

PNFD AS 2022/23 - AMBITO 1 di Roma

ID CORSO	TITOLO	FORMATORE	DATA	ORARIO	Sintesi percorso formativo	Contenuti
84922	DIGITALE PERCHE'	GIARDINI MARIO	mercoledì 19 luglio 2023	10:00 - 13:00	Il mondo macroscopico che ci circonda è analogico, come tutti gli esseri umani e tutti i loro artefatti, comprese le macchine cosiddette digitali, quali un pc o uno smartphone. Pur tuttavia, la rappresentazione che ne abbiamo la definiamo digitale. Digitale perché? La proposta formativa intende introdurre alle scoperte scientifiche e tecnologiche che hanno determinato il passaggio della "produzione" e diffusione dell'informazione dalle tecnologie analogiche a quelle digitali, e del loro impatto sulla cultura, l'economia e la società in generale. Questa proposta formativa è propedeutica a diverse altre proposte, relative ad esempio alla Telefonia Mobile e alla IA.	Glossario introduttivo. L'invenzione delle telecomunicazioni analogiche. Limitazione e costi dell'analogico. Ragioni e vantaggi della digitalizzazione. L'informazione, Shannon e il teorema del campionamento. Rappresentazione decimale e binaria dei numeri. Tutto è numero: manipolare e trasmettere numeri in base 2. I componenti di base delle macchine digitali. Il canale digitale PCM. Generalizzazione dei principi della digitalizzazione a tutte le grandezze fisiche misurabili. L'era digitale.
			giovedì 20 luglio 2023	10:00 - 13:00		
			venerdì 21 luglio 2023	10:00 - 13:00		
			lunedì 24 luglio 2023	10:00 - 13:00		
			martedì 25 luglio 2023	10:00 - 13:00		
84925	USO PROFESSIONALE DEI DRONI NELL'INDUSTRIA 4.0 E NEI SERVIZI	GIARDINI MARIO	giovedì 27 luglio 2023	10:00 - 13:00	La proposta formativa intende illustrare l'impatto dirompente che ha sulla economia, sul mondo del lavoro, e sulla società in generale, l'introduzione di un nuovo ed innovativo strumento di lavoro, che rende obsolete alcune figure professionali, ne muta altre, e ne genera di nuove. Intende anche mostrare le nuove opportunità di lavoro per nuove professionalità ed i nuovi ambiti di lavoro in cui tali professionalità vengono richieste. Il case study è lo studio dei droni civili nell'industria 4.0 e nei servizi.	Le nuove professioni dovute alla introduzione di nuovi strumenti di lavoro, quali i droni, in otto settori chiave: Infrastrutture, Agricoltura, Telecomunicazioni, Trasporti, Assicurazioni, Entertainment, Sicurezza ed Industrie estrattive. Impatto economico e opportunità di lavoro trasversali. Obsolescenza di professionalità da lungo tempo acquisite e diffuse. Modificazione dei processi interni delle aziende. Nuovi profili professionali. Nuove opportunità per la creazione di nuove imprese. I droni: vantaggi e svantaggi del mezzo. Il valore del mercato di lavoro creato. La regolamentazione (estremamente complessa).
