

## Guida alla lettura del catalogo

Il catalogo contiene la rassegna di alcune tematiche che l'EFT (Equipe Formativa Territoriale) del Veneto presenta alle scuole per gli interventi da svolgersi nel biennio 2019-2021.

Esse hanno carattere indicativo e sono sviluppate in coerenza con le azioni previste dal Piano Nazionale Scuola Digitale e con le aree tematiche che il Ministero ha definito per la formazione realizzata dai poli formativi denominati *Future Labs*.

Le scuole, sulla base dei propri bisogni formativi, possono richiedere interventi su tematiche diverse o specifici approfondimenti di quelle proposte, in coerenza con gli obiettivi di innovazione didattica e del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Gli interventi sono rivolti alle scuole di ogni ordine e grado, a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di secondo grado.

L'équipe formativa territoriale ha tra i suoi compiti quello di fornire supporto, accompagnamento, collaborazione, di promuovere reti collaborative, di favorire il *peer learning* fra docenti, attraverso incontri formativi e informativi, laboratori e consulenza. Pertanto gli interventi dell'équipe consisteranno in:

- a) sostegno e accompagnamento all'interno alle istituzioni scolastiche del territorio per lo sviluppo e la diffusione di soluzioni per la creazione di ambienti digitali con metodologie innovative e sostenibili;
- b) promozione e supporto alla sperimentazione di nuovi modelli organizzativi, finalizzati a realizzare l'innovazione metodologico-didattica, e allo sviluppo di progetti di didattica digitale, cittadinanza digitale, economia digitale, educazione ai media;
- c) promozione, supporto e accompagnamento per la progettazione e realizzazione di percorsi formativi laboratoriali per docenti sull'innovazione didattica e digitale nelle istituzioni scolastiche del territorio, anche al fine di favorire l'animazione e la partecipazione delle comunità scolastiche, attraverso l'organizzazione di workshop e/o laboratori formativi;
- d) documentazione delle sperimentazioni in atto nelle istituzioni scolastiche, nel campo delle metodologie didattiche innovative, monitoraggio e valutazione delle azioni formative adottate.

Gli interventi potranno essere rivolti ai singoli animatori digitali, ai dirigenti, a piccoli gruppi di docenti, a classi o gruppi di alunni.

L'EFT rappresenta un nuovo anello di raccordo e accelerazione dell'innovazione didattica e digitale nel territorio volta a sostenere l'azione delle istituzioni scolastiche e degli animatori digitali, coordinata dall'Ufficio scolastico regionale.

---

### Note:

(1) Tempi:

- a) Le fasi 1 e 2 possono essere progettate in sequenza o alternate fra loro in base agli obiettivi ed alle esigenze dell'istituto.
- b) I tempi dell'affiancamento dovranno essere definiti e modulati in base alla logistica (dimensione dell'istituto, numero dei plessi, cadenza oraria...) e in coerenza con il contesto e le caratteristiche dei gruppi classe.

(2) Strumentazioni richieste: flessibile/se assente, se possibile, viene fornita in aiuto alla scuola;

<b>Numero</b>	<b>1</b>
<b>Titolo</b>	<b>BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE): IL MIO DISPOSITIVO PER APPRENDERE</b>
Descrizione	Proposte di percorsi e sperimentazione didattica con i dispositivi personali e con modelli organizzativi innovativi
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Definire gli ambiti e le modalità d'uso dei dispositivi mobili. Saper scegliere ed avvalersi di contenuti digitali utilizzabili da dispositivi diversi. Sostenere l'aggiornamento e la motivazione
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>2</b>
<b>Titolo</b>	<b>CLIL: CONTENT, LANGUAGE AND DIGITAL SKILLS</b>
Descrizione	Apprendimento di lingua, contenuto e competenze digitali, modelli di valutazione, <i>cooperative learning</i> e <i>task based learning</i>
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Consolidare la cooperazione tra insegnanti di diverse discipline Ricerare e sperimentare metodologie innovative nella didattica della lingua straniera e di altre discipline Definire criteri per la produzione di moduli di insegnamento bilingue e per l'individuazione di percorsi in lingua straniera e discipline non linguistiche. Utilizzare e produrre materiali didattici digitali con metodologia CLIL Sperimentare e condividere criteri di valutazione in ambiente CLIL
Tempi (1)	1) Fino a 10 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>3</b>
<b>Titolo</b>	<b>CODING</b>
Descrizione	Uso ludico e didattico di strumenti e metodi intuitivi di programmazione utili a stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale (attività unplugged, programmazione visuale a blocchi, altre eventuali applicazioni o linguaggi di programmazione specifici)
Destinatari	<b>Docenti e studenti della scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado</b>
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Obiettivi previsti dal Piano Nazionale Scuola Digitale (azione #17 e #18) Acquisire competenze logiche e di problem solving sviluppate in modo creativo attraverso la programmazione (coding) anche in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie, sia attraverso l'uso di strumenti digitali, favorendo nel contempo l'acquisizione di consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche. Individuare e progettare percorsi di coding adeguati alle diverse discipline e ai diversi livelli di scuola.
Tempi (1)	1) Fino a 10 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) Fino a 6 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Esempio</b>	<b>3A</b>
<b>Titolo</b>	<b>CODING UNPLUGGED: PROGRAMMIAMO CON IL CORPO</b>
Descrizione	Il pensiero computazionale: definizione e significato Coding alla scuola dell'infanzia: cosa è, come funziona e perché insegnarlo. Esempi pratici di Coding "unplugged": esperienza di scrittura di codice senza l'uso diretto del PC, cioè unplugged, senza strumenti. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Percorso ad ostacoli: Cappuccetto Rosso</li> <li>- Scrittura di un algoritmo</li> <li>- Cody Roby</li> </ul> Progettazione di un'attività da realizzare in classe (lavoro di gruppo)

