



FutureLab

I.I.S. F. Severi - Gioia Tauro



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



FutureLab



Future Labs PLUS 4.0

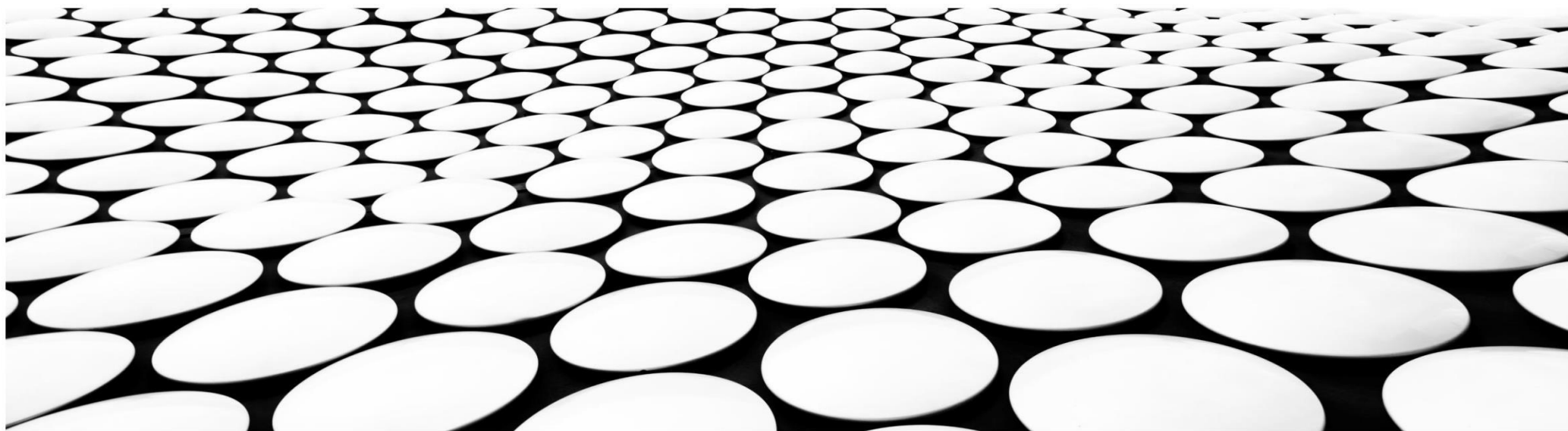
EfficienteMente Digitale

Catalogo

FUTURE Labs PLUS 4.0 “EfficienteMente Digitale”

III annualità

AZIONE #25 PNSD



| Titolo del modulo | Codice ID |
|---|-----------|
| Moduli per docenti di ogni ordine e grado | |
| Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento nei periodi di emergenza sanitaria | 76169 |
| Inter@ctive E-book | 68195 |
| Internet of Things o Internet of EVERYThings? | 72024 |
| Metodologie didattiche innovative: apprendimento differenziato, didattica per scenari, EAS e Project Based Learning | 76184 |
| Metodologie Didattiche Innovative: le potenzialità della Flipped Classroom | 72019 |
| Pensiero computazionale e Coding | 76168 |
| Piattaforme didattiche e web-app | 72023 |
| Primi passi nella metodologia Gamification | 76182 |
| Principi di Robotica Educativa | 76171 |
| Produzione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi | 72021 |
| Progettare la didattica e valutare gli apprendimenti in era Covid | 72022 |
| Realtà virtuale e aumentata a scuola | 76181 |
| SFIDA Educativa 4.0 ... EfficienteMente Digitale | 72018 |
| Sviluppo di Learning Object | 72020 |
| Tinkering + Coding = Making con le schede elettroniche programmabili | 68194 |
| Moduli per dirigenti scolastici | |
| Realizzazione del curriculum e certificazione delle competenze digitali | 80012 |
| Gestione della sicurezza, trattamento dati e tutela della privacy | 80013 |
| Gestione, organizzazione della scuola e tecnologie digitali | 80014 |
| Responsabilità disciplinare ed abuso delle tecnologie digitali | 80015 |