			venerdì 28 luglio 2023	10:00 - 13:00		
			lunedì 31 luglio 2023	10:00 - 13:00		
			martedì 1 agosto 2023	10:00 - 13:00		
			mercoledì 2 agosto 2023	10:00 - 13:00		
84929	LAB "AR-VR- AI Stories"	CASANOVA EUGENIO	lunedì 10 luglio 2023	09:30 - 12:30	L'AR - Augmented Reality, la VR - Virtual Reality e l'AI - Artificial Intelligence sono presenti nel Piano Scuola 4.0. Gli ambienti fisici di apprendimento sono progettati considerando anche gli ambienti digitali e/o immersivi in realtà virtuale, per configurare nuove dimensioni di apprendimento ibrido. L'utilizzo del metaverso in ambito educativo costituisce un recente campo di esplorazione, l'eduvverso, che offre la possibilità di ottenere nuovi "spazi" di comunicazione sociale, maggiore libertà di creare e condividere, offerta di nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione, creando un continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un ambiente di apprendimento onlife. L'azione "Next Generation Labs" del Piano Scuola 4.0 ha la finalità di realizzare laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado, dotandole di spazi e attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola anche nell'ambito dell'intelligenza artificiale. E' necessario inoltre potenziare le competenze multilinguistiche e la partecipazione dei docenti a esperienze di mobilità internazionale: esistono molteplici piattaforme gratuite (come ad esempio quelle sviluppate dall'MIT di Boston) che promuovono l'approccio multilinguistico alle STEM e la condivisione di progetti all'interno di community.	Il framework di riferimento per la mappatura delle competenze digitali, come previsto nel Piano Scuola 4.0, sarà il DigCompEdu: le attività sperimentate nel laboratorio faranno riferimento alle 6 aree di competenza del framework: Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei livelli di ingresso necessari, cioè A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere. In particolare: • valorizzare la documentazione creando risorse digitali online fruibili anche in realtà virtuale, utilizzando web app gratuite; • valorizzare le potenzialità degli studenti assegnando compiti di realtà interdisciplinari, documentabili anche grazie alla realtà virtuale; • favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti accompagnandoli in esperienze di AR, VR e AI; • potenziare la co-progettazione interdisciplinare.
			martedì 11 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			mercoledì 12 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			giovedì 13 luglio 2023	09:30 - 12:30		
84930	LAB "Future Jobs"	CASANOVA EUGENIO	lunedì 17 luglio 2023	09:30 - 12:30	La linea di investimento "Didattica digitale integrata DDI e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico" è fortemente interconnessa con "Scuola 4.0", in quanto mira a formare docenti e personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento-insegnamento e delle metodologie didattiche innovati all'interno di spazi di apprendimento appositamente attrezzati. La Commissione europea, nell'ambito della "Bussola per il digitale 2030: il modello europeo per il decennio digitale" (COM(2021) 118 final), riafferma il principio che "le competenze digitali di base per tutti i cittadini e l'opportunità di acquisire nuove competenze digitali specialistiche per la forza lavoro sono un prerequisito per partecipare attivamente al decennio digitale". Le competenze digitali avanzate, fornite dalla formazione e dall'istruzione in campo digitale, dovrebbero sostenere la forza lavoro, consentendo alle persone di acquisire competenze digitali specialistiche con l'obiettivo di ottenere posti di lavoro di qualità e intraprendere percorsi professionali gratificanti. I laboratori delle professioni digitali del futuro possono essere intesi come ambienti di apprendimento fluidi dove vivere esperienze diversificate, sviluppare competenze personali e collaborare con il gruppo dei pari, apprendere il lavoro di squadra e acquisire competenze digitali specifiche orientate al lavoro e trasversali ai diversi settori economici.	Il framework di riferimento per la mappatura delle competenze digitali, come previsto nel Piano Scuola 4.0, sarà il DigCompEdu: le attività sperimentate nel laboratorio faranno riferimento alle 6 aree di competenza del framework: Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei livelli di ingresso necessari, cioè A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere. In particolare: • valorizzare la documentazione creando risorse digitali online fruibili anche in realtà virtuale, utilizzando web app gratuite; • valorizzare le potenzialità degli studenti assegnando compiti di realtà interdisciplinari, documentabili anche grazie alla realtà virtuale; • favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti accompagnandoli in esperienze di AR, VR e AI; • potenziare la co-progettazione interdisciplinare.
