

DM-66 (CORSI PER DOCENTI)

FRANCHI

a) Modulo di Coding e App per la Didattica. (15h)

I docenti apprenderanno l'importanza delle competenze digitali nella programmazione per lo sviluppo professionale e culturale di alunne ed alunni.

Dalla programmazione a blocchi fino su Scratch agli script con i più comuni linguaggi. Facendo sperimentare direttamente ai docenti, mediante attività laboratoriali, l'uso di applicativi (quali Algor Mozaik, Canva, MagicSchool, etc.) nelle proprie attività curriculari intende anche mostrare come questa possa rivelarsi una metodologia efficace per un apprendimento più significativo. Gli insegnanti non hanno bisogno di una particolare preparazione specifica o tecnica per sfruttarne le potenzialità.

b) Modulo Robotica per docenti degli Istituti Superiori (15h)

Apprendere i concetti base della robotica educativa (peer education e Thinkering e Learning by doing) ed applicarli alle proprie discipline. Tutto questo è ovviamente possibile perché la presenza del robot genera interesse, stupore, curiosità; la novità della situazione stimola il coinvolgimento dell'allievo e permette ad alunne ed alunni di diventare una parte attiva dell'apprendimento. Il docente al termine del modulo conoscerà e saprà usare i principali robot didattici. Avrà acquisito anche competenze di coding e saprà applicarle al applicare nel contesto scolastico, guidando i propri studenti nella realizzazione di progetti didattici

MR. DIGITAL

a) Programmazione a blocchi con Scratch 3.0 (Minimo 15 partecipanti per edizione – 10/20h)

Scratch è un software open source che permette di imparare le basi della programmazione in maniera semplice e veloce. Da semplici storytelling si possono costruire veri e propri videogame. Il corso permette di sviluppare una forte creatività e un pensiero logico- computazionale. Questo software utilizza un sistema di programmazione a blocchi che rappresenta ormai uno dei sistemi più diffusi per l'insegnamento del coding.

b) STEAM, Robotica e Coding, programmazione a blocchi, con Thymio (15h)

I robot sono una delle tecnologie che pervaderanno il nostro futuro, è importante comprenderli e saperne riconoscere potenzialità e limiti. Questo corso offre l'opportunità di esplorare le capacità e le potenzialità di Thymio. Thymio è un robot educativo programmabile tramite diverse tipologie di codice da quelli semplificati a blocchi a Python. Questo percorso consentirà di acquisire le conoscenze base di robotica, di pensiero computazionale e programmazione per operare su Thymio al fine di riuscire a sfruttare i robot per creare anche piccole installazioni artistiche e creare attività di storytelling.

c)Intelligenza Artificiale e Robotica nella Scuola Secondari (Minimo 15 partecipanti per edizione -20h)

Da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso. Unisciti a noi per fornire ai tuoi studenti una prospettiva innovativa e critica sul mondo della tecnologia emergente!

d) Tinkercad e introduzione alla Stampa 3D (Minimo 15 partecipanti per edizione - 10/20h)

Nel corso utilizzeremo TinkerCad un software cad ottimo sia per la modellazione tridimensionale che per la stampa 3D. Questo cad è molto semplice e intuitivo da utilizzare per cui permette un'introduzione base alla geometria solida costruttiva e si integra con i software più noti per stampare in 3D piccoli oggetti.

e) Educazione Socio-Emotiva per la Prevenzione del Cyberbullismo (20h)

La sicurezza online degli studenti è fondamentale. Questo corso è progettato per i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo strumenti e competenze per prevenire e gestire situazioni di cyberbullismo, promuovendo un ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo.

f) Gestione delle Emergenze Cyber e Risposta a Incidenti (20h)

Nell'attuale contesto digitale, la sicurezza è cruciale. Questo corso mira a preparare i docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado a fronteggiare le emergenze cyber e a rispondere prontamente agli incidenti.

g) Strategie Avanzate di Cybersicurezza per Insegnanti e Studenti (20h)

La sicurezza online è una priorità nell'ambito educativo. Questo corso è progettato appositamente per docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo approfondimenti avanzati sulla sicurezza digitale e la promozione di un ambiente online sicuro per gli studenti.

h) Fondamenti di Cybersicurezza per l'Educazione (20h)

Il mondo digitale è entusiasmante, ma richiede consapevolezza e competenze per navigare in modo sicuro. Questo corso è progettato appositamente per docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo una panoramica approfondita sulla sicurezza online e la prevenzione del cyberbullismo.

i) Introduzione all'utilizzo di Unreal Engine(20h)

Il corso permette ai docenti partecipanti di conoscere le caratteristiche e le potenzialità di Unreal Engine, un motore grafico all'avanguardia che trova largo impiego non solo nell'industria videoludica ma anche nell'Automotive, nell'Architettura, nel Cinema e nell'intero panorama dell'industria 4.0, mettendo a disposizione agli operatori strumenti di creazione digitale potenti ed intuitivi. Il software costituisce un potente strumento didattico, in quanto renderà gli studenti non solo fruitori, ma anche creatori di contenuti e progetti, liberando la loro creatività.

j) Costruire facilmente un sito web in HTML (10/20h)

In questo corso impareremo a programmare con il linguaggio HTML che ci consentirà di creare un vero e proprio sito web ricco di immagini, testi e link. Acquisiremo nuove competenze nel mondo del web design. Potremo realizzare un sito web personale o della classe.

FEM

a) Discussione matematica e laboratorio di matematica nella didattica digitale (20h)