Moduli per Animatori digitali

| | |
|--|----------------|
| Sicurezza Informatica, Documentazione in Blockchain e Dematerializzazione | 72025 |
| Tecnologie avanzate per la didattica | 76178 |
| Robotica educativa: nuovi strumenti e implementazione efficace in DDI | 76180 |
| Virtual&Augmented Reality @School | 76179 |
| <h2>Moduli per Dsga/Ata</h2> | |
| Aspetti organizzativi dello smart working e gestione digitalizzata del personale | In lavorazione |
| Strumenti digitali per la gestione telematica delle riunioni degli organi collegiali | In lavorazione |
| Utilizzo del cloud nelle attività amministrative | In lavorazione |

PERCORSI FORMATIVI per DOCENTI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa:

- ✓ **16 in modalità sincrona**
- ✓ **4 in modalità asincrona**

Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento nei periodi di emergenza sanitaria

Un ambiente di apprendimento può essere definito un luogo (fisico e non) in cui gli studenti possono lavorare insieme agli insegnanti e agli altri studenti, in cui ci si può aiutare a vicenda per imparare ad usare una molteplicità di strumenti e risorse informative per il raggiungimento di obiettivi di apprendimento e di attività di *problem solving*.

Obiettivi: offrire ai docenti suggerimenti per l'organizzazione di spazi innovativi e interattivi capaci di cambiare nel profondo il rapporto insegnamento/apprendimento per una didattica digitale integrata che consenta l'approccio a metodologie collaborative.

Contenuti:

Ambienti innovativi: come costruirli;

Lavorare in gruppo;

L'apprendimento cooperativo;

La didattica inclusiva;

Competenze digitali e piattaforme di comunicazione.

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti).

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 76169 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Lorenzo Pio Massimo Martino

Inter@ctive E-book:

Gli *ebook* rappresentano l'attuale tendenza dell'editoria per l'espansione dei testi dedicati alla formazione. L'aggiunta dell'interattività permette di avere prodotti di alto livello, al passo dei tempi e dell'attuale tecnologia. Il corso mira a formare i docenti a creare un *ebook* interattivo, nonché a pubblicare l'*ebook* su piattaforme digitali. Con le tecnologie attuali come HTML5 ed EPUB 3.0 si può andare ben oltre un film in movimento digitale - fornire esperienze ricche di video, audio e persino giochi basati sul tocco. Tutto all'interno dello stesso *ebook*.

Obiettivi del corso: utilizzo delle moderne tecnologie per la creazione di un Interactive e-book

Contenuti:

Impostazione dell'obiettivo del progetto

Preparazione dei contenuti e dei materiali per la creazione degli ebook interattivi

Servizi online e siti Web per preparare un ebook interattivo

Software e sistemi di pubblicazione per creare un ebook interattivo

Mappatura delle competenze

TIC per il trattamento dei materiali digitali

Impostazione di una mappa concettuale per lo sviluppo di un ebook

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali); Area 6: Potenziamento della competenza digitale dei discenti

Destinatari: docenti degli istituti secondari di I e II grado

Codice ID: 68195 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Stefano Infantino

Internet of Things o Internet of EVERYthings?

“Internet of Things” è un termine che è entrato prepotentemente nel nostro lessico. Le “cose” possono avere un “indirizzo” sulla rete e possono comunicare dati e/o accedere ad informazioni da parte di altri: sveglie che suonano prima se c’è traffico, scarpe connesse al proprio smartphone per trasmettere tempi, velocità e distanza per gareggiare con altre persone; contenitori per medicine che “avvisano” che è arrivata l’ora di prendere un farmaco.

Obiettivi: il corso punta a fornire un quadro completo su quello che sarà uno degli scenari più innovativi del presente secolo, le cui potenzialità assieme alla connessione 5G sono praticamente infinite e quasi inimmaginabili.