			martedì 18 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			mercoledì 19 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			giovedì 20 luglio 2023	09:30 - 12:30		
84931	LAB "Agenda 2030	CASANOVA EUGENIO	lunedì 24 luglio 2023	09:30 - 12:30	Il Consiglio di Europa riafferma che, per realizzare l'obiettivo 4 dell'Agenda 2030, è necessario costruire e migliorare le strutture educative che forniscano ambienti di apprendimento sicuri, non violenti, inclusivi ed efficaci per tutti. La Legge n. 92/2019, che ha introdotto l'educazione civica quale insegnamento trasversale, ha favorito lo sviluppo di percorsi curricolari di educazione alla cittadinanza digitale lungo tutto il ciclo di studi: in particolare nell'asse "sostenibilità - salute - benessere" è possibile "attuare dal basso" alcuni obiettivi dell'Agenda 2030 promuovendo azioni di: • Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni, e delle eccellenze territoriali e agroalimentari; • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; • Formazione di base in materia di protezione civile; • Educazione alla salute e al benessere, educazione al volontariato ed al rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura. Durante il laboratorio sarà possibile: • fare brainstorming in merito agli interventi da attuare per migliorare i servizi pubblici del territorio; • ragionare su come coinvolgere gli attori del territorio in un'ottica di progettazione partecipata; • studiare come avviare campagne di crowdfunding per migliorare lo stato dei beni pubblici; • creare artefatti digitali da diffondere per promuovere l'attuazione di progetti partecipati sostenibili.	Il framework di riferimento per la mappatura delle competenze digitali, come previsto nel Piano Scuola 4.0, sarà il DigCompEdu: le attività sperimentate nel laboratorio faranno riferimento alle 6 aree di competenza del framework: Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei livelli di ingresso necessari, cioè A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere. In particolare: • valorizzare la documentazione creando risorse digitali online fruibili anche in realtà virtuale, utilizzando web app gratuite; • valorizzare le potenzialità degli studenti assegnando compiti di realtà interdisciplinari, documentabili anche grazie alla realtà virtuale; • favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti accompagnandoli in esperienze di AR, VR e AI; • potenziare la co-progettazione interdisciplinare.
			martedì 25 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			mercoledì 26 luglio 2023	09:30 - 12:30		
			giovedì 27 luglio 2023	09:30 - 12:30		
84933	Includiamo/Progettiamo spazi flessibili per favorire l'inclusione e contrastare la dispersione scolastica	REGGIANI ELVIRA	lunedì 10 luglio 2023	15:30 - 18:30	Il corso in oggetto si propone di approfondire il tema dello spazio fisico dell'ambiente di apprendimento in quanto aspetto fondamentale per il benessere psico-fisico e la realizzazione del progetto di vita di tutti gli studenti. L'apprendimento non può essere separato dal luogo in cui questo avviene. La calzante metafora dello spazio come "terzo insegnante", usata da Loris Malaguzzi, celebre pedagogista e insegnante italiano, ben identifica l'importanza del ruolo che l'ambiente ricopre nel sistema scuola perché contestualizza l'apprendimento e conferma che non impariamo memorizzando nozioni, impariamo interagendo con gli altri e con l'ambiente circostante. A tal fine è determinate l'articolazione e la strutturazione dello spazio scolastico inteso nel suo insieme di dimensioni, oggetti, simboli, strutture che disegnano lo scenario ove si svolge l'azione didattica. Il primo modulo del corso affronta un'analisi dell'evoluzione storica dello spazio educativo, di come si è modificata nel tempo l'aula scolastica dagli inizi del novecento ad oggi. Il secondo modulo verte sulla definizione di ambiente di apprendimento e quali caratteristiche deve avere per essere a misura di studente. Il terzo modulo consiste in una attività laboratoriale volta a progettare uno spazio educativo appropriato e accessibile a ciascuno studente con l'elaborazione di un elaborato finale avente come oggetto una proposta di design personalizzabile e adattabile ad ogni spazio educativo.	