<b>Esempio</b>	<b>3B</b>
<b>Titolo</b>	<b>CODE&amp;PLAY</b>
Descrizione	Grazie ad un microcontrollore, il coding "esce" dallo schermo e controlla oggetti che interagiscono con il mondo fisico in modo da realizzare un gioco interattivo, sperimentando ed esplorando i costrutti base della programmazione. Strumentazione necessaria: 1 micro: bit e un computer connesso ad internet per ogni coppia di partecipanti, filo metallico, pinze, plastilina, cavetti a cocodrillo.

<b>Esempio</b>	<b>3C</b>
<b>Titolo</b>	<b>SPAZIO, NUMERI E CODING</b>
Descrizione	<p>Introduzione al pensiero computazionale.</p> <p>Esempi di come utilizzare il linguaggio di programmazione per sviluppare il pensiero computazionale e per insegnare a pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla.</p> <p>Presentazione di percorsi di coding e di attività da sviluppare in classe, sia attraverso la programmazione cartacea, sia con l'utilizzo dei robottini Doc, Mind, Bee Bot, Blue Bot</p> <p>Progettazione e realizzazione un'attività (lavoro di gruppo).</p>

<b>Esempio</b>	<b>3D</b>
<b>Titolo</b>	<b>CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE CON SCRATCH</b>
Descrizione	<p>Fornire le competenze operative per approcciarsi al coding e alla programmazione a blocchi, sia attraverso la conoscenza del progetto ministeriale "Programma il futuro" e delle iniziative relative all'Ora del Codice (<a href="http://code.org">code.org</a>), sia mediante la sperimentazione della piattaforma Scratch.</p> <p>Realizzare uno storytelling, un videogame o altro con Scratch (lavoro di gruppo)</p>

<b>Esempio</b>	<b>3E</b>
<b>Titolo</b>	<b>POTENZIAMENTO DELLE DISCIPLINE STEM: UN CODICE PER DISEGNARE</b>
Descrizione	<p>Progettare percorsi di apprendimento in ambienti digitali attraverso attività interdisciplinari di coding con approccio laboratoriale.</p> <p>Sperimentare e creare prodotti digitali attraverso Scratch, Doodle 3d Trasform e Tinkercad. Necessari applicativi OER di disegno digitale 3d-stampante 3d</p>

<b>Numero</b>	<b>4</b>
<b>Titolo</b>	<b>ROBOTICA, TINKERING E MAKING</b>
Descrizione	La robotica educativa comprende attività che permettono di integrare diverse discipline, di favorire l'apprendimento e delineare un nuovo paradigma pedagogico. Presentazione di attività di robotica educativa, di tinkering e di making come metodologia didattica curricolare verticale.
Destinatari	Docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Sperimentare l'uso della robotica, del tinkering e del making imparando attraverso il fare (azione #15 del PNSD sulle competenze digitali applicate) Promuovere la creatività attraverso il problem posing e il problem solving. Sviluppare attività di didattica inclusiva. Acquisire competenze digitali e competenze disciplinari con l'uso delle tecnologie.
Tempi (1)	1) Fino a 10 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) Fino a 6 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer, dispositivi mobili anche di uso personale, lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet. Strumentazioni robotiche o schede elettroniche con relativi accessori adeguati al livello di scuola. Materiale povero. Stampante 3D.

<b>Esempio</b>	<b>4A</b>
<b>Titolo</b>	<b>"ROBOTICA EDUCATIVA: LEGO WEDO 2.0 NELLA SCUOLA PRIMARIA"</b>
Descrizione	Introduzione al pensiero computazionale, uso di semplici linguaggi di programmazione a blocchi e impiego del Kit Lego WeDo 2.0 (richiede bluetooth) utilizzabili come mediatori didattici di apprendimento.