Contenuti:

L’Internet of Things (IoT) e le sue potenzialità

Funzionamento e applicazioni dell’IoT

Cambiamenti futuri dovuti all’IoT e alla connessione 5G

Piattaforme di sviluppo

Aree DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale)

Destinatari: docenti di scuole secondarie di II grado

Codice ID: 72024 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Roberto Sestito

Metodologie didattiche innovative: Apprendimento Differenziato, Didattica per Scenari, EAS e Project Based Learning

Il corso offre una panoramica sulle metodologie didattiche emergenti, alcune delle quali sono proposte dal movimento “Avanguardie Educative”, un progetto di ricerca-azione di INDIRE per individuare possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell’innovazione nella scuola italiana.

Obiettivi: migliorare le conoscenze e acquisire competenze nell’utilizzo di metodologie didattiche innovative, mettendo in condizione i docenti di diventare “sperimentatori” di nuove tecniche di insegnamento.

Contenuti:

Apprendimento differenziato

Apprendimento autonomo e tutoring

Didattica per “scenari”

EAS (Episodi di Apprendimento Simulati)

Integrazione CCD (Contenuti Didattici Digitali) / libri di testo

“Project based learning”

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 76184 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Jessica Lanzo

Metodologie didattiche innovative: le potenzialità della Flipped Classroom.

Il corso mira a riflettere sull'innovazione didattica vista come l'insieme di metodologie ed attività innovative in grado di modificare i processi di apprendimento ed insegnamento, per rispondere più efficacemente ai cambiamenti in atto nella società contemporanea.

Obiettivi: migliorare le competenze nell'organizzazione e gestione di un gruppo (reale e virtuale); sviluppo di UdA in modalità “flipped classroom”; organizzare una piattaforma in base alle esigenze di una classe; acquisizione di competenze in ambito valutativo.

Contenuti:

Elementi essenziali della “flipped classroom”

Software e app per realizzare video lezioni;

Utilizzo di piattaforme digitali (GSuite, ecc.)

Valutazione nell'era della didattica digitale integrata

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 4 (Valutazione dell'apprendimento)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 72019 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Jessica Lanzo

Pensiero computazionale e coding:

Il corso introduce i concetti di base del “coding”, letteralmente “programmazione”, una disciplina avente come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi tradizionali e strumenti intellettuali.

Obiettivi: l’acquisizione di metodi precisi per affrontare nuovi problemi ed “imparare ad imparare” per lo sviluppo adeguato del pensiero computazionale negli studenti.

Contenuti:

Il pensiero computazionale come metodologia didattica;

Software per la realizzazione di diagrammi di flusso.

Il code gaming come approccio trasversale;

Sviluppo di app per smartphone;

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Destinatari: docenti di scuola primaria, secondaria di I e II grado

Codice ID: 76168 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Onorato Passarelli

Piattaforme didattiche e webapp:

Implementare efficacemente la DDI, come richiesto dalle nuove linee guida ministeriali, richiede la conoscenza di piattaforme digitali e *webapp* gratuite, disponibili online, per rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive, motivanti e per condividere i materiali prodotti, disseminando così buone pratiche. Il corso presenterà anche attività del *Digital Storytelling*, per tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare.

Obiettivi: acquisire e/o migliorare le proprie competenze nell'utilizzo di piattaforme digitali per un'efficace DDI. Il corso punta anche a presentare una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica attiva ed integrata con i *new media*, in modo da promuovere il ruolo attivo e cooperativo di ogni studente.

Contenuti:

Piattaforme per CCD (Contenuti Didattici Digitali)

Piattaforme di condivisione

Bacheche digitali (Padlet, ecc.)

Strumenti per il Digital Storytelling

Webapp di video editing

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 72023 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Ippolita Gallo

Primi passi nella metodologia “Gamification”

Si tratta di una metodologia che mira all'utilizzo di “dinamiche ed elementi di gioco in sistemi o processi quotidiani con lo scopo di orientarsi alla risoluzione di problemi concreti o, parallelamente, per motivare specifici gruppi di utenti” (Gabe, 2011).