La scuola, primo luogo pubblico e democratico che ciascuno incontra nel proprio percorso di vita, ha il dovere di accogliere tutti, qualsiasi sia la propria provenienza, lingua e cultura, qualsiasi sia il proprio stato fisico e mentale. La sua bellezza o fatiscenza, cura o degrado, offre alle nuove generazioni in modo plastico la misura dell'importanza che noi adulti diamo all'azione educativa. Stare bene a scuola godendo di spazi che invitano ad essere vissuti ed esplorati come spazi propri e quindi rispettati e curati, è un requisito fondamentale per realizzare una scuola inclusiva. Questo corso, in considerazione delle Linee Guida per le Architetture Internedelle Scuole del 2013 e delle più recenti iniziative e pubblicazioni dell'INDIRE sulle architetture scolastiche, affronta e permette di approfondire il tema della progettazione degli ambienti didattici nella scuola secondaria di primo e secondo grado attraverso un'analisi dello spazio educativo e delle caratteristiche che deve avere un ambiente di apprendimento per essere a misura di studente. La volontà di approfondire il tema dello spazio fisico dell'ambiente di apprendimento è emersa attraverso un'osservazione diretta ed una sperimentazione quotidiana degli "spazi scolastici" come Architetto e docente di Sostegno
			giovedì 13 luglio 2023	16:00 - 18:00		
			venerdì 14 luglio 2023	16:00 - 18:00		
			lunedì 17 luglio 2023	16:00 - 18:00		
			mercoledì 19 luglio 2023	15:30 - 18:30		
			venerdì 21 luglio 2023	15:30 - 18:30		
			venerdì 7 luglio 2023	09:00 - 12:00		Le competenze sviluppate sono relative alla contitolarità che ciascun docente può gestire all'interno del Consiglio di Classe per l'organizzazione delle proprie lezioni di Educazione civica. Possedere una competenza significa non solo avere le risorse che la compongono, ma anche essere capaci di attivare adeguatamente tali risorse e di

PNFD AS 2022/23 - AMBITO 1 di Roma

ID CORSO	TITOLO	FORMATORE	DATA	ORARIO	Sintesi percorso formativo	Contenuti
84937	Il podcast per l'insegnamento dell'educazione civica	PICHEZZI MAURO	lunedì 10 luglio 2023	09:00 - 12:00	Le attività per lo sviluppo della cultura della legalità e per la conoscenza e l'approfondimento dei temi dell'Educazione civica (Costituzione, Sviluppo sostenibile, Cittadinanza digitale) sono sviluppate a partire dai contenuti delle singole discipline e dagli stimoli offerti dall'attualità e più in generale dalla realtà: il laboratorio fornirà ai docenti le conoscenze tecniche e metodologiche per un approccio multidisciplinare, interdisciplinare e transdisciplinare ai contenuti da sviluppare. Verranno proposte le principali tecniche di realizzazione di podcast audiovideo per lo sviluppo di temi connessi alla Costituzione e ai suoi Principi Fondamentali, allo sviluppo sostenibile e al rispetto per l'ambiente, alla Cittadinanza Digitale.	orchestrarle, al momento giusto, in una situazione complessa come quella che consiste nella realizzazione di un podcast radiofonico: Saranno potenziate le seguenti competenze: - Competenze Sociali e Civiche (Competenza in materia di cittadinanza, 2018), Comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze; - Imparare a Imparare (Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, 2018), Capacità di trasferire le conoscenze acquisite, Consapevolezza riflessiva e critica; - Spirito di iniziativa e intraprendenza (Competenza imprenditoriale, 2018), Superamento delle crisi, Creatività. Il corso analizza le principali caratteristiche del mondo del podcast e della sua rapida diffusione all'interno della scuola, entrando all'interno delle tecniche di ideazione, realizzazione e produzione di prodotti dalla natura complessa, sia in formato audio che in formato video.