<b>Esempio</b>	<b>4B</b>
<b>Titolo</b>	<b>ROBOTICA EDUCATIVA: LEGO MINDSTORM EV3</b>
Descrizione	La RoboEtica Introduzione della Robotica Educativa Presentazione del kit Lego Mindstorm EV3 Costruzione del robot Programmazione di motori: movimento avanti. Indietro, gira a sinistra-destra nelle varie tipologie di istruzione Uso del loop Percorsi geometrici: angolo retto, quadrato, triangolo, circonferenza, sinusoidi, linea spezzata, linea curva ecc. Programmazione dei sensori: contatto, suono, ultrasuoni, tempo, luce, colore. Realizzare una unità didattica di apprendimento (lavoro di gruppo).

<b>Esempio</b>	<b>4C</b>
<b>Titolo</b>	<b>INSEGNARE LA MATEMATICA CON UN ROBOT</b>
Descrizione	Presentazione di unità didattiche di apprendimento di matematica realizzate dalla classe prima alla classe terza della Scuola Primaria utilizzando il robottino (Mind, Doc, Blue Bot, Pro Bot...). Progettazione finale di un'attività (lavoro di gruppo).

<b>Esempio</b>	<b>4D</b>
<b>Titolo</b>	<b>PAPER CIRCUITS</b>
Descrizione	Conoscere i principi di base di funzionamento di un circuito elettrico e i concetti collegati, sviluppare abilità manuali e creatività costruendo un paper circuit, un circuito elettronico a bassa tensione creato su un foglio di carta. Necessari led, pile a bottone da 3 V, nastro/inchiostro conduttivo, forbici, colori, carta/cartoncino colorato, scotch.

<b>Numero</b>	<b>5</b>
<b>Titolo</b>	<b>IL DIGITALE PER LE COMPETENZE INTERCULTURALI E LA DIDATTICA INNOVATIVA</b>
Descrizione	Esplorazione di piattaforme/siti dedicati tra cui e-Twinning, Intercultural Learning e altri e individuazione di opportunità di favorire il processo di internazionalizzazione della scuola
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Promuovere e/o consolidare le competenze digitali in ambiente interculturale. Far acquisire consapevolezza della dimensione interculturale nella relazione reale e virtuale con gli altri. Contribuire all'acquisizione delle competenze di cittadinanza e globali. Favorire il processo di internazionalizzazione della scuola.
Tempi (1)	1) Fino a 6 ore: in plenaria 2) 4 ore di affiancamento in aula o a distanza
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>6</b>
<b>Titolo</b>	<b>DIGITAL STORYTELLING</b>
Descrizione	Metodi didattici e strumenti di narrazione digitale attraverso l'utilizzo di diversi applicativi.
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Potenziare il bagaglio di tecniche e strumenti per creare progetti di storytelling. Conoscere le strategie, i problemi e le soluzioni per una efficace gestione dei progetti di narrazione. Analizzare strumenti e metodi in logica crossmediale e transmediale.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>7</b>
<b>Titolo</b>	<b>DIGITALE A SUPPORTO DELLE DISCIPLINE</b>
Descrizione	Favorire l'utilizzo di strategie didattiche attive, costruttive e collaborative, selezionando gli strumenti tecnologici in modo mirato e finalizzato al raggiungimento delle diverse finalità dell'apprendimento seguendo i diversi livelli della tassonomia declinata anche in versione digitale.
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Potenziare il bagaglio di tecniche e strumenti per il miglioramento degli esiti di apprendimento. Favorire lo sviluppo di competenze mediante la partecipazione ad attività significative o attraverso percorsi collaborativi per la costruzione di artefatti.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet, applicativi di presentazione, microfono,.

<b>Esempio</b>	<b>7A</b>
<b>Titolo</b>	<b>IL TEMA NELL'ERA DIGITALE la produzione scritta non è mai stata così individualizzata</b>
Descrizione	Presentazione di una procedura innovativa per la produzione e la valutazione di un testo scritto.
Destinatari	Docenti di Lettere e Lingue di I e II grado

<b>Esempio</b>	<b>7B</b>
<b>Titolo</b>	<b>GEOLOCALIZZAZIONE E RICERCA SUL TERRITORIO</b>
Descrizione	La geolocalizzazione digitale come strumento per realizzare una guida al territorio costruendo una mappa geo-storica digitale e multimediale con itinerari sui luoghi di interesse artistico, storico-culturale e naturalistico.

<b>Esempio</b>	<b>7C</b>
<b>Titolo</b>	<b>NAVIGANDO S'IMPARA!</b>
Descrizione	Percorsi di ricerca sul modello del <i>task-based learning</i> e ricerca nel web per supportare gli apprendimenti e acquisire consapevolezza del coinvolgimento degli studenti nei percorsi di apprendimento con dispositivi personali e con percorsi personalizzati.

<b>Esempio</b>	<b>7 D</b>
<b>Titolo</b>	<b>IL DOCENTE DIGITALE - Strumenti e risorse</b>
Descrizione	Presentazione dei vari strumenti e delle risorse a disposizione dei docenti per avviare una didattica innovativa digitale.