Obiettivi: offrire ai docenti una metodologia innovativa che utilizza ambienti di apprendimento con dinamiche di gioco di squadra, competizioni e premi per favorire l'autoapprendimento attraverso il coinvolgimento di tutta la classe

Contenuti

Presentazione del corso e del metodo;
Creazione di quiz con piattaforme free e on-line;
Sviluppo di videogiochi;
Giochi, quiz e gare di squadra.

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 76182 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Onorato Passarelli

Principi di robotica educativa

Per “robotica educativa” non si intende l’insegnamento della robotica, né quello della programmazione applicata ai robot. È, infatti, molto di più: un innovativo metodo di all’insegnamento basato sull’utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più efficace e coinvolgente la didattica per bambini e ragazzi.

Obiettivi: far sviluppare il pensiero computazionale e acquisire i principi del “coding”; promuovere la capacità di cooperare e lavorare in gruppo mediante il “learning by doing”.

Contenuti:

Elementi essenziali di coding

Robot didattici

Robotica educativa con l’uso di controllori/mattoncini programmabili

Robotica educativa in ambiente MakeCode

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

Destinatari: docenti delle scuole primarie e degli istituti secondari di I e II grado

Codice ID: 76171 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Jessica Lanzo

Produzione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi

Nella scuola del XXI secolo un efficiente metodo di apprendimento interdisciplinare non può realizzarsi in opportuni spazi laboratoriali, intesi come spazi in cui si progetta, si costruisce, si riflette, si rielaborano le proprie conoscenze in funzione di un obiettivo.

Obiettivi: il percorso punta a fornire ai docenti gli strumenti adatti per sviluppare nei ragazzi capacità intellettive e riflessive, manuali e creative, stimolando al confronto con gli altri e maturando lo spirito critico, per un inserimento attivo nella società attuale.

Contenuti:

L'arte come mezzo di accompagnamento socioculturale

Software di fotoritocco e grafica

Programmi di videomaking

Software di modellazione 2D e 3D

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 72021 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Lorenzo Pio Massimo Martino

Progettare la didattica e valutare gli apprendimenti in era COVID

L'emergenza sanitaria dovuta al COVID-19 ha portato indubbiamente ad un cambiamento radicale del modo di fare didattica. Il corso affronta l'importanza della rivisitazione del modo di strutturare una lezione, di come scegliere la metodologia didattica più efficace e, infine, di quali strumenti di valutazione degli apprendimenti impiegare.

Obiettivi: il corso mira a fornire una serie di suggerimenti sulle metodologie più efficaci da utilizzare nella DDI, focalizzando l'attenzione sull'uso di alcune piattaforme digitali e degli strumenti per una corretta valutazione.

Contenuti

Brainstorming e “classe capovolta”, due metodologie efficaci per la DDI

Piattaforme digitali per la DDI

Metodi per valutare le competenze

Strumenti innovativi per la valutazione nella DaD

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 4 (Valutazione dell'apprendimento).

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 72022 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Mafalda Pollidori

Realtà virtuale e aumentata a scuola

Il corso presenta l'*Augmented Reality* (AR), una giovane disciplina informatica che si occupa della sovrimpressione di contenuti digitali al mondo reale osservato. In questo modo la percezione di un fruitore di Realtà Aumentata, viene “aumentata” dalla presenza di oggetti virtuali nel suo campo visivo, arricchendo la visuale osservata di informazioni supplementari digitali.

Obiettivi: partendo dalle tappe fondamentali nell’evoluzione dell’AR, l’obiettivo principale del corso è quello di illustrare le diverse tipologie di “tracking”, fino ad esporre le procedure base che consentono di cominciare a creare piccole applicazioni in maniera del tutto autonoma.

