

PNRR66 CORSI DI FORMAZIONE PER TUTI

1.	12	SNOEZELN ROOM - Creare benessere di inclusione in un ambiente ibrido PROF. RINALDI PIETRO
		<p>“Approccio al Mondo Snoezelen”: vivere la relazione con l’altro attraverso la sensorialità del corpo per favorire il rilassamento ed il benessere della persona. Il corso intende promuovere un diverso approccio alla persona nella sua globalità attraverso la stimolazione sensoriale. La Snoezelen Room (aula multisensoriale) infatti è un luogo avvolgente e accogliente, fatto di luci, suoni, colori, aromi, oggetti ed immagini all’interno del quale la persona viene accompagnata dall’operatore. Verrà condiviso un approccio che può essere stimolante senza essere direttivo nel quale l’operatore incoraggerà sì l’utente a sperimentare gli stimoli sensoriali a disposizione ma seguendo sempre le sue necessità e i suoi tempi.</p> <p>Gli obiettivi saranno quelli di favorire nell’utente l’esplorazione dell’ambiente, il contatto e la relazione interpersonale, ridurre i comportamenti non adattivi per incentivare i comportamenti positivi, raggiungere il suo rilassamento ed il suo benessere. Teoria e pratica si alterneranno alla pari per soddisfare i contenuti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -presentazione della filosofia Snoezelen, storia ed etimologia; -principi e metodologia Snoezelen; -presentazione di materiali e strumenti utilizzati nella stanza multisensoriale; -esercizi pratici nella stanza multisensoriale con confronto attivo.
2.	12	TECNOLOGIE PER L'INCLUSIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE PROF. BARBERO
		<p>Finalità del corso 1° Ciclo istruzione: il corso è finalizzato alla consapevolezza di ambienti digitali per favorire l’inclusione e l’autonoma gestione di percorsi specifici che prevedono l'utilizzo di alcuni semplici strumenti software gratuiti da utilizzare per promuovere il percorso di apprendimento e socializzazione degli alunni disabili. Attraverso il modello learning by doing dovranno essere sviluppate in modo pratico semplici applicazioni interdisciplinari, sia per un loro uso strumentale (il docente/compagni costruiscono l'artefatto e l'allievo lo utilizza) sia per un loro uso guidato (ricostruire/migliorare l'artefatto in un lavoro di cooperative learning).</p>
3.	12	TRASVERSALITA' DEI SAPERI ESSENZIALI PROF. R. PERA- ARRIGO-LANFRANCO -BERAUD
		<p>Finalità del corso 1° Ciclo istruzione: sperimentazione applicata nella didattica d’aula per costruire e condividere lessico unitario, intersoggettivo, trasversale sull’asse della verticalità; sviluppare un curriculum flessibile qualitativo, di selezione dei saperi essenziali e pertanto basato sui concetti fondanti delle varie aree di</p>