<b>Numero</b>	<b>8</b>
<b>Titolo</b>	<b>TIncludiamo: DIGITALE PER L'INCLUSIONE</b>
Descrizione	<p>Progettare ambienti di apprendimento inclusivi, potenziati dall'utilizzo di TIC e strategie didattiche cooperative, ponendo il focus su stili cognitivi e di apprendimento e promuovendo sviluppo di competenze ed autovalutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione/uso di mappe, schemi e rappresentazioni della conoscenza</li> </ul> <p>CAA e FC nella disabilità comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Robotica educativa e terapeutica, making e coding per l'inclusione scolastica</li> <li>- Dalla classe al web come elemento di condivisione</li> <li>- Diversi codici comunicativi: testo, immagini, video, presentazioni, ipertesti...</li> </ul>
Destinatari	Docenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	<p>Comprendere e confrontare i diversi bisogni educativi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Progettare per competenze nell'ottica inclusiva</li> <li>-Distinguere i concetti di didattica individualizzata e personalizzata confrontando le tecnologie funzionali ai due concetti</li> <li>-Proporre strategie valutative ed autovalutative mediate dalle tecnologie</li> <li>-Utilizzare LIM e schermi interattivi come strumento di didattica inclusiva</li> <li>-Progettare attività didattiche collaborative utilizzando rete, cloud, device</li> <li>-Utilizzare app per l'inclusione</li> </ul>
Tempi (1)	<p>1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento</p> <p>2) 4 ore di affiancamento in aula</p>
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	<p>Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.</p> <p>Strumenti per la robotica, il coding, il making se disponibili o proposti dal docente</p>

<b>Esempio</b>	<b>8A</b>
<b>Titolo</b>	<b>ROBOTIC ASSISTIVE TECHNOLOGY</b>
Descrizione	<p>Robot come strumenti per la scoperta e il controllo sperimentale di modelli cognitivi; robot antropomorfi/umanoidi per il potenziamento di capacità prasso-motorie, socio-relazionali e cognitive in contesti terapeutici e di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- processi di manipolazione, movimento, interazione verbale con i robot</li> <li>- potenziare le abilità cognitive di soggetti normodotati o con disabilità attraverso la programmazione robotica</li> <li>- "teoria della mente" e robot in soggetti con sindrome dello spettro autistico</li> </ul> <p>Robot da utilizzare per specifiche attività quali: Pepper, NAO, Milo, Alpha 1 pro, Little Sophia, Cubetto, Bee-Bot, Pro-Bot ...</p>

<b>Esempio</b>	<b>8B</b>
<b>Titolo</b>	<b>CAA e FC NELLA DISABILITA' COMUNICATIVA</b>
Descrizione	<p>Approfondimenti su conoscenze, tecniche, strategie e tecnologie atte a semplificare ed incrementare la comunicazione nelle persone con difficoltà comunicative.</p> <p>Utilizzo di strumenti e software specifici, anche open source, per la creazione di libri in simboli e tabelle visive.</p>

<b>Esempio</b>	<b>8C</b>
<b>Titolo</b>	<b>DISCALCULIA E TIC PER LA CLASSE</b>
Descrizione	<p>Discalculia e discalculie: potenziare le aree di svantaggio, gli ambienti (il singolo, il gruppo, la classe) e le interazioni attraverso il digitale.</p>

<b>Esempio</b>	<b>8D</b>
<b>Titolo</b>	<b>COOPERATIVE SOLVING</b>
Descrizione	<p>Declinare in modalità cooperativa ed inclusiva il problem posing&amp;solving (e le abilità cognitive coinvolte), mediato dalle TIC, potenziato dal linguaggio di programmazione.</p> <p>Saranno attivate in classe modalità di confronto di testi di problemi valutando la coerenza con gli obiettivi didattici e delineando situazioni problema (compiti autentici).</p>

<b>Numero</b>	<b>9</b>
<b>Titolo</b>	<b>GAMIFICATION</b>
Descrizione	Presentazione dei principi della gamification ed esempi di applicazione nella prassi didattica
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere la terminologia ed i principi (meccaniche e dinamiche) del gioco didattico</li> <li>- Identificare attività di Gamification per favorire apprendimento coerenti con le finalità didattiche.</li> <li>- Utilizzare app per creare e gestire giochi per la didattica in modo coerente con le finalità.</li> <li>- Promuovere apprendimento attraverso la G. in tutti gli studenti (anche se non vincono).</li> <li>- Misurare i livelli di apprendimento favoriti dal gioco didattico anche per gli studenti che non finiscono il gioco</li> <li>- Promuovere collaborazione e comportamenti virtuosi (competenza sociale e civica)</li> <li>- Favorire il pensiero strategico (Spirito di iniziativa e problem solving)</li> </ul>
Tempi (1)	<p>1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento</p> <p>2) 4 ore di affiancamento in aula</p>
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	<p>In fase di fruizione dei giochi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PC e/o tablet/smartphone</li> <li>- collegamento in rete</li> <li>- monitor per la visualizzazione condivisa (opportuno, ma non indispensabile)</li> </ul> <p>In fase (eventuale) di creazione dei giochi con il coinvolgimento dei ragazzi risulta funzionale disporre dei PC</p>