			mercoledì 12 luglio 2023	09:00 - 12:00		
			giovedì 13 luglio 2023	09:00 - 12:00		
84703	Teoria e tecnica di base per la realizzazione di podcast a scuola	PICHEZZI MAURO	mercoledì 12 luglio 2023	16:00 - 19:00	Affrontare un argomento e ideare un podcast per lo sviluppo dei suoi contenuti è quanto verrà proposto ai docenti, utilizzando strumenti e tecnologie digitali di ripresa e di montaggio audiovideo. Il corso affronta le tecniche per la realizzazione di podcast all'interno dell'attività didattica, offrendo gli strumenti utili all'insegnante (di qualsiasi disciplina) per guidare i propri studenti lungo il percorso che dall'ideazione di un podcast arriva alla sua realizzazione e alla sua distribuzione on line.	Nel corso saranno proposte tecniche per potenziare negli studenti le competenze per acquisire un proprio metodo di studio e di lavoro (Imparare ad imparare); per utilizzare le conoscenze apprese per darsi obiettivi significativi e realistici (Progettare); 3) per poter comprendere messaggi di genere e complessità diversi nelle varie forme comunicative (Comunicare); per interagire con gli altri, comprendendone i diversi punti di vista (Collaborare e partecipare); per saper riconoscere il valore delle regole e della responsabilità personale (Agire in modo autonomo e responsabile); per saper affrontare situazioni problematiche e saper contribuire a risolverle (Risolvere problemi); per possedere strumenti che gli permettano di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo (Individuare collegamenti e relazioni); per poter acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni (Acquisire ed interpretare l'informazione).
			giovedì 13 luglio 2023	16:00 - 19:00		
			venerdì 14 luglio 2023	16:00 - 19:00		
			lunedì 17 luglio 2023	16:00 - 19:00		
84939	Un podcast per le STEAM: parlando s'impara.	PICHEZZI MAURO	mercoledì 5 luglio 2023	16:00 - 19:00	Il corso si articola attraverso la ricognizione delle tecniche specifiche per lo sviluppo della creatività all'interno della didattica. A partire dalla definizione di un campo nuovo in cui praticare un approccio multidisciplinare e transdisciplinare, quello delle STEAM, i corsisti saranno stimolati ad attivare le proprie competenze, pregresse e in via di acquisizione, per realizzare podcast a carattere principalmente scientifico-tecnologico, confrontando ogni tema affrontato con gli aspetti etico-sociali ed economici che esso implica. Il corso esplora la creatività come attitudine della ricerca, in un itinerario in cui diversi approcci e metodologie (Design Thinking, Tinkering) saranno utilizzati per ideare, progettare, realizzare e pubblicare podcast audiovideo.	Il corso affronterà le fasi di ideazione e documentazione, progettazione, realizzazione e revisione del podcast che verrà realizzato. In particolare, sarà approfondita la fase dell'ideazione in cui può essere utilizzata l'intelligenza artificiale e la documentazione raccolta in rete. Nel corso sarà proposta l'adozione di tecniche di Content Curation: (Aggregazione, Distillazione, Elevazione, Mashup). Il corso fornirà inoltre informazioni utili per realizzare in proprio - con strumenti di facile reperibilità - la registrazione, l'editing e il montaggio audio. Al termine del corso infine saranno realizzati podcast che svilupperanno idee originali su temi in cui scienza e arte possano integrarsi in una nuova dimensione multidisciplinare e transdisciplinare.
			giovedì 6 luglio 2023	16:00 - 19:00		
			venerdì 7 luglio 2023	16:00 - 19:00		
			lunedì 10 luglio 2023	16:00 - 19:00		
84941	Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: un obiettivo una App	QUADRINO PAOLO	mercoledì 12 luglio 2023	15:00 - 18:00	Il Corso si rivolge a tutti i docenti di ogni grado scolastico per presentare, studiare e proporre per ciascuno dei 17 Obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite una differente applicazione digitale di rete che possa concretamente tradurre in pratica il concetto teorico e il traguardo da raggiungere espresso nello stesso Obiettivo. Un modo per avvicinare gli studenti all'Agenda sui temi della sostenibilità ambientale attraverso diverse materie con esempi utilizzabili con le tecnologie digitali unendo innovazione, didattica e trasversalità. Ciascun Obiettivo è presentato attraverso una Applicazione con materiali e contenuti di esempio che lo riguardano. L'Agenda 2030 è lo strumento principe sottoscritto da ben 193 nazioni già dal settembre 2015 per lo sviluppo sostenibile del nostro pianeta che definisce 17 Obiettivi (Goal), declinati in 169 traguardi (Target) riguardanti diversi ambiti: le persone, il pianeta, la prosperità, la pace, le partnership. L'Agenda è anche uno dei nuclei fondanti dell'insegnamento dell'Educazione Civica a scuola come indicato dalle Linee Guida ministeriali. Le nuove generazioni a maggior motivo a seguito della pandemia devono conoscere i vari aspetti dei temi indicati nell'Agenda per determinare in modo consapevole il futuro della società e del pianeta intero. Nel percorso formativo viene associata e presentata con esempi pratici un'App a ciascun Obiettivo per un approccio trasversale, digitale e contenutistico del tema affrontato con esempi pratici e materiali da utilizzare in diverse materie.	Introduzione all'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: le 5P e le aree di intervento 1. Sconfiggere la povertà: Collaborare con le bacheche online di Netboard.me 2. Sconfiggere la fame: Pubblicare raccolte di video con YouTube Playlist 3. Salute e benessere: Creare fumetti con Pixton 4. Istruzione di qualità: Connettere oggetti digitali con Thinglink 5. Uguaglianza di genere: Interagire online e in presenza con Mentimeter 6. Acqua pulita e igiene: Personalizzare le pagine web con Insert Learning 7. Energia pulita e accessibile: Produrre video interattivi con EdPuzzle 8. Lavoro dignitoso e crescita economica: Fare lezioni guidate con Canva 9. Industria, innovazione e infrastrutture: Somministrare test con PanQuiz 10. Ridurre le disuguaglianze: Insegnare con la gamification di Kahoot 11. Città e comunità sostenibili: Memorizzare con le flashcards di Quizlet 12. Consumo e produzione responsabili: Apprendere giocando con WordWall 13. Agire per il clima: Visualizzare linee del tempo con Timeline 14. La vita sott'acqua: Costruire lezioni interattive da tablet con Explain Everything 15. La vita sulla terra: Esplorare virtualmente con Google Earth 16. Pace, giustizia e istituzioni forti: Condividere lezioni multimediali con TES-Blendspace 17. Partnership per gli Obiettivi: Realizzare podcast e audiolezioni con Speaker
			mercoledì 19 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			mercoledì 26 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			mercoledì 23 agosto 2023	15:00 - 18:00		
			mercoledì 30 agosto 2023	15:00 - 18:00		
84943	50 applicazioni digitali dalla A alla Z per la didattica nella scuola 4.0	QUADRINO PAOLO	giovedì 13 luglio 2023	15:00 - 18:00	Il Corso si rivolge a insegnanti di ogni grado scolastico che vogliono sviluppare le proprie competenze sull'uso di strumenti digitali per la didattica presentando 50 tra le principali applicazioni online per Capire, Ricordare, Analizzare, Applicare, Valutare e Creare da utilizzare sia per la presenza sia per la Didattica Digitale Integrata (DDI). L'uso delle app a scuola viene illustrato passo passo per ogni singola applicazione con schede che evidenziano in modo semplice e sintetico le principali caratteristiche, le peculiarità, il