		<p>insegnamento, anche in funzione del curricolo digitale. . Aree interessate: Matematica; Italiano e Lingue; Scienze e Tecnologie; altre aree disciplinari ed educative.</p> <p>Il corso è esteso anche ai docenti dell'Infanzia.</p>
4.	12	<p>APPRENDERE E CREARE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE CORSO DI PROGETTAZIONE DIDATTICA PER DOCENTI PROF. BRUNO</p>
		<p>Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti una comprensione approfondita delle reti generative e delle loro applicazioni in ambito educativo. Attraverso una serie di sessioni interattive, lavori di gruppo e simulazioni pratiche, i partecipanti saranno introdotti all'utilizzo creativo di diversi dispositivi di IA per la generazione di testi, immagini e video. Verranno introdotte le nozioni e metodologie fondamentali per apprendere le basi del prompting e le strategie poetiche per sperimentare nuove frontiere della creatività aumentata. Il tutto funzionale a contestualizzare tali nuove competenze all'interno di una progettazione didattica in grado di arricchire la scena degli apprendimenti.</p>
5.	12	<p>LA CULTURA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE METODOLOGIE E BUONE PRATICHE PROF. MORIGGI</p>
		<p>Il corso mira a fornire ai docenti un'ampia comprensione delle reti generative artificiali. I partecipanti esploreranno i principi fondamentali alla base della generazione di testi e di immagini attraverso l'IA. Il focus verterà sulle potenzialità e i limiti di tali dispositivi e sulle strategie utili a imbastire una interazione significativa e sostenibile nei contesti dedicati all'apprendimento. Attraverso l'analisi di casi di studio, esercizi immersivi e approfondimenti tematici, i docenti acquisiranno le competenze e la consapevolezza critica per arricchire gli stili di insegnamento/apprendimento.</p>
6.	12	<p>UTILIZZO DIDATTICO E PEDAGOGICO DEL DIGITALE IN UNA PROSPETTIVA DI EDUCAZIONE CIVICA E PROMOZIONE CONSAPEVOLEZZA NEGLI STUDENTI PROF. MARANGI</p>
		<p>La proposta formativa intende sviluppare le competenze per utilizzare l'approccio della Media Education in ambito pedagogico e didattico, come opportunità culturale, educativa e formativa che consideri sia i cambiamenti dei mezzi di comunicazione contemporanei, con particolare attenzione all'impatto dell'Intelligenza Artificiale sia i differenti approcci che caratterizzano i più giovani di fronte all'universo digitale. Saranno utilizzati esempi concreti e studi di caso che permettono di rielaborare gli aspetti teorici a partire dal piano pragmatico e metodologico per affrontare in modo consapevole e progettuale le trasformazioni dei concetti di competenza e apprendimento. L'obiettivo è quello di agevolare la progettazione e la realizzazione di percorsi pedagogici efficaci e</p>

		<p>verificabili. SERATA GENITORI: Addomesticare gli schermi, per utilizzare il digitale in modo sostenibile e non problematico. Sviluppare la capacità di gestione del digitale in famiglia, per la costruzione di regole condivise e per sviluppare capacità di dialogo e scambio tra generazioni, per promuovere attività creative e narrative con il digitale.</p> <p>SERATA CON I GENITORI: 23 OTTOBRE 2024</p>
7.	12	<p>TECNOLOGIE E DIDATTICA. QUALE VALUTAZIONE? PROF.SSA PANCIROLI</p>
		<p>Finalità del corso 1° Ciclo istruzione: il corso è finalizzato allo sviluppo di abilità per creare nuovi ambienti d'apprendimento che pongano al centro la pratica educativa, in un clima di condivisione dei saperi e secondo una logica di didattica attiva, per lo sviluppo di competenze digitali come capacità di utilizzo sicuro e critico delle tecnologie, strumento anche di inclusione a 360° di tutti e di ciascuno. Esperienze concrete di organizzazione, progettazione, attuazione con focalizzazione sul processo della valutazione debbono essere oggetto di analisi anche in riferimento a quanto emerge eventualmente dalla ricerca educativa.</p>
8.	12	<p>WEBAPP E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO A SERVIZIO DELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA PROF.SSA BARILE</p>
		<p>Webapp e ambienti di apprendimento a servizio della didattica digitale integrata. Il corso si rivolge ai docenti dei tre ordini di scuola. Si intende illustrare come gli strumenti digitali sono diventati estensione degli ambienti di apprendimento scolastici. Il corso mira a fornire ai docenti strumenti pratici per poter ripensare, allargandoli nel tempo e nello spazio, agli ambienti di apprendimento tradizionali, sfruttando al meglio le potenzialità del digitale. Gli insegnanti impareranno a progettare attività didattiche attraverso applicazioni digitali indirizzate all'apprendimento e alla creazione di prodotti virtuali. Organizzazione: lezione 1 - 3: APP DIDATTICHE: WordWall - Learningapp - Educaplay - Liveworksheets - Google Moduli- Quiz ed Escape Room - lezione 4: PRESENTAZIONI: Genially - lezione 5-6: GAMING: Genially strumenti di gioco e immagini interattive, Genially escape room</p>