<b>Numero</b>	<b>10</b>
<b>Titolo</b>	<b>IL SITO WEB PER LA SCUOLA</b>
Descrizione	Content Management System (CMS) e linguaggi per il web: strumenti per la progettazione, realizzazione e gestione di siti web per la scuola o la didattica. Accessibilità dei siti web
Destinatari	Docenti e studenti primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Acquisire le conoscenze base del linguaggio HTML. Saper utilizzare un CMS per la realizzazione di un sito web. Conoscere i criteri di usabilità e accessibilità. Saper progettare un sito web per device diversi.
Tempi (1)	1) Fino a 8 ore: progettazione didattica e realizzazione pagine web 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet,.

<b>Esempio</b>	<b>10A</b>
<b>Titolo</b>	<b>CREAZIONE DI PAGINE WEB</b>
Descrizione	Proposte e percorsi di approfondimento per la creazione di pagine web o servizi web based. Pagine statiche, pagine dinamiche ed interazione con database. Creazione di siti web online (Google Site, Wix, Jimdo, Altvista...) CMS, CRM, LMS: piattaforme dinamiche per le esigenze formative/educative (blog, reportistica, portfolio esperienze...) Linguaggi di programmazione per il web.
Destinatari	Docenti e/o Studenti e/o Personale ATA

<b>Numero</b>	<b>11</b>
<b>Titolo</b>	<b>LIM - UNA FINESTRA SUL MURO</b>
Descrizione	Percorsi didattici per l'uso degli strumenti digitali di presentazione e di costruzione dei contenuti
Destinatari	docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	<p>Usare la LIM in diverse situazioni di insegnamento/apprendimento.          Progettare validi ed efficaci contenuti digitali di insegnamento.          Ricercare, catalogare e salvare risorse didattiche disponibili on-line attraverso la LIM.</p> <p>Organizzare un modello di lavoro didattico per la propria disciplina in ambiente e-learning con la LIM.</p> <p>Realizzare percorsi didattici per le discipline coinvolte.</p>
Tempi (1)	<p>1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento</p> <p>2) 4 ore di affiancamento in aula</p>
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>12</b>
<b>Titolo</b>	<b>METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE</b>
Descrizione	Progettare interventi didattici e/o ambienti di apprendimento utilizzando le seguenti metodologie: Service Learning, Apprendimento autonomo e tutoring, Rendere visibili pensiero e apprendimento (MLTV,) Argomentare e dibattere (Debate), Tecnologie per l'apprendimento attivo (TEAL), STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), STEAM (Science, Technology, Engineering, ART and Mathematics), Flipped Learning, Episodi di apprendimento situato (EAS), Cooperative learning... Alcuni di questi temi fanno parte delle idee del movimento Indire delle Avanguardie educative.
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Progettare interventi didattici utilizzando metodologie attive e innovative. Progettare ambienti di apprendimento reali o virtuali utilizzando metodologie attive e innovative. Utilizzare metodologie innovative per promuovere competenze. Utilizzare metodologie innovative per personalizzare l'apprendimento.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet, applicativi digitali online.

<b>Esempio</b>	<b>12A</b>
<b>Titolo</b>	<b>DEBATE</b>
Descrizione	Progettare e realizzare contesti di apprendimento anche interdisciplinare utilizzando la metodologia del debate. Migliorare il public speaking. Realizzare contesti di confronto per la costruzione del sapere, delle opinioni personali; porre in atto attività di studio e approfondimento in contesti collaborativi per argomentare con logica e sostenere le proprie tesi in relazione a tematiche presentate.

<b>Esempio</b>	<b>12B</b>
<b>Titolo</b>	<b>SERVICE LEARNING: APPRENDERE ATTRAVERSO IL SERVIZIO SOLIDALE</b>
Descrizione	Progettare percorsi di apprendimento in contesti di vita reale, destinati a soddisfare in modo contestualizzato ed efficace bisogni emersi dalla comunità territoriale, sociale e scolastica. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Connettere il sapere disciplinare oltre l'aula e dunque alla realtà territoriale dove è inserita la scuola.</li> </ul>

<b>Esempio</b>	<b>12C</b>
<b>Titolo</b>	<b>FAI DI TE UN BRAND A TUTTO WEB - Come creare un branding video per proporsi al mondo del lavoro</b>
Descrizione	Far acquisire conoscenze e abilità per la creazione di un video di presentazione che, con creatività e facendo emergere la personalità, ne illustri il profilo professionale. Conoscere e comprendere dinamiche e strategie di comunicazione utilizzate nel WEB dalle professioni emergenti per scoprire potenzialità e criticità di questi nuovi scenari professionali e imparare a proporsi nei colloqui di lavoro in modo <i>smart</i> .
Destinatari	Studenti in PCTO e docenti. Si richiede ai partecipanti di portare con sé il proprio smartphone o iPhone o tablet o iPad. Se l'ambiente è grande può essere opportuno avere un microfono.