Contenuti

Elementi essenziali della realtà virtuale e aumentata

Campi di applicazione dell’AR

Software di applicazione per la VR e AR

Sviluppo di applicazioni in AR

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Destinatari: docenti degli istituti secondari di II grado

Codice ID: 76181 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Alfredo Pudano

SFIDA Educativa 4.0: Efficientemente ... digitale

Il digitale ha trasformato non solo la società, ma anche le forme di comunicazione e l'*universo esperienziale* in cui le nuove generazioni crescono e sperimentano. Le TIC hanno così rivoluzionato sia il modo di operare, sia i processi sociali, relazionali e comunicativi. Il rischio per i nativi digitali è un processo di virtualizzazione che inaridisce lo scambio relazionale, producendo il paradosso dell'incomunicabilità di senso nell'era della comunicazione di massa. È pertanto ancora più importante l'*I care* di don Milani: è necessario approcciare il mondo giovanile consapevoli della trasformazione attuata dalle TIC, costruendo empaticamente e relazionalmente un ruolo basato sull'autorevolezza, contro la stereotipizzazione virtuale e la virtualizzazione relazionale per eludere il rischio di disagio giovanile.

Obiettivi: fornire strumenti ai docenti per “educare con” ed “educare ai” media digitali, considerando le TIC nel loro ampio aspetto metodologico, formativo ed educativo, come costruttori di significato, organizzatori dell'esperienza, canali di comunicazione.

Contenuti

Web 4.0 e comunità educante

TIC e processi comunicativi

Classe 2.0: come e “per chi?”

Amplificatori dell'apprendimento: intelligenza emotiva ed empatia

Dall'E-learning all'I-learning

Education Technology e didattica 2.0

Arete DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale) e 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Destinatari: docenti di scuole di ogni ordine e grado

Codice ID: 72018 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Alfredo Pudano

Sviluppo di Learning Objects

Il corso presenta le potenzialità offerte dai *learning objects* che possono essere considerati (anche se non esiste una definizione univoca) “un’unità di istruzione per l’*e-learning*”, con le caratteristiche intrinseche di modularità, riusabilità, reperibilità, interoperabilità.

Obiettivi: acquisire competenze nella progettazione, nello sviluppo e nell’utilizzo di un *learning object* mediante l’impiego di software dedicati, importarlo in una piattaforma, inserirlo in un contesto educativo, modificarlo e esportarlo per il riutilizzo.

Contenuti

Definizioni e concetti generali;

Progettare un learning object passo passo;

Sviluppare e utilizzare un learning object;

Implementazione su una piattaforma LCMS del LO sviluppato.

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti).

Destinatari: docenti di scuole di II grado

Codice ID: 72020 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Stefano Infantino

Tinkering + Coding = Making con le schede elettroniche programmabili

Il corso, rivolto a tutti i docenti che vogliono far affacciare gli studenti al mondo dei “makers”, presenta le potenzialità in ambito didattico delle piccole schede programmabili che hanno rivoluzionato il modo di creare progetti reali, utilizzando sensori, attuatori, schede di espansione con un ambiente di programmazione libero, intuitivo e semplice.

Obiettivi: far acquisire competenze di base nell’ambito del pensiero computazionale e del *coding*; promuovere nei ragazzi l’approccio alla simulazione e realizzazione di prototipi elettronici con una scheda a microcontrollore;

Contenuti

Fondamenti di elettronica;

Le basi del pensiero computazionale e del coding;

La scheda Micro: bit V2 e l’ambiente Makecode;

La scheda Arduino UNO e l’ambiente TinkerCAD;

Sviluppo di progetti reali con Micro: bit e Arduino UNO (Tavola Pitagorica Elettronica, Tavola Periodica Elettronica, Datalogger, Controllo wireless di servomotori, Interruttore Crepuscolare, Termostato con LCD, Rilevatore Distanza di Sicurezza; Giochi: Sasso Carta Forbici, Asteroids, ecc.)