WORKSHOP per tutti i docenti

1.	15	SNOEZELN ROOM CREARE BENESSERE DI INCLUSIONE IN UN AMBIENTE IBRIDO INS. BORGHESE
		<p>“Approccio al Mondo Snoezelen”: vivere la relazione con l’altro attraverso la sensorialità del corpo per favorire il rilassamento ed il benessere della persona. Il corso intende promuovere un diverso approccio alla persona nella sua globalità attraverso la stimolazione sensoriale. La Snoezelen Room (aula multisensoriale) infatti è un luogo avvolgente e accogliente, fatto di luci, suoni, colori, aromi, oggetti ed immagini all’interno del quale la persona viene accompagnata dall’operatore. Verrà condiviso un approccio che può essere stimolante senza essere direttivo nel quale l’operatore incoraggerà sì l’utente a sperimentare gli stimoli sensoriali a disposizione ma seguendo sempre le sue necessità e i suoi tempi. Gli obiettivi saranno quelli di favorire nell’utente l’esplorazione dell’ambiente, il contatto e la relazione interpersonale, ridurre i comportamenti non adattivi per incentivare i comportamenti positivi, raggiungere il suo rilassamento ed il suo benessere. Teoria e pratica si alterneranno alla pari per soddisfare i contenuti del corso: - presentazione della filosofia Snoezelen, storia ed etimologia; - principi e metodologia Snoezelen; - presentazione di materiali e strumenti utilizzati nella stanza multisensoriale; - esercizi pratici nella stanza multisensoriale con confronto attivo. DATE: 16 novembre - 23 novembre</p>
2.	15	MATERIALITA' E SCIENZE NELLA RICERCA E NELL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA; APPLICAZIONE PRATICA INS. GALFRÈ
		<p>Il workshop propone attività sperimentali e strumenti per una didattica basata sul metodo induttivo, utilizzando un processo di indagine scientifica della realtà (immaginazione, osservazione, formulazione domande, investigazione, pensiero critico e logico, raccolta e analisi dati, spiegazione e formulazione, ...). Il workshop sarà incentrato soprattutto per insegnanti della Primaria e della Secondaria. Tale percorso si articolerà in 5 incontri da 3 ore ciascuno. Ogni incontro affronterà temi scientifici diversi partendo da attività sperimentali e utilizzando materiali di facile reperimento.</p>
3.	15	MATERIALITA' NEL PROCESSO DELLA RICERCA E DELL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA INS. DEMATTEIS
		<p>GRES: Sperimentare e scoprire sono le basi indispensabili per apprendere. Corso intensivo di tornitura del Gres: scopriremo e analizzeremo il tornio e le sue tecniche di base: Centatura, Studio del cilindro, Forme aperte, Smaltatura, Lavorazione a lastra, Forme e colori, Stampi con rullo indiano. Si arriverà a conseguire un graduale passaggio dalla manipolazione all'astrazione fino alla realizzazione di alcuni manufatti. Ogni lezione sarà preceduta da: - introduzione teorica per analizzare il percorso nella storia di questo materiale; -ricaduta sulla classe /sezione in termini di apprendimenti attraverso linguaggi alternativi. Tutto il percorso sarà informatizzato per poter avere un documento utilizzabile da tutto il team</p>