<b>Esempio</b>	<b>12D</b>
<b>Titolo</b>	<b>COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE</b>
Descrizione	Utilizzare il linguaggio iconico-multimediale per esprimere le conoscenze contenutistiche acquisite, anche al fine della loro valutazione. Conoscere e utilizzare gli strumenti e le risorse digitali per la produzione di immagini, video animazione, grafica, illustrazione.

<b>Esempio</b>	<b>12E</b>
<b>Titolo</b>	<b>ON LINE COOPERATIVE</b>
Descrizione	Esperienze didattiche concrete utilizzando i principi teorici e metodologici del Cooperative learning Il percorso evidenzia inoltre le difficoltà che emergono con un'applicazione meccanica e acritica del metodo. A seguire gli obiettivi del percorso, affiancati ai principi del CL che ne garantiscono coerenza -Predisporre esperienze didattiche per la co-costruzione di conoscenza (interdipendenza positiva); -Diversificare gli assets collaborativi, associando l'interazione (coppia/gruppo-reale/virtuale) alle attività (interazione faccia a faccia) -Risolvere in modo collaborativo problemi aperti in situazione autentica, - Potenziare la comprensione testo ideando compiti complessi (Pianificazione, monitoraggio, autovalutazione - Promozione abilità sociali); - Incoraggiare assunzione di responsabilità individuali e sociali (Responsabilità individuale e di gruppo)

<b>Numero</b>	<b>13</b>
<b>Titolo</b>	<b>PIATTAFORME PROPRIETARIE E OPEN SOURCE</b>
Descrizione	Moodle e didattica con modalità blended, corsi MOOC per la didattica e l'orientamento. Altre piattaforme: Classroom, Weschool, Edmodo, Fidenia, ...
Destinatari	Docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	<p>Reperire materiali online strutturati da enti e organizzazioni autorevoli su specifici argomenti.</p> <p>Fornire supporto agli apprendimenti attraverso l'organizzazione e la distribuzione di materiali anche in formato digitale.</p> <p>Creare nuove possibilità di interazione tra studenti e docenti, in un ambiente controllato e su contenuti condivisi.</p> <p>Favorire il lavoro collaborativo tra gli studenti e metterli in grado di contribuire attivamente in vari modi all'esperienza educativa e didattica.</p> <p>Contribuire all'acquisizione delle competenze di cittadinanza e globali.</p>
Tempi (1)	<p>1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento</p> <p>2) 4 ore di affiancamento in aula</p>
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet..

<b>Numero</b>	<b>14</b>
<b>Titolo</b>	<b>PRODUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>
Descrizione	Creazione e utilizzo di contenuti multimediali: - Editing video, animazione, immagini e grafica. - Web radio - Ebook - ...
Destinatari	Docenti e studenti primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Fornire i concetti base e gli strumenti per la realizzazione di contenuti digitali a supporto delle attività didattiche
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet, microfono e applicativi di presentazione..

<b>Esempio</b>	<b>14A</b>
<b>Titolo</b>	<b>DAGLI APPUNTI AL PRODOTTO DIGITALE</b> <b>Integrare la lezione frontale con strumenti e piattaforme digitali</b>
Descrizione	A partire dalla lezione frontale è possibile migliorare la comprensione e la persistenza dei contenuti attraverso la realizzazione di un prodotto digitale quale un ebook o una video-animazione, ovvero un oggetto virtuale di condivisione del sapere e di realizzazione creativa personale.

<b>Esempio</b>	<b>14B</b>
<b>Titolo</b>	<b>L'EBOOK NON E' UN BOOK</b>
Descrizione	La finalità dell'intervento è pensare un ambiente di apprendimento integrato e diffuso in cui il libro digitale diventa un aggregatore di contenuti, spendibile nel quotidiano o a lungo raggio, coerente con il contesto e la progettazione attuale, una risorsa flessibile, editabile e rieditabile per favorire le esigenze dei diversi gruppi classe, favoriti dall'utilizzo di TIC e declinando principi di apprendimento cooperativo
Destinatari	1° ciclo (infanzia - primaria – secondaria 1°) 2° ciclo

<b>Numero</b>	<b>15</b>
<b>Titolo</b>	<b>REALTÀ AUMENTATA, VIRTUALE, MISTA</b>
Descrizione	Utilizzo, conoscenza, progettazione e creazione di contenuti in realtà aumentata e/o virtuale
Destinatari	Docenti e studenti di primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Utilizzare la realtà aumentata, virtuale, mista per: <ul style="list-style-type: none"> <li>- promuovere competenze</li> <li>- documentare la didattica</li> <li>- sperimentare e/o realizzare esperienze immersive</li> <li>- supportare la didattica disciplinare</li> </ul>
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer, dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Esempio</b>	<b>15A</b>
<b>Titolo</b>	<b>LA REALTÀ OLOGRAFICA: UNA POSSIBILITÀ DIDATTICA SIGNIFICATIVA</b>
Descrizione	Fruire, progettare e realizzare contenuti didattici relativi alla realtà olografica in contesti digitali e condivisi. Necessari strumenti digitali riferiti alla realtà olografica (ad esempio z_space)

