

Corsi consigliati inerenti l'innovazione - Azione interessata per il nostro Istituto						
NOME CORSO	ID PERCORSO	BREVE DESCRIZIONE	MODALITA'	ORE ACCREDITATE	ISCRIZIONE (dal-al)	PERCORSO ATTIVO (dal-al)
<b>Accessibilità delle STEM: pratiche didattiche e tecnologiche per non vedenti - MOOC</b>	100030	Il MOOC propone un percorso con spunti di riflessione e proposte per tutti i docenti interessati al tema dell'inclusività e accessibilità dei contenuti STEM per studenti con disabilità, in particolare con disabilità visiva, fornendo una panoramica delle tecnologie attualmente esistenti utilizzabili per l'accessibilità di testi scientifici e per una didattica della matematica (e delle discipline STEM in generale) inclusiva. La riflessione sulla propria esperienza didattica e la possibilità di confrontarsi con altri colleghi e ricercatori, attraverso le attività proposte, sulle opportunità e difficoltà nell'uso di tecnologie e pratiche didattiche inerenti all'accessibilità, sono aspetti caratterizzanti di questo MOOC, che sarà ricco e avvincente grazie al contributo di tutte/i. Il corso, rivolto a tutti i docenti (disciplinari e di sostegno) delle scuole secondarie di primo e secondo grado.	Mooc	25	30/11/2022 19/02/2023	20/02/2023 08/05/2023
<b>Attrezzi digitali per le STEAM - #A70</b>	98226	Gli obiettivi del percorso sono: - adozione da parte dei docenti di metodologie didattiche innovative, basate sull'apprendimento attivo e collaborativo, sul progetto, sulla sfida, sull'interdisciplinarietà degli approcci; - strumenti digitali in cloud per il supporto alle lezioni STEAM; - muro virtuale; - presentazioni e video; - blog e sito web; - timelines; - didattica in presenza e a distanza; - il repository; - utilizzo pratico.	online	36	09/11/2022 16/01/2023	23/01/2023 21/03/2023
<b>Corso n. 26 Laboratorio a cielo aperto aumentato. Ecologia e biodiversità con il digitale - Edizione 1</b>	104025	Il percorso prevede attività di campionamento outdoor ed esercitazioni indoor: laboratori di osservazione, classificazione, allestimento e analisi dei campioni. Vengono inoltre proposti workshop sull'utilizzo di strumenti digitali specifici per approfondire i temi trattati ed implementare la parte sperimentale, oltre il momento in presenza nel laboratorio di scienze. Lo scopo è consentire ai partecipanti, attraverso sperimentazioni guidate e workshop tra pari, di elaborare tante attività didattiche da utilizzare nei diversi contesti scolastici per valorizzare sempre più l'ambiente esterno alla scuola. Il corso è online ma interattivo ed esperienziale, grazie all'alternanza tra attività sincrone (13 ore) e asincrone (17 ore). I momenti sincroni prevedono: focus scientifici con esperti; contestualizzazione e guida per attività pratiche da svolgere individualmente; workshop di analisi e rielaborazione dei dati raccolti e delle osservazioni fatte; workshop in piccoli gruppi su alcune tecnologie educative.	online	30	13/12/2022 12/01/2023	16/01/2023 18/03/2023
<b>Corso n. 23 Insegnare le scienze in laboratorio</b>	104014	Il corso offre proposte formative teorico-pratiche per favorire progettualità didattiche che abbiano al centro la sperimentazione scientifica in laboratorio, l'apprendimento informale, la raccolta e l'analisi dei dati, anche attraverso la valorizzazione degli strumenti digitali utili. Le attività sono finalizzate a promuovere la realizzazione di esperimenti scientifici in classe, in ambienti esterni e in laboratorio, per creare collegamenti con la realtà che circonda i ragazzi e le ragazze. È possibile approfondire, aggiornare o rafforzare le conoscenze di base di chimica, di fisica e riflettere sui tanti legami con temi di ecologia e ambiente. Alcuni temi trattati sono le proprietà chimico-fisiche dell'acqua, il rapporto dell'acqua con gli ecosistemi naturali e i cicli biologici e naturali.	online	30	13/12/2022 08/01/2023	10/01/2023 11/03/2023