		docente e studenti. Sono previsti 5 incontri di 3 ore ciascuno - Tempi metà novembre
4.	15	MATERIALITA' NEL PROCESSO DELLA RICERCA E DELL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA INS. DEMATTEIS
		CRETA: Per stabilire un buon rapporto con sé stessi (insegnante) e con gli altri (studenti) bisogna usare il proprio corpo, le proprie mani per creare e saper fare. Sovrano è lo sperimentare, scoprire e apprendere ma soprattutto esprimere le potenzialità espressive e creative attraverso linguaggi alternativi per giungere ad una didattica inclusiva. Il corso sarà incentrato sulla manipolazione e la trasformazione, ogni partecipante sceglierà tra le proposte del docente ciò che più è significativo per il percorso educativo insegnante /bambini. Vari saranno i passaggi per trasformare da impasto morbido bianco o marrone a manufatto: Modellazione, Durezza cuoio, Asciugatura, Cottura a biscotto, Investitura con smalti o cristalline. Le cotture saranno di due tipi. I vari passaggi e percorsi saranno anche informatizzati per avere uno storico utilizzabile durante il percorso scolastico.
5.	15	SAPERI ESSENZIALI NEL CURRICOLO, METODO DI STUDIO IN AMBIENTI IBRIDI E IN CONTINUITA' INS. SERVETTI
		Finalità del workshop 1° Ciclo istruzione: co-progettazione curricolare basata su alcuni concetti fondanti e condivisione dei criteri di valutazione sulle seguenti aree: Matematica; Italiano e Lingue; Scienze e Tecnologie; altre aree disciplinari ed educative.
6.	15	SIMULAZIONE E PRATICHE CON INTELLIGENZA ARTIFICIALE INS. ABADESSA
		Finalità del workshop: sperimentazione d'aula come applicazione pratica della specifica formazione. Gli incontri di mentoring e coaching si caratterizzano quindi come attività di ricerca-azione e di progettazione percorsi didattici con programmi basati sull'intelligenza artificiale.
7.	15	CYBERSICUREZZA E MEDIA EDUCATION INS.
		Il workshop è progettato per fornire gli strumenti e le risorse necessarie per affrontare con successo le sfide di oggi e di domani. Non è solo una questione tecnologica, ma di relazione umana. In un'era in cui la comunicazione digitale può talvolta distanziare le persone, è essenziale comprendere l'importanza del contatto umano, dell'empatia e della consapevolezza delle proprie emozioni. Sono previsti 4 incontri da 3 ore: Introduzione ai media digitali e alle tecnologie Educazione ai media e alfabetizzazione digitale Tecnologie emergenti e impatto sulla cultura giovanile Promuovere relazioni positive e consapevoli online

8.	15	MAKER LAB; ROBOTICA EDUCATIVA, STORY TELLING E STOP MOTION INS. CORELLI
		Finalità del workshop 1° Ciclo istruzione: fornire strumenti pratici per l'autonomia di lavoro finalizzato, in contesti specifici, a promuovere il pensare, narrare, scrivere con i media in una logica di utilizzo consapevole delle tecnologie. Laboratori di narrativa digitale (maker lab, robotica educativa, story telling, stop motion) nei quali, l'interazione tra pari e il learning by doing promuovono lo sviluppo/potenziamento delle competenze logiche e la trasversalità dei linguaggi nella realizzazione di "artefatti cognitivi".
9.	15	IMPARARE COOPERANDO INS. COCCALOTTO
		Il workshop sul cooperative learning sarà organizzato nel seguente modo: introduzione teorica; successivamente, in ogni incontro impostazione di una attività da fare in classe nell'arco di un tempo stabilito (ossia prima dell'incontro successivo) con una tecnica del cooperative – ogni incontro una tecnica diversa; dal secondo incontro, confronto sullo svolgimento dell'attività fatta in classe e impostazione di una nuova attività.
10.	15	IMPARARE DALLE COSE. LE COLLEZIONI TECNICO-SCIENTIFICHE COME RISORSA DELLA SCUOLA. PROF. TRUCCO SANDRO
		Comprendere, per un utilizzo didattico, l'importanza storica del museo e la sua evoluzione. Conoscere nuove modalità degli studi archeologici nel rispetto del reperto e del territorio in un'ottica di sostenibilità e di rispetto ambientale. Anche attraverso una visita museale, il processo di formazione permette: 1 la piena consapevolezza dell'interdipendenza culturale tra civiltà, evidente anche oggi, e della profonda interconnessione tra le varie discipline, in primis quelle scientifico-tecnologiche; 2 la realizzazione di percorsi multimediali, interattivi in un lavoro di cooperative.