<b>Esempio</b>	<b>15B</b>
<b>Titolo</b>	<b>INCLUDIAMO CON IL QUADERNO AUMENTATO</b>
Descrizione	Il concetto di “quaderno aumentato” coniuga strumenti tradizionali (quaderno appunti) con device e app, utilizzando le opportunità della realtà aumentata nell’ottica della documentazione. Questa idea di base, che declina la competenza “imparare a imparare” anche in un approccio frontale, può essere sviluppata ulteriormente con modi ed in ambienti diversi, perché il passo per altri contenuti e interazioni è breve. La finalità inclusiva è potenziata dall’utilizzo di strategie didattiche cooperative, pone il focus su stili cognitivi e di apprendimento e promuove sviluppo di competenze ed autovalutazione

<b>Numero</b>	<b>16</b>
<b>Titolo</b>	<b>RISORSE EDUCATIVE APERTE (OER) E LICENZE</b>
Descrizione	Licenze per il software, per la documentazione e per le altre opere (ad es. Creative Commons)
Destinatari	Docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Previsto dall'azione 23 del PNSD. Trovare, creare ed usare risorse educative aperte. Implementare nel lavoro quotidiano pratiche educative aperte.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>17</b>
<b>Titolo</b>	<b>SICUREZZA IN RETE/CYBERBULLYING</b>
Descrizione	Conoscere le problematiche della sicurezza in rete e del cyberbullismo. Il fenomeno del cyberbullismo, della protezione on line e della protezione dei dati personali, analizzando pericoli e rischi della rete, si riflette su possibili interventi e pratiche per evitarli, e sugli opportuni comportamenti di cittadinanza digitale da tenersi quando si interagisce con gli altri utenti. Conoscere e comprendere le basilari regole di comportamento civico da tenersi nelle interazioni in rete, approfondendo il concetto di Reputazione Digitale (Netiquette) Supportare i docenti per la stesura e la promozione del documento della Policy di eSafety.
Destinatari	Docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Diffondere la cultura della sicurezza in rete. Promuovere l'uso di metodologie e tecnologie che consentano di elevare il livello di sicurezza. Contribuire al rafforzamento della cultura della sicurezza in ambito informatico.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>18</b>
<b>Titolo</b>	<b>STRUMENTI DIGITALI A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE</b>
Descrizione	Applicazioni e piattaforme per la documentazione e la valutazione didattica e di sistema. Progettare competenze trasversali e digitali nel curricolo Valutare ed autovalutare a livello singolo e di sistema attività coerenti con il curricolo e le competenze digitali
Destinatari	Docenti di primo e secondo ciclo Figure di sistema: referenti del curricolo, della valutazione, del digitale
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Conoscere, usare e reperire applicazioni e piattaforme per la documentazione didattica e la valutazione con particolare riferimento al feedback.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Esempio</b>	<b>18A</b>
<b>Titolo</b>	<b>IN CLASSE CON I DISPOSITIVI UTILIZZANDO LA TASSONOMIA DIGITALE</b>
Descrizione	Orientare l'uso della tecnologia al fine di promuovere l'apprendimento e favorire la tassonomia, per guidare l'azione didattica. Favorire questo tipo di progettazione significa utilizzare strategie didattiche attive, costruttive e collaborative, selezionando gli strumenti tecnologici in modo mirato e finalizzato al raggiungimento delle diverse finalità dell'apprendimento declinati nei livelli della tassonomia.

<b>Numero</b>	<b>19</b>
<b>Titolo</b>	<b>USO DEL CLOUD</b>
Descrizione	Percorsi didattici per l'uso di ambienti digitali di condivisione (Gsuite for education/Microsoft 365 edu e relative applicazioni anche in funzione di una didattica collaborativa)
Destinatari	Docenti e studenti del primo e secondo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Conoscere e sperimentare modalità di lavoro e di apprendimento collaborative che favoriscono la creazione di contesti didattici dinamici ed altamente inclusivi a supporto della didattica.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad Internet.