grado di scuola più appropriato, il livello di difficoltà, esempi online e videotutorial. Il percorso formativo ha l'obiettivo di migliorare le competenze digitali dei docenti attraverso 50 app dalla A alla Z e diventare una prezioso supporto per la conoscenza e creazione di contenuti sotto forma di presentazioni, podcast, video-lezioni, giochi, schede, verifiche, esercizi, quiz, bacheche online, sondaggi, e-book o siti web con valenza didattica a supporto di diverse metodologie o attività quali lezione frontale o capovolta o segmentata, apprendimento cooperativo, dibattito argomentativo, gamification, BYOD, compito di realtà, problem solving o brainstorming	1. Acrobat - Editoria da scrittura 2. Arte e Cultura di Google - Archivio e visite museali virtuali 3. Audacity - Creare audio 4. BlendSpace - Presentazioni multimediali 5. Calendar di Google - Gestire le agende 6. Canva - Infografiche e presentazioni 7. Chrome di Google - Navigazioni su web 8. Classroom di Google - Lezioni e valutazioni online 9. Classroomscreen - Spiegare sulla LIM 10. Disegni di Google - Creatività condivisa 11. Documenti di Google - Scrittura collaborativa 12. Drive di Google - Archiviare e condividere su cloud 13. EdPuzzle - Video aumentati 14. Earth di Google - Mappamondo digitale 15. EpubEditor - Ebook interattivi 16. Explain Everything - Spiegazioni multimediali 17. Feedly - Informazioni di cui si ha bisogno 18. Fogli di Google - Calcolare e valutare 19. Genially - Creare ed esprimersi 20. Gmail di Google - Comunicare 21. Insert Learning - Personalizzare pagine web 22. Jamboard di Google - Lavagne condivise 23. Kahoot - Gamification per apprendere 24. Keep di Google - Annotare e scandire 25. Kindle - Leggere e studiare 26. LearningApp - Gamification per apprendere 27. Lens di Google - Identificare e acquisire immagini 28. Mentimeter - Presentazioni coinvolgenti 29. Moduli di Google - Sondaggi e valutazioni 30. My Maps di Google - Mappe personalizzabili 31. Netboard - Bacheche condivise 32. OpenOffice - Suite opensource 33. Padlet - Bacheche online 34. PanQuiz - Gamification online 35. Pixton - Fumetti digitali 36. PowerPoint di Microsoft - Registrare presentazioni interattive 37. Presentazioni di Google - Slides interattive 38. Quizizz - Giocare e imparare 39. Quizlet - Flashcards per apprendere 40. Ricerche di Google - Cercare risorse didattiche
			giovedì 20 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			giovedì 27 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			giovedì 24 agosto 2023	15:00 - 18:00		

PNFD AS 2022/23 - AMBITO 1 di Roma

ID CORSO	TITOLO	FORMATORE	DATA	ORARIO	Sintesi percorso formativo	Contenuti
			giovedì 31 agosto 2023	15:00 - 18:00		41. ScreenPal (già Screencast-o-matic) - Videolezioni e tutorial 42. Sites di Google - Creare siti multimediali 43. Spreaker - Podcast didattici 44. ThingLink - 3D per la didattica 45. TimeGraphics - Linee del tempo 46. Udemy - Mooc per imparare 47. Vocaroo - Registrazione vocale 48. YouTube di Google - Playlist personalizzabili 49. Wordwall - Gamification su cloud 50. Zoom - Videolezioni e conferenze
84944	Realizzare contenuti didattici digitali	QUADRINO PAOLO	giovedì 13 luglio 2023	15:00 - 18:00	Il Corso si rivolge a insegnanti di ogni grado scolastico che vogliono sviluppare le proprie competenze sull'uso di strumenti digitali per la didattica presentando alcuni tra i principali applicativi per mettere in pratica metodologie innovative al fine di migliorare il quotidiano processo di insegnamento/apprendimento sia in presenza sia in Didattica Digitale Integrata (DDI). Dopo un'introduzione generale di alcune teorie metodologiche e modelli innovativi che danno fondamento e motivano l'uso delle nuove tecnologie a scuola vengono illustrati passo passo, in modo semplice e sintetico, alcuni strumenti e risorse digitali a servizio della didattica, in aula o da casa, da utilizzare secondo le diverse esigenze, finalità e gradi scolastici con appendice sulla valutazione. L'obiettivo del corso è di potenziare le competenze per migliorare il trattamento, l'assemblaggio e la realizzazione di contenuti digitali multimediali e interattivi che integrano testi, immagini, audio e video da utilizzare, condividere o pubblicare.	