

All. avviso progettualità INNOVIAMO – INNOVIAMOCI - Percorsi Formazione DM 66/2023

Percorso formativo IDA 1 x 3* n. ore 30 (45 docenti – min. 15 docenti per corso) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)			
IDA 1	Innovazione e didattica attiva 1	Ore	Modalità
1	DidAttiva - La classe digitale, flusso di lavoro e didattica inclusiva	4	online
2	DidAttiva – Infografiche animate per innovare la didattica	3	online
3	DidAttiva – Learning App e le Quiz App per innovare verifiche e valutazione	3	online
*Un corso per ogni grado di scuola (I-P-S1)		Totale ore	10

Percorso formativo IDA 2 n. ore 10 (15 docenti – min. 15 docenti per corso) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)			
IDA 2	Innovazione e didattica attiva 2	Ore	Modalità
1	DidAttiva – Cybersicurezza, SafeInternet e prevenzione del Cyberbullismo in un Workbook multimediale e accessibile	4	online
2	Didattica digitale inclusiva: strumenti compensativi (STT, TTS, Dettatura vocale, Traduttori)	3	online
3	Didattica digitale inclusiva: creazione e condivisione online di mappe mentali accessibili	3	online
		Totale ore	10

Laboratorio sul campo n. ore 10 (5 docenti – min. 5 docenti per lab – docenti infanzia e biennio primaria) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)			
INFANZIA 1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 1	Ore	Modalità
1	Infografiche e mappe animate con Canva	3	presenza
2	Storytelling in video	4	presenza
3	La magia della Realtà Aumentata in classe	3	presenza
		Totale ore	10

Laboratorio sul campo n. ore 10 x 3 (15 docenti - min. 5 docenti per lab) Docenti triennio primaria PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)			
PRIMARIA 1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 2	Ore	Modalità
1	Storytelling in video	4	presenza
2	Coding e creatività per i più piccoli	3	presenza
3	Gaming e gamification con le Learning App e le Quiz App	3	presenza
		Totale ore	10

		Laboratorio sul campo n. ore 10 x 3 (15 docenti min. 5 docenti per lab) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)	
SECONDARIA 1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 3	Ore	Modalità
1	Unlimited Book + AI	4	presenza
2	Storytelling in video	3	presenza
3	Gaming e gamification con le Learning App e le Quiz App	3	presenza
		Totale ore	10

		Laboratorio sul campo n. ore 10 x 2 (10 docenti- min. 5 docenti per lab) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)	
P 1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 4	Ore	Modalità
1	La classe digitale, flusso di lavoro e apprendimento accessibile	4	presenza
2	Ambienti di apprendimento: la classe di scuola primaria	3	presenza
3	Ambienti di apprendimento: la classe di scuola primaria	3	presenza
		Totale ore	10

		Laboratorio sul campo n. ore 10 (5 docenti - min. 5 docenti per lab) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)	
S1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 4	Ore	Modalità
1	La classe digitale, flusso di lavoro e apprendimento accessibile	4	presenza
2	Ambienti di apprendimento: la classe di scuola secondaria	3	presenza
3	Ambienti di apprendimento: la classe di scuola secondaria	3	presenza
		Totale ore	10

		Laboratorio* sul campo n. ore 10 x 2 (10 docenti- min. 5 docenti per lab) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)	
P + S1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 5	Ore	Modalità
1	STEM LABS - Tinkercad e stampante 3D	4	presenza
2	STEM LABS - Tinkercad e stampante 3D	3	presenza
3	STEM LABS - Tinkercad e stampante 3D	3	presenza
		Totale ore	10

bis	Laboratorio sul campo n. ore 10 x 2 (10 docenti) PERIODO (settembre 2024 – gennaio 2025)		
P + S1	Creatività e innovazione con la didattica digitale 6	Ore	Modalità
1	Didattica STEM con le App di AR	4	presenza
2	Didattica e App per la simulazione di laboratori scientifici (es. Chemist)	3	presenza
3	Creare un ebook scientifico con Pages	3	presenza
	Totale ore	10	

AA 1	Laboratorio sul campo n. ore 10 x 2 (10 partecipanti) PERIODO (ottobre 2024 – marzo 2025)		
Amministrativi	Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche	Ore	Modalità
1	Pacchetto office e maggiori funzioni	4	presenza
2	Foglio di lavoro – uso amministrativo	3	presenza
3	Organizzazione di documenti amministrativi – contabili e finanziari	3	presenza
	Totale ore	10	