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Destinatari: docenti degli istituti secondari di I e II grado

Codice ID: 68194 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Salvatore Marra

PERCORSI FORMATIVI sulla TRASFORMAZIONE DIGITALE per DIRIGENTI SCOLASTICI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa:

- ✓ **12 in modalità sincrona**
- ✓ **8 in modalità asincrona**

Realizzazione del curricolo e certificazione delle competenze digitali

La competenza digitale è una delle competenze chiave europee, la cui definizione, come si evince dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo concerne il *saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione*. Essa è quindi una competenza trasversale e tutti i docenti sono chiamati a promuoverla, seguendo le linee guida definite dai Dirigenti Scolastici nel curricolo d'istituto.

Obiettivi: il corso punta a fornire indicazioni per la progettazione del curricolo e per la certificazione delle competenze digitali, in modo da far sviluppare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma anche promuovere l'uso con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri, in maniera tale da prevenire ed evitare i pericoli.

Contenuti principali

Cittadinanza digitale e intelligenza emotiva digitale
Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale
Creatività digitale
Comunicazione e collaborazione

Destinatari: Dirigenti scolastici

Codice ID: 80012 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperti formatori: Marcello Bettoni, Grazia Fassorra

Gestione della sicurezza, trattamento dei dati e tutela della privacy digitale

Il corso riassume i principi della sicurezza, alla luce delle principali modifiche al D.lgs. 81/08, e affronta le problematiche relative alla gestione dei dati personali, considerando *in primis* il “Regolamento Generale per la Protezione dei Dati Personali n. 2016/679 (*General Data Protection Regulation* o GDPR).

Obiettivi: il corso ha molteplici obiettivi: presentare la disciplina del trattamento di dati personali da parte della pubblica amministrazione con le disposizioni applicabili agli istituti scolastici; esaminare la responsabilità in cui possono incorrere gli operatori, a seconda del ruolo rispettivamente ricoperto nella struttura di appartenenza; esporre le novità, gli obblighi e gli adempimenti dei dirigenti alla luce del GDPR.

Contenuti principali:

Modifiche/integrazioni al D.lgs. 81/2008

Il “codice della privacy”: principi generali e GDPR n.2016/679

Regole per il trattamento dei dati nelle pubbliche amministrazioni

La responsabilità per la violazione delle regole sul trattamento dei dati

Tutela della riservatezza in caso di accesso ai documenti amministrativi

Destinatari: Dirigenti scolastici

Codice ID: 80013 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperti formatori: Flavio Filini, Raffaella Briani

Gestione, organizzazione della scuola e tecnologie digitali

Il corso mira a evidenziare il ruolo che le tecnologie digitali possono assumere nei processi di gestione e di organizzazione dei servizi scolastici facilitando le attività in merito del dirigente scolastico e favorendo il miglioramento nell'erogazione dei servizi. Particolare attenzione sarà prestata alle forme di prestazione lavorativa resa da remoto.

Obiettivi: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare l'organizzazione del lavoro e l'erogazione del servizio; intrattenere una corretta interlocuzione con la parte sindacale in tema di organizzazione del lavoro da remoto; individuare i ruoli in cui si articola l'organizzazione del lavoro mediante le tecnologie digitali

Contenuti principali:

Il governo della scuola: gestione e organizzazione

Le tecnologie digitali e il lavoro da remoto: telelavoro e lavoro agile

Le relazioni sindacali in tema di organizzazione e di gestione del lavoro

Lavorare con le tecnologie digitali fuori dall'emergenza

Destinatari: Dirigenti scolastici

Codice ID: 80014 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperti formatori: Flavio Filini, Marcello Bettoni

Responsabilità disciplinare ed abuso delle tecnologie digitali

Il percorso è finalizzato a contestualizzare correttamente nel quadro ordinamentale vigente i casi di scorretto uso delle tecnologie digitali utilizzate per le attività scolastiche sia da parte degli studenti sia da parte dei dipendenti. Particolare attenzione è riservata alla prevenzione del fenomeno del *cyberbullismo*.

Obiettivi: individuare le condotte scorrette nell'utilizzo delle tecnologie digitali; selezionare gli strumenti per intervenire efficacemente al fine di prevenire e contrastare tali condotte; chiarire i ruoli dei molteplici attori; evidenziare le responsabilità del dirigente scolastico, del personale, degli studenti e degli esercenti la responsabilità genitoriale.

Contenuti principali:

L'organizzazione delle attività didattiche e scolastiche a distanza e il patto con studenti e famiglie;
La normativa sulla prevenzione e sul contrasto del *cyberbullismo*;
La formazione del personale e degli studenti;
Le caratteristiche del procedimento disciplinare verso gli studenti;
Le caratteristiche del procedimento disciplinare verso i dipendenti.

Destinatari: Dirigenti scolastici

Codice ID: 80015 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperti formatori: Fabio Cannatà, Raffaella Briani

PERCORSI FORMATIVI per ANIMATORI DIGITALI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa:

- ✓ **16 in modalità sincrona**
- ✓ **4 in modalità asincrona**

Sicurezza informatica, documentazione in “blockchain” e dematerializzazione

La “blockchain” è una struttura dati condivisa e immutabile, le cui voci sono raggruppate in blocchi, concatenati in ordine cronologico, e la cui integrità è garantita dall’uso della crittografia. Il suo contenuto una volta scritto non è più né modificabile né eliminabile, a meno di non invalidare l'intera struttura.

Obiettivi: il corso ha come obiettivo quello di far acquisire conoscenze e competenze sulla tecnologia BLOCKCHAIN e utilizzare i vantaggi in ambito scolastico: sburocratizzazione dei processi amministrativi, maggiore portabilità e accessibilità dei documenti in formato digitale, certificazione e sicurezza dei dati.

Contenuti principali:

Introduzione alla tecnologia Blockchain;

Campi di applicazione e vantaggi della Blockchain;

Servizi principali per la digitalizzazione delle pubbliche amministrazioni (SPID, CIE, Firma digitale, PEC, Marca Temporale);

Dati personali, trattamenti e soggetti coinvolti, regolamento europeo sulla protezione dei dati personali (GDPR) e “Codice della privacy”;

Sicurezza cibernetica, prevenzione e protezione delle informazioni, minacce informatiche, consapevolezza dei rischi di perdita e diffusione di dati personali;

Strumenti di difesa per dispositivi personali e per la rete domestica e scolastica.

Aree DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale)

Codice ID: 72025 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Roberto Sestito

Tecnologie avanzate per la didattica

Negli ultimi decenni si è compreso che le nuove tecnologie “riducono” le distanze e aprono a nuovi modi di comunicare: il *cloud*, i “mondi virtuali”, l’*Internet of Things* sono solo alcuni esempi. Nella scuola è fondamentale e necessario saper impiegare le nuove tecnologie nella didattica perché solo attraverso di esse è possibile personalizzare i percorsi di apprendimento e condividere efficacemente la conoscenza.

Obiettivi: il corso ha come obiettivo principale quello di presentare tutte le opportunità offerte dalle ICT a dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.

Contenuti principali:

Ambienti per la Didattica Digitale Integrata

Utilizzo avanzato di piattaforme digitali

Repository, aggregatori, muri e bacheche digitali (Wakelet, Padlet, ecc.)

Software, app e programmi di video editing per realizzare video lezioni (Apowersoft, Screen cast-o-matic, ecc.)

Book Creator per la costruzione di libri digitali

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Codice ID: 76178 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Stefano Infantino

Robotica educativa: nuovi strumenti ed efficace implementazione in DDI

Per “robotica educativa” non si intende l’insegnamento della robotica, né quello della programmazione applicata ai robot. È, infatti, molto di più: un innovativo metodo di all’insegnamento basato sull’utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più efficace e coinvolgente la didattica per bambini e ragazzi.

Obiettivi: far sviluppare il pensiero computazionale e acquisire i principi del “coding”; promuovere la capacità di cooperare e lavorare in gruppo mediante il “learning by doing”.

Contenuti principali:

Elementi essenziali di coding

Robot didattici

Robotica educativa con l’uso di controllori/mattoncini programmabili

Robotica educativa in ambiente MakeCode

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

Codice ID: 76180 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Jessica Lanzo

Virtual&Augmented Reality @School

Il corso presenta l'*Augmented Reality* (AR), una giovane disciplina informatica che si occupa della sovrimpressione di contenuti digitali al mondo reale osservato. In questo modo la percezione di un fruitore di Realtà Aumentata, viene “aumentata” dalla presenza di oggetti virtuali nel suo campo visivo, arricchendo la visuale osservata di informazioni supplementari digitali.

Obiettivi: partendo dalle tappe fondamentali nell'evoluzione dell'AR, l'obiettivo principale del corso è quello di illustrare le diverse tipologie di “tracking”, fino ad esporre le procedure base che consentono di cominciare a creare piccole applicazioni in maniera del tutto autonoma.

Contenuti

Elementi essenziali della realtà virtuale e aumentata

Campi di applicazione dell'AR

Software di applicazione per la VR e AR

Sviluppo di applicazioni in AR

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Codice ID: 76179 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Alfredo Pudano

PERCORSI FORMATIVI sulla DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA per DSGA e ATA

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa:

- ✓ **12 in modalità sincrona**
- ✓ **8 in modalità asincrona**

Aspetti organizzativi dello smart working e gestione digitalizzata del personale

Obiettivi: presentare il lavoro agile come *“una nuova filosofia manageriale fondata sulla restituzione alle persone di flessibilità e autonomia nella scelta degli spazi, degli orari e degli strumenti da utilizzare a fronte di una maggiore responsabilizzazione sui risultati”* (Osservatorio Smart Working del Politecnico di Milano)

Contenuti principali:

Vantaggi dello *smart working*

Tecnologie di base per lo *smart working*: *social collaboration, mobility, security, workspace technology*

Coordinare riunioni di lavoro in modalità collaborativa

Procedure acquisti MEPA/CONSIP

Inventario digitalizzato

Piattaforme e applicazioni che supportano il lavoro da remoto

Codice ID in lavorazione - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: in lavorazione

Strumenti digitali per la gestione telematica delle riunioni degli Organi Collegiali

Obiettivi: l'emergenza sanitaria in corso nel nostro paese ha imposto il distanziamento sociale come misura di contenimento dei contagi. Grazie alle tecnologie digitali, le riunioni in presenza possono essere effettuate e gestite "on line" mediante l'uso di piattaforme di video conferenza. Il corso presenta le principali piattaforme di uso comune con i relativi punti di forza e debolezza.

Contenuti principali:

Organizzazione telematica delle riunioni collegiali

Piattaforme di video conferenze

Condivisione di documenti

Votazioni elettroniche

Codice ID 80116 - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: Mario Grimaldi

Utilizzo del “Cloud” nelle attività amministrative

Obiettivi:

fornire le competenze necessarie per utilizzare al meglio le potenzialità offerte dal *cloud computing* nella gestione delle attività amministrative. È indubbiamente vero che adottando soluzioni di *cloud computing*, analogamente a quanto avviene nelle imprese private, gli enti della PA sono in grado di avviare rapidamente nuovi progetti, riducendo gli investimenti iniziali, i costi di gestione e di manutenzione dell’infrastruttura e delle applicazioni IT.

Contenuti principali:

Cos’è il *cloud computing*: tecnologie e prestazioni

Gestione PON-POR.

Opportunità e rischi

Condizioni di successo di iniziative *cloud*

Privacy e sicurezza

Codice ID in lavorazione - Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Esperto Formatore: in lavorazione



Innovative



Desirable



Intelligent

IL **FUTURO** DELLA **FORMAZIONE** A PORTATA DI **CLICK**