1. Premesse Presentazione Introduzione Dal PNSD, al DigCompEdu, al PNRR La "Ruota Pedagogica": lo strumento degli strumenti a sostegno della didattica: Ricordare, Capire, Applicare, Analizzare, Valutare, Creare Il modello "SAMR": Sostituzione, Aumento, Modificazione, Ridefinizione Ricerche di Google, Cenni sulle licenze: Copyright, Copyleft, Creative Commons 2. Testi Indicazioni generali Contenuti e forma Word Online di Microsoft Documenti di Google Keep di Google Esportazione e compatibilità 3. Immagini Formati e dimensioni Paint Shop Pro Archivi e stores 4. Audio Narrare a scuola Audacity 5. Video Contenuti, storyboard e strumenti Canale YouTube Screenpal EdPuzzle 6. Presentazioni Dall'idea alla realizzazione Canva, BlendSpace, Thinglink, Explain EveryThing 7. Verifiche Contenuti per i diversi stili cognitivi QuickWorksheets, Moduli di Google Quizlet, PanQuiz, Fogli di Google 8. Libri elettronici Implementazione e "non impaginazione" di e-book ePubEditor Nuovo libro, Implementazione dei contenuti, Inserimento media: testo, immagini, audio, video Ricerca semantica, Esportazione, anteprima e test di verifica; 9. Condivisione Netboard.me Sites di Google Drive di Google 10. Pubblicazione Spreaker, Kindle Direct Publishing di Amazon, Appendice La valutazione: premessa, Le basi della valutazione didattica Tassonomia degli obiettivi cognitivi di B. S. Bloom e Mastery Learning Obiettivi didattici e prove di verifica, Proposte di prove semistrutturate: questi strutturati, Proposte di prove semistrutturate: saggio breve / relazione su ricerca Competenze chiave europee ed Educazione civica Competenze trasversali (soft skills, life skills), Strategie per valutare competenze trasversali, App per costruire prove di verifica e valutazione - portfolio dello studente, Indice analitico Indice delle metodologie e attività didattiche Siti di approfondimento Libri consigliati
			martedì 18 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			martedì 25 luglio 2023	15:00 - 18:00		
			martedì 22 agosto 2023	15:00 - 18:00		
			martedì 29 agosto 2023	15:00 - 18:00		
84947	Scuola in ospedale e istruzione domiciliare: un diritto degli studenti, un'occasione di crescita per la scuola	DS FRANCA IDA ROSSI	IN VIA DI DEFINIZIONE	16:00 - 19:20	Competenze sviluppate: conoscere e applicare la dimensione di SIO e ID come diritto allo studio per alunni e studenti in condizione di malattia - Evoluzione storico-normativa della SIO - Il servizio di Scuola in Ospedale: la scuola che cura - Il Progetto di Istruzione domiciliare - Linee di indirizzo nazionali sulla Scuola in ospedale e l'Istruzione domiciliare (Allegato al DM 461 del 6.6.2019) - Scuola in ospedale e percorso terapeutico per garantire il diritto allo studio - Il contesto di apprendimento e le competenze dei docenti - L'alleanza terapeutica: scuola, famiglia, sanitari - Le opportunità educative - Il raccordo con la scuola di provenienza - La valutazione degli apprendimenti - L'istruzione domiciliare nel POF - Il Consiglio di classe analisi del contesto di apprendimento e degli obiettivi formativi - La valutazione degli apprendimenti - Analisi della MODULISTICA per i Progetti di istruzione domiciliare - Un esempio di Progetto di ID	Laboratorio 1 CONTESTI E OPPORTUNITÀ DEL "PRENDERSI CURA" Scuola in Ospedale e Istruzione domiciliare per garantire il diritto allo studio degli studenti in condizioni di malattia Laboratorio 2 La Scuola in Ospedale e l'istruzione domiciliare: UNA SFIDA EDUCATIVA Laboratorio 3 LA FUNZIONE ANTIDISPERSIONE dell'Istruzione domiciliare: un diritto per gli studenti, un'opportunità di crescita per la scuola
				16:00 - 19:20		
				16:00 - 19:20		
84949	Lo stato giuridico del personale docente e definizione delle dotazioni organiche	DIRETTORE GILDO DE ANGELIS	IN VIA DI DEFINIZIONE			
84952	Aspetti sull'utilizzo della multimedialità	DIRETTORE LUCIANO CHIAPPETTA	IN VIA DI DEFINIZIONE			