AA 2	Laboratorio sul campo n. ore 10 x 2 (10 partecipanti) PERIODO (ottobre 2024 – marzo 2025)		
Amministrativi	Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche	Ore	Modalità
1	Presentazioni funzionalità piattaforme	4	presenza
2	Presentazioni funzionalità piattaforme	3	presenza
3	Presentazioni funzionalità piattaforme	3	presenza
	Totale ore	10	

	Titolo	Descrizione	Note
■	DidAttiva – La classe digitale, flusso di lavoro e apprendimento accessibile	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la gestione del flusso di lavoro in una classe digitale, con esempi didattici legati alla creazione di note interattive e moodboard multimediali, utilizzabili e replicabili in qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno note interattive, mappe mentali digitali e moodboard multimediali.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Infografiche animate (Canva)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di infografiche animate utili a tradurre visivamente e in modo semplice concetti e informazioni complesse di qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno infografiche animate partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva - Storytelling in video (Canva)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti di diverse discipline verranno guidati nell'acquisizione di competenze finalizzate alla creazione di storytelling per mezzo di app semplici e innovative per l'editing video. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno brevi video-storie sviluppando competenze digitali e di creatività da trasferire ai propri studenti. Ai docenti verranno inoltre forniti semplici strumenti per la valutazione di prodotti digitali in formato video.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Podcast e didattica, una coppia vincente	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti di diverse discipline verranno guidati nell'acquisizione di competenze finalizzate alla creazione di un podcast didattico per mezzo di app semplici e innovative per l'editing audio. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno brevi audio-storie sviluppando competenze digitali e di creatività da trasferire ai propri studenti. Ai docenti verranno inoltre forniti semplici strumenti per la valutazione di prodotti digitali in formato audio.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Workbook multimediali (BookCreator)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di quaderni degli esercizi digitali e accessibili con contenuti multimediali, adattabili a qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno dei workbook digitali da proporre ai propri studenti partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Fogli di calcolo interattivi ed accessibili. (Fogli)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di attività su foglio di calcolo con l'obiettivo di creare degli esercizi digitali e accessibili con contenuti multimediali, adattabili a qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno un flusso di lavoro tematico sviluppato in difficoltà progressiva su fogli di calcolo da proporre ai propri studenti partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Magic Board per le lingue straniere (Padlet)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di una board interattiva in cui inserire contenuti digitali, accessibili e multimediali, per l'apprendimento delle lingue straniere e non. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti creeranno delle boards da proporre ai propri studenti partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store

■	DidAttiva – Didattica digitale inclusiva (ACCESSIBILITÀ)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di un'attività didattica inclusiva con strumenti e app digitali. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti impareranno a conoscere ed usare app e strumenti digitali per creare attività didattiche inclusive e materiali accessibili per studenti con DSA e in generale per tutti gli studenti.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – La magia della Realtà Aumentata in classe (AR)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di un'attività didattica con l'ausilio della Realtà Aumentata adattabile a qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti impareranno ad utilizzare diverse app di AR per sviluppare attività didattiche interattive e coinvolgenti da proporre ai propri studenti partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Gaming e gamification con le Learning App e le Quiz App	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti verranno guidati nell'acquisizione di competenze per la creazione di attività didattiche di gaming e di verifica adattabili a qualunque disciplina. In modalità di didattica attiva e con esempi concreti i docenti impareranno ad utilizzare diverse Learning App e Quiz App per sviluppare attività didattiche interattive e coinvolgenti da proporre ai propri studenti partendo da argomenti della propria disciplina.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
■	DidAttiva – Racconta chi sei: presentarsi con un APP (CODING)	Il modulo formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti di diverse discipline verranno guidati nell'acquisizione di competenze finalizzate alla costruzione di un App attraverso un modello predefinito usando un linguaggio di programmazione semplice ed intuitivo. I corsisti impareranno a personalizzare i contenuti dell'App, utilizzando un'interfaccia a pannelli per aggiungere informazioni personali (foto, testo e colori) e mostrare curiosità casuali e divertenti. Verranno inoltre messi a disposizione dei docenti materiali e test relativi agli argomenti del modulo formativo per l'attività in modalità asincrona.	Specificare la necessità di trainer certificato APLS, AT, R-Store
	DidAttiva – Gaming, Coding e AI (CODING)	L'incontro formativo intende promuovere la metodologia della didattica attiva in classe attraverso l'uso di device digitali mobili e applicazioni dedicate alla didattica. In particolare i docenti di diverse discipline verranno guidati nell'acquisizione di competenze finalizzate alla costruzione di Quizbot interattