegnante mantenga la centralità del suo ruolo e possa avvalersi dell'IA come un facilitatore che renda il suo intervento più efficace. Di fatto, gli studenti sono oggi in grado di apprendere da più fonti a ritmi sostenuti e da prospettive culturali differenti. Dunque, è fondamentale che i docenti e le scuole comprendano questo ambiente in evoluzione, per offrire a tutti gli studenti gli strumenti necessari per percorrere con successo il loro percorso formativo. L'azione formativa sarà indirizzata, in particolare, all'utilizzo dell'intelligenza artificiale in ambito linguistico.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono)

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

- Cosa si intende per intelligenza artificiale IA
- IA ed etica
- ChatBot e ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)
- L'Intelligenza Artificiale: come funziona e come utilizzarla nella didattica
- Insegnare con l'intelligenza artificiale
- Lo sviluppo di competenze multilinguistiche con l'IA
- L'IA per implementare strategie didattiche personalizzate per gli studenti
- Come utilizzare l'IA nello studio delle lingue
- Esempi di utilizzo in classe

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze e le risorse necessarie per comprendere e utilizzare l'Intelligenza Artificiale (IA) in modo efficace nello studio delle lingue.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti digitali per lo studio delle lingue con l'ausilio dell'AI.

13) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Creazione e utilizzo di risorse didattiche interattive (GAMIFICATION)

Percorso su scuola futura con id 310458

DESCRIZIONE

È nella nostra natura imparare a conoscere il mondo attraverso il gioco: in questo modo riusciamo a comprendere meglio anche i concetti più astratti e impegnativi perché siamo mossi dall'esplorazione e dal piacere. Per tale motivo, si stanno sviluppando metodologie didattiche che utilizzano il gioco come leva motivazionale.

I termini "game based learning" e "gamification" sono, quindi, sempre più frequenti quando si parla di strategie didattiche volte a rendere più coinvolgenti i processi di apprendimento.

Si affronteranno in questo corso si analizzeranno piattaforme utili per trasferire dinamiche di gioco nel contesto educativo per rendere l'apprendimento più coinvolgente, divertente e competitivo.

L'azione formativa è finalizzata a sperimentare applicazioni online per la gamification della didattica, utilizzabile da qualsiasi device e sistema operativo (wordwall, baamboozle, liveworksheet, supermappe etc...).

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono).

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Il gioco nella didattica: Gamification VS Game-based learning ▪ Gamification:
o Come applicare la gamification in un contesto educativo o Comprendere la metodologia didattica o Utilizzare App per la gamification
- Game-based learning o Introduzione alle App per creare un learning game o Progettare e creare un gioco digitale
- Creare contenuti didattici interattivi con web app (wordwall, baamboozle, liveworksheet, supermappe etc.)

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti saranno in grado di utilizzare la gamification e i Game Based Learning per una didattica innovativa e coinvolgente e sapranno utilizzare risorse digitali per la creazione e utilizzo di contenuti didattici interattivi.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti digitali per la creazione e l'utilizzo di risorse didattiche interattive.

14) Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Percorso multidisciplinare per il reperimento di materiale didattico

Percorso su scuola futura con id 310459

DESCRIZIONE

Le nuove tecnologie favoriscono un ripensamento del modello didattico tradizionale con l'obiettivo di agevolare l'apprendimento significativo e rendere lo studente protagonista consapevole nell'acquisizione della conoscenza.

La valorizzazione dell'aspetto digitale nella didattica, inoltre, semplifica i processi cognitivi complessi con ricadute estremamente positive nel processo di apprendimento.

L'ausilio delle tecnologie per la realizzazione di oggetti digitali, in particolare, faciliterà la trasmissione delle conoscenze, rendendo più coinvolgente e interattivo lo studio dei fenomeni scientifici e delle discipline in generale.

L'azione formativa è finalizzata a sperimentare metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Il percorso potrà essere personalizzato per la scuola dell'Infanzia e della Primaria.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar (online sincrono).

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

10 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- Metodologie didattiche di insegnamento e apprendimento innovative
- Come attuare le metodologie didattiche attive
- L'apprendimento Esperienziale a scuola
- Le principali metodologie didattiche innovative personalizzate per la scuola Primaria e per la scuola dell'Infanzia
- Metodologia didattica attive e innovative con il supporto di strumenti digitali
- Esempi di strumenti digitali da utilizzare nella didattica

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

I docenti acquisiranno le competenze per utilizzare gli strumenti digitali a supporto di una didattica innovativa e coinvolgente.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti realizzeranno contenuti digitali per la didattica attiva e innovativa all'interno di un processo di apprendimento.