<b>Corso n. 24 Tecnologia e creatività. Strumenti online per creare musica</b>	104015	Il corso ha lo scopo di far sperimentare diverse applicazioni online che permettono di esplorare la dimensione sonora, realizzare in modo intuitivo produzioni musicali per mettere a punto progetti didattici creativi ed espressivi. Vengono proposti alcuni web tool utilizzati direttamente dagli alunni, per attività individuali o in piccolo gruppo ed altri più funzionali attraverso la mediazione dei docenti; si sperimentano anche piattaforme online per creare musica in modo collaborativo. Lo scopo è accompagnare i partecipanti nell'ideare e condurre molteplici attività di produzione sonora e musicale coinvolgenti e motivanti per gli studenti: dalla produzione di podcast, allo storytelling, alla realizzazione di colonne sonore. La formazione è adatta a insegnanti di ogni area disciplinare.	online	30	13/12/2022 08/01/2023	10/01/2023 11/03/2023

<p><b>Creare percorsi virtuali in giro per l'Italia</b></p>	<p>98214</p>	<p>L'unità formativa si prefigge l'obiettivo di condurre i docenti alla realizzazione di percorsi didattici da far fruire virtualmente ai loro discenti. Verranno utilizzati strumenti digitali per la creazione di ambienti interattivi e immersivi dove l'alunno potrà apprendere visitando luoghi fisicamente distanti. All'interno degli ambienti virtuali il docente imparerà ad inserire contenuti aggiuntivi per l'apprendimento e la valutazione didattica. L'esperienza del viaggio virtuale, testata in vari modi e a varie latitudini durante la pandemia è un modo nuovo per far scoprire alle allieve e agli allievi posti lontani, difficili da raggiungere o magari interessanti ma non previsti nelle visite didattiche calendarizzate durante l'anno. Utilizzando la metodologia del creative learning, i docenti impareranno a progettare percorsi tematici facilmente adattabili ai vari luoghi o ambienti scelti.  Contenuti: - pianificare e programmare una gita virtuale; - organizzazione del lavoro in collaborazione con l'ente da visitare virtualmente; - realizzare e gestire un collegamento con la creazione di stanze virtuali; - realizzare un percorso tematico con strumenti digitali interattivi; - gestire una bacheca didattica collaborativa con strumenti digitali interattivi; - creare un ambiente virtuale tramite e realizzare giochi interattivi strumenti digitali; - apprendere i principi di programmazione per la realizzazione di animazioni e storie; - realizzare quiz nelle varie modalità con strumenti digitali. Obiettivi: - saper gestire gruppi di lavoro; - coordinare la differenti fasi una esperienza didattica articolata; - saper realizzare diversi supporti didattici interattivi per una trasmissione del sapere più moderna ed efficace; - sapere realizzare strumenti valutativi nuovi e attraenti. Metodologie: - creative learning; - flipped classroom. Risultati Attesi: i docenti coinvolti nel corso impareranno a realizzare una viaggio virtuale dalla fase di progettazione al momento della valutazione didattica. Avranno l'occasione di confrontarsi con una innovativa esperienza didattica che amplierà e migliorerà il proprio bagaglio professionale in termini di competenze digitali, capacità professionali e metodologie didattiche. La varietà degli strumenti proposti renderà ogni docente capace di padroneggiare con sicurezza e competenza il passaggio ad una didattica nuova, più moderna, interattiva, coinvolgente ed efficace. Materiali che saranno forniti ai corsisti: dispense in formato PDF, collegamenti ad unità formative ed artefatti digitali già impostati.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>14/11/2022 10/01/2023</p>	<p>10/01/2023 28/02/2023</p>
---	--------------	---	---------------	-----------	----------------------------------	----------------------------------