<b>Numero</b>	<b>20</b>
<b>Titolo</b>	<b>WEB APP</b>
Descrizione	Lavagne interattive, test interattivi, strumenti di content curation, videoannotazione, geolocalizzazione e ricerca, linee del tempo, immagini interattive, sondaggi, infografiche, mappe mentali e concettuali...
Destinatari	Docenti e studenti primo ciclo
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 1 a 20
Obiettivi	Potenziare il bagaglio di tecniche e strumenti introdurre il digitale nella didattica quotidiana. Creare ambienti di apprendimento collaborativi mediati dalle tecnologie.
Tempi (1)	1) Fino a 5 ore: progettazione didattica e realizzazione ambienti di apprendimento 2) 4 ore di affiancamento in aula
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.) (2)	Aula dotata di computer (o dispositivi mobili anche di uso personale), lim o videoproiettore o display interattivo, connessione ad internet

<b>Numero</b>	<b>21</b>
<b>Titolo</b>	<b>AGENDA 2030: COMPETENZE DIGITALI E TRASVERSALI</b>
Descrizione	Viene proposta l'esplorazione dei 17 obiettivi dell'Agenda 2030 insieme a possibili modalità di didattica con attività di <i>problem solving</i> , apprendimento collaborativo, <i>flipped classroom</i> e <i>task-based learning</i> , <i>service learning</i>
Destinatari	Docenti di scuole di ogni ordine e grado e di ogni disciplina
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 10 a 15
Obiettivi	Conoscere ed esplorare le tematiche affrontate dall'Agenda 2030 Consolidare le competenze digitali Progettare percorsi per sostenere le competenze trasversali degli studenti
Tempi	Da 4 a 8 ore o più a seconda della quantità di attività laboratoriale
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.)	Pc, connessione a Internet, dispositivi mobili, videoproiettore o LIM

<b>Numero</b>	<b>22</b>
<b>Titolo</b>	<b>BUILD UP YOUR FUTURE: PCTO, COMPETENZE TRASVERSALI E DIGITALI</b>
Descrizione	Si propongono strumenti concreti per indicare, descrivere, osservare, valutare e autovalutare le competenze digitali e trasversali
Destinatari	Docenti di scuola secondaria di secondo grado
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 10 a 15
Obiettivi	Fornire ai docenti concreti strumenti per: <ul style="list-style-type: none"> <li>- osservare e valutare le competenze digitali</li> <li>- osservare e valutare le competenze trasversali</li> <li>- guidare gli studenti ad auto-osservarsi</li> </ul>
Tempi	Da 4 a 8 ore o più a seconda della quantità di attività laboratoriale
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.)	Pc, connessione a Internet, dispositivi mobili, videoproiettore o LIM

<b>Numero</b>	<b>23</b>
<b>Titolo</b>	<b>ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA E TIC</b>
Descrizione	Proposte e percorsi di alfabetizzazione informatica dall'accensione del PC alle TIC nella scuola. Supporto alle necessità documentali e di Office Automation anche per le attività degli uffici di segreteria/dirigenziali.
Destinatari	Docenti e/o Studenti del primo e secondo ciclo e/o Personale ATA
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 20 a 1
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- il PC (hardware e software)</li> <li>- office automation (trattamento testi, foglio di calcolo, database, presentazioni)</li> <li>- dall'office automation al cloud (risorse per una condivisione online di documenti)</li> <li>- Internet, comunicazione in rete, sicurezza su piattaforma Linux/Microsoft</li> </ul>
Tempi	Variabili sulla base degli obiettivi che si intendono raggiungere: min. 2/3 ore, max 24 ore
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.)	PC/laptop per ogni corsista Sistema operativo e software che quotidianamente il corsista andrà ad utilizzare Connessione a Internet, dispositivi mobili, videoproiettore o LIM

<b>Esempio</b>	<b>23A</b>
<b>Titolo</b>	<b>AVVIAMENTO ALLA DIDATTICA CON L'USO DELLE TECNOLOGIE</b>
Descrizione	Si propone supporto, affiancamento e materiali didattici digitali utilizzati con gli studenti o prodotti dagli studenti, facilmente riproducibili per promuovere la confidenza dell'uso delle tecnologie.

<b>Numero</b>	<b>23B</b>
<b>Titolo</b>	<b>PROGRAMMI DI SCRITTURA</b>
Descrizione	Fornire le conoscenze necessarie per creare documenti e modelli, per personalizzare il documento utilizzando temi, layout di pagina e tabelle, per aggiungere immagini e multimedia al documento, per lavorare con revisioni, per proteggere e finalizzare il documento Software di riferimento: Microsoft Word, Google Documents

<b>Numero</b>	<b>24</b>
<b>Titolo</b>	<b>INFRASTRUTTURE DI RETE</b>
Descrizione	Proposte per l'approfondimento di scenari complessi sulla mappatura e struttura di una rete, di sperimentazione didattica con i dispositivi personali (BYOD), di soluzioni innovative per laboratori virtualizzati con sistemi client e server anche open source.
Destinatari	Docenti e/o Studenti e/o Personale ATA
Numero massimo e minimo di destinatari	Da 20 a 1
Obiettivi	Apparati di rete e connettività Utilizzo dei propri dispositivi in reti pubbliche/istituzionali Server Linux (LAMP) Virtualizzazione
Tempi	Variabili sulla base degli obiettivi che si intendono raggiungere: min. 2/3 ore, max 12 ore
Strumentazioni richieste (pc, caratteristiche sistemi operativi, software, ecc.)	PC/laptop per ogni corsista (meglio se personale) Accesso alla rete ed ai parametri di configurazione (per poter spiegarne le potenzialità e garantire gli accessi)