<p><b>Esploriamo le STEAM con Coding e Robotica</b></p>	<p>98331</p>	<p>L'unità formativa si prefigge l'obiettivo di condurre i docenti alla realizzazione di percorsi didattici STEAM da realizzare con il supporto di robot di vario tipo. Finalità generale dell'educazione scientifica e delle materie STEAM in generale è l'acquisizione da parte del discente di conoscenze e abilità che ne arricchiscano la capacità di comprendere e di rapportarsi con il mondo e che, al termine della scuola dell'obbligo, lo pongano in grado di riconoscere quale sia il ruolo della scienza, della tecnologia, della matematica, dell'ingegneria e dell'arte nella vita di ogni giorno e nella società odierna. L'esperienza pratica sui materiali aiuterà gli alunni a percepire meglio i concetti normalmente espressi sui libri o sui supporti multimediali. Inoltre l'approccio di edutainment proposto dall'attività porterà un maggior coinvolgimento e renderà la lezione certamente più piacevole ed interattiva. Contenuti. Prendendo spunto da problemi relativi alla loro vita di ogni giorno gli alunni, attraverso la costruzione materiale di alcuni progetti, saranno sollecitati a intraprendere attività di indagine al fine di acquisire conoscenze di base relative: - agli esseri viventi, ivi compreso l'uomo, loro strutture e funzioni, nonché loro interazioni e rapporti con l'ambiente; - alla gestione delle risorse naturali; - ai materiali e alle loro caratteristiche. Obiettivi. L'educazione scientifica, attraverso l'approfondimento delle materie STEAM, supportata dalla robotica educativa si propone come obiettivi fondamentali: - lo sviluppo di atteggiamenti di base nei confronti del mondo, come la tendenza a porre proprie domande, o a coglierle nel discorso degli altri come motivazione all'osservazione e alla scoperta; - la crescente padronanza di tecniche di indagine, da quelle di tipo osservativo, sino all'impiego in situazioni pratiche del procedimento sperimentale; - lo sviluppo di un rapporto sempre più stretto e articolato tra il "fare" ed il "pensare". Il fare, inteso come attività concreta manuale e osservativa, è riferimento insostituibile di conoscenze sia per le scienze della natura, sia per lo sviluppo di competenze tecnologiche. Metodologie: - Creative learning; - Flipped classroom. Risultati attesi: I docenti coinvolti nel corso impareranno a realizzare dei percorsi didattici relativi alle materie STEAM che prevedono la presenza di almeno un elemento robotico a supporto della lezione. Avranno l'occasione di confrontarsi con una innovativa esperienza didattica che amplierà e migliorerà il proprio bagaglio professionale in termini di competenze digitali, capacità professionali e metodologie didattiche. Il corso mira a rendere ogni docente capace di gestire una intera lezione: dalla creazione delle risorse digitali alla corretta decodifica dei dati sul web, dal setting d'aula da preparare per la lezione con il/i robot alla gestione di lavori di gruppo attraverso la robotica educativa. Materiali che saranno forniti ai corsisti: - dispense in formato PDF, collegamenti ad Unità Formative ed artefatti digitali già impostati; registrazioni e materiali video.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>28/11/2022 20/01/2023</p>	<p>20/01/2023 17/03/2023</p>
<p><b>FL9 Storytelling e Gamification #A2</b></p>	<p>104008</p>	<p>I docenti saranno formati per realizzare contenuti digitali storytelling e ad applicare nella pratica didattica quotidiana la gamification. Introduzione al mondo della gamification; - analisi di siti e web app per la valutazione; - costruzione di materiali didattici "game"; - giochi creativi per sviluppare la costruzione di storie; - il gioco da tavolo; - escape room per la didattica.</p>	<p>online</p>	<p>12</p>	<p>10/12/2022 09/01/2023</p>	<p>23/01/2023 20/03/2023</p>

<p><b>Gli articoli e le preposizioni con Coding Unplugged e Robotica</b></p>	<p>98238</p>	<p>Il percorso formativo consente ai docenti di proporre ai propri studenti la creazione di artefatti digitali tra cui Immagini, Collage anche dinamici, per consentire loro di utilizzare questi elementi come attività per una didattica digitale orientata a consolidare le conoscenze su argomenti dell'attività curriculare. I partecipanti avranno modo di usare strumenti software di diverso tipo per comprendere le differenze in termini di output e operative fra le stesse. Contenuti: - Introduzione ai software di riferimento: - progettazione dell'artefatto digitale; - organizzazione del lavoro del gruppo classe nelle fasi di ricerca, creazione e validazione dei contenuti digitali. Obiettivi: - Ricerca di informazioni su web, verifica delle fonti, licenze sul diritto d'autore; - modellare un oggetto 3D con i poligoni; - gestire i materiali 3D su oggetti poligonali; - utilizzare le luci su oggetti poligonali; - luci e render; - modellare un personaggio 3D tramite i poligoni; - modellazione di interni e modellazione organica. Metodologie: - creative learning; - flipped classroom. Risultati attesi: I docenti coinvolti nel corso impareranno a realizzare degli artefatti digitali 3D idonei a supportare lo sviluppo della creatività sia per le attività in classe che come attività da far svolgere agli studenti a casa basate su contenuti interdisciplinari. Al contempo avranno l'occasione di confrontarsi con una innovativa esperienza didattica che amplierà e migliorerà il proprio bagaglio professionale in termini di competenze digitali, capacità professionali e metodologie didattiche. Il corso mira a rendere ogni docente capace di gestire una intera lezione: dalla creazione delle risorse digitali alla modalità di utilizzo di tali conoscenze nel corso di attività didattiche orientate a far svolgere agli studenti attività di creazione di tali artefatti come output del loro apprendimento di tematiche curricolari. Materiali che saranno forniti ai corsisti. Dispense in formato PDF, collegamenti ad Unità Formative ed artefatti digitali già impostati; registrazioni e materiali video.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>21/11/2022 16/01/2023</p>	<p>17/01/2023 06/03/2023</p>
--	--------------	---	---------------	-----------	----------------------------------	----------------------------------

<p><b>Introduzione e primi approcci alla stampa 3D</b></p>	<p>98213</p>	<p>Il percorso formativo è rivolto a docenti delle scuole primarie e secondarie per una prima conoscenza dell'utilizzo di una stampante 3D. Tale dispositivo, se utilizzato in modo sapiente, può rappresentare un'opportunità per tutti gli studenti perché, attraverso di esso, è possibile veicolare nuovi linguaggi, in modo consapevole e non passivo, ed acquisire in modo coinvolgente competenze trasversali e multidisciplinari. Lo sviluppo del pensiero computazionale è fondamentale, fin dalla più tenera età, per applicare al mondo fisico i concetti acquisiti contemporaneamente da più discipline interconnesse quali soprattutto scienza, tecnologia, ingegneria (informatica) e matematica. STEM è appunto l'acronimo inglese formato dalle iniziali delle materie appena citate. STEAM se viene, come sempre più spesso accade, aggiunta la disciplina Art. Perché educare anche i più piccoli alla cultura del digitale? L'approccio della STEAM EDUCATION, cerca di avvicinare allo studio della scienza e della tecnologia i bambini, e soprattutto le bambine, al fine di ridurre il gap di genere in queste discipline. Prerogativa di questo approccio didattico è l' "imparare facendo" (learning by doing) senza temere l'errore, che è invece occasione di miglioramento. Tale apprendimento consentirà agli adulti di domani, di essere più pronti a compiere scelte formative e professionali, mettendo in luce le singole attitudini, la creatività, le capacità artistiche e manuali. L'approccio al digitale attraverso quello che sembra solo un gioco e la concretezza delle realizzazioni che si ottengono con l'utilizzo di strumenti innovativi, fornirà gli stimoli ad accrescere la curiosità intellettuale. La partecipazione ai processi creativi è attiva, inclusiva, diretta e ciò favorisce l'apprendimento dell'uso degli strumenti digitali e delle loro potenzialità, andando contro la tendenza dell'essere recettori e consumatori passivi. I contenuti degli incontri, sono relativi alla conoscenza del funzionamento di una stampante 3D e del suo relativo software di gestione per la preparazione dello "slicing". Nozioni necessarie per poter insegnare nelle scuole l'utilizzo di questa tecnologia a supporto di molteplici discipline. La metodologia è principalmente laboratoriale: teoria ridotta al minimo ed approccio fondamentalmente pratico. Risultati attesi (cosa impareranno i corsisti): oltre all'apprendimento dell'utilizzo del software, l'obiettivo principale è lo sviluppo delle competenze trasversali che i docenti dovranno poi trasferire ai loro studenti: multidisciplinarietà, problem solving, learning by doing, learning by playing, oltre allo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, e soprattutto delle metacompetenze e delle soft-skills. Inoltre, se la modellazione 3D è finalizzata alla stampa 3D, durante il percorso formativo si avrà la possibilità di apprendere tutte le fasi di sviluppo nella concretizzazione di idee e progetti personali, in oggetti fisici reali. La conoscenza delle nuove tecnologie digitali è fondamentale, oggi, per la preparazione dei giovani al nuovo mondo del lavoro e alle nuove professioni. I settori in cui la stampa 3D viene impiegata sono sempre più numerosi (design, industria, moda, biomedicale) e tale impiego, sicuramente, genererà un importante cambiamento nei sistemi produttivi. Materiali che saranno forniti ai corsisti: verranno fornite le slide delle lezioni e saranno indicati link e canali ufficiali per approfondire in maniera ordinata e semplice i singoli temi di interesse.</p>	<p>Online</p>	<p>25</p>	<p>14/11/2022 09/01/2023</p>	<p>09/01/2023 20/02/2023</p>
--	--------------	---	---------------	-----------	----------------------------------	----------------------------------

<p><b>La narrazione multimediale per l'azione: il cambiamento climatico</b></p>		<p>Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti gli strumenti per coinvolgere gli studenti nell'ideazione e realizzazione di una campagna di sensibilizzazione sul cambiamento climatico. Dalla fase teorica a quella pratica, il corso metterà in campo le competenze creative e tecnologiche dei partecipanti. Il corso si struttura in 4 sessioni sincrone online. Ogni sessione prevede l'affiancamento di sessioni asincrone. I Corsisti riceveranno una roadmap del progetto formativo, slide su schede da usare per il coinvolgimento degli studenti. Obiettivi: - padroneggiare le diverse fasi della progettazione di una strategia di comunicazione: dalla pianificazione di una campagna alla gestione della creatività; - individuare gli strumenti necessari per l'identificazione del target a cui si rivolge la campagna e gli obiettivi di comunicazione idonei al suo raggiungimento; - selezionare gli strumenti tecnologici necessari alla realizzazione di una campagna in vista della sua realizzazione da parte degli studenti. Nei contenuti, il percorso formativo è così articolato: Sessione 1 - introduzione sul topic stato dell'arte, ricerche e dati a supporto (dati e possibili interventi di rappresentanti dell'ISPRA), cosa è stato fatto e cosa si può fare (soprattutto a livello scientifico, ma anche comunicativo), come la narrazione del cambiamento climatico influenzi percezioni e comportamenti, etc; Sessione 2 - strategia - elaborare una strategia di comunicazione; - strumenti e metodologie per definire il pubblico di riferimento e l'approccio narrativo della comunicazione;- workshop degli insegnanti; Sessione 3 - creatività 1 - come trasformare la strategia in un concept creativo, a partire dal pubblico di riferimento; - workshop degli insegnanti; Sessione 4 - creatività 2 - trasformare il concept in un'esecuzione creativa (video o campagna pubblicitaria su social network); - workshop insegnanti.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>14/12/2022 09/02/2023</p>	<p>09/02/2023 28/02/2023</p>
<p><b>Valutiamo le competenze con la Didattica Digitale</b></p>	<p>100019</p>	<p>Il percorso formativo consente ai docenti di creare e predisporre sistemi interattivi per il consolidamento e la valutazione delle competenze acquisite dagli studenti nello studio delle materie curriculari. Nel corso delle attività i partecipanti avranno modo di utilizzare strumenti legati al coding ed al tinkering. Stimolare gli studenti al consolidamento delle competenze attraverso la creazione di strumenti interattivi di valutazione aiuta il docente a completare le proprie lezioni tradizionali. Utilizzando la metodologia del creative learning, i docenti impareranno a progettare schemi di Unità di apprendimento facilmente adattabili a più ampi argomenti legati alla propria materia curriculare.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>05/12/2022 06/02/2023</p>	<p>dal 06/02/2023 al 20/03/2023</p>
<p><b>Uso delle tecnologie nella didattica digitale inclusiva PS29</b></p>	<p>100115</p>	<p>Scopo di questa unità formativa è quello di illustrare le potenzialità degli strumenti tecnologici per la personalizzazione della didattica e di evidenziare strategie e metodi per una didattica digitale Integrata in chiave inclusiva.</p>	<p>online</p>	<p>25</p>	<p>09/12/2022 05/01/2023</p>	<p>11/01/2023 28/02/2023</p>
<p><b>STEAM3 Musica creativa con le STEAM #A2</b></p>	<p>104035</p>	<p>Il corso intende proporre una serie di scenari e percorsi didattici per lavorare in classe con la metodologia STEAM, integrando la musica. Musica e coding, musica e suono, musica e tinkering, musica e programmazione usando applicazioni digitali ma anche materiale analogico. Un nuovo modo, pertanto, di concepire la musica in classe integrandola con le altre discipline. Gli incontri online, saranno condotti in modalità laboratoriale con la possibilità di poter spendere immediatamente in classe le risorse create.</p>	<p>online</p>	<p>12</p>	<p>12/12/2022 10/01/2023</p>	<p>16/01/2023 13/03/2023</p>
<p><b>STEAM3 Green coding: laboratorio di riciclo creativo e pensiero computazionale #A2</b></p>	<p>104010</p>	<p>Si intende proporre un percorso orientato alla raccolta di idee per la realizzazione di una palestra di "green coding". L'obiettivo è quello di promuovere attività, anche unplugged, per la scuola primaria per lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività artistico-manipolative di riciclo creativo digitale. Le attività proposte saranno sempre riconducibili agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile nonché alle politiche di transizione ecologica che puntano alla riqualificazione di giardini e cortili scolastici. Al centro di ogni proposta ci sarà la realizzazione di un artefatto (partendo da materiale povero) che verrà in una fase successiva impiegato per l'attività di gioco/programmazione. Le finalità avranno sempre legame con i goals di Agenda 2030. Nella palestra di "green coding" sarà sempre promosso il lavoro in team. Si punterà al consolidamento di competenze interdisciplinari per stimolare negli studenti creatività e problem solving.</p>	<p>online</p>	<p>12</p>	<p>10/12/2022 16/01/2023</p>	<p>23/01/2023 30/03/2023</p>

<b>STEAM3 Digital Creativity: scoprire il potenziale creativo attraverso il digitale #A2</b>	104012	Il corso intende valorizzare, attraverso l'arte, lo sviluppo delle potenzialità creative e di una coscienza in materia di cittadinanza, inclusione e rispetto delle differenze: un percorso di formazione che promuove la conoscenza dell'arte come strumento interdisciplinare utile allo sviluppo di competenze trasversali, in un'ottica in cui la cultura e le sue manifestazioni diventano elementi strategici per l'acquisizione di valori fondamentali anche nell'educazione alla cittadinanza attiva contribuendo alla formazione del pensiero critico dei cittadini del domani.	online	12	11/12/2022 09/01/2023	16/01/2023 28/02/2023
<b>Scopriamo le STEAM con materiali poveri - on line (Seconda Edizione)</b>	98156	Il corso affronterà una serie di proposte didattiche nelle varie discipline STEAM utilizzabili da docenti di ogni ordine e grado. Essendo il corso in presenza permetterà di sperimentare i laboratori fisicamente con il materiale messo a disposizione. Si presenteranno e sperimenteranno attività di vario tipo, rivolte a studenti di varie età e legate alle diverse discipline STEAM, come imparare alcuni concetti della fisica nelle attività di movimento/educazione fisica e svolgere attività laboratoriali di vario tipo con materiali facilmente reperibili o presenti nelle scuole, come giocare con le bolle di sapone o con i droni. I titoli dei 6 laboratori didattici STEAM proposti: Chimica: analisi chimica delle acque con metodo chimico e con protocollo I.B.E. Fisica e Educazione fisica: La fisica del movimento. Astronomia: Impariamo ad osservare le stelle. La tecnologia: i droni e loro applicazioni, un viaggio tra "bene e male". La matematica della biodiversità: frattali e dintorni, analisi di alcuni frattali e relative costruzioni geometriche. Lottica: osservare la biodiversità attraverso le lenti naturali delle bolle di sapone.	online	18	29/10/2022 13/01/2023	13/01/2023 28/02/2023
<b>Quando l'inclusione è complicata: la difficile presenza degli allievi con autismo in classe</b>	10079	Il corso sarà articolato in una trattazione teorica e in una presentazione di materiali didattici, filmati, esempi di progettazione. Ogni incontro avrà una durata di 2 ore. Tutti i materiali saranno messi a disposizione dei corsisti. Di cosa parliamo quando parliamo di autismo? 2. È un ospite o un cittadino nella mia classe? 3. Come posso valutare una condizione così strana? 4. Il PEI su base ICF in questi casi è un supporto indispensabile o un semplice appesantimento burocratico? 5. Come posso organizzare l'ambiente di apprendimento? 6. Quali strategie posso usare in classe per promuovere apprendimenti significativi anche di tipo curricolare? 7. Come mi posso comportare quando si presentano problemi comportamentali? 8. Cosa funziona davvero per l'inclusione?	online	16	02/12/2022 13/01/2023	26/01/2023 30/03/2023
<b>Robotica educativa: costruire e programmare con i mattoncini assemblabili</b>	98237	Il percorso formativo propone l'utilizzo di kit di robotica educativa più diffusi nelle scuole italiane. Argomenti. Saranno fornite nozioni necessarie per poter insegnare nelle scuole l'utilizzo di questa tecnologia a supporto di molteplici discipline: - studio dei componenti del robot: blocco centrale programmabile, motori, sensori; - costruzione di vari modelli; - programmazione a blocchi visuali con il software dedicato.	online	25	21/11/2022 10/01/2023	11/01/2023 10/02/2023
<b>S...Team Working - Fase 2 - Le scienze attraverso i cartoni animati e la cinematografia</b>	100067	Durante gli incontri si mostreranno possibili proposte didattiche che prendano spunto da cartoni animati, fumetti, telefilm o film, più o meno famosi. Ampio spazio sarà dato al genere della fantascienza. Particolare rilevanza sarà data agli aspetti multidisciplinari ed allo sviluppo dell'autonomia e della creatività negli studenti. Le ore di laboratorio e di rielaborazione personale saranno volte alla realizzazione di un piccolo percorso da realizzare nelle proprie classi.	online	10	01/12/2022 07/03/2023	15/03/2023 29/03/2023
<b>S...Team Working - Fase 2 - Il pendolo come strumento multidisciplinare: dalla fisica all'astronomia</b>	100066	Durante gli incontri si mostreranno possibili proposte didattiche aventi come nucleo di partenza l'oggetto-pendolo. Particolare rilevanza sarà data agli aspetti multidisciplinari ed allo sviluppo dell'autonomia e della creatività negli studenti. Le ore di laboratorio e di rielaborazione personale saranno volte alla realizzazione di un piccolo percorso da realizzare nelle proprie classi.	online	12	01/12/2022 17/01/2023	25/01/2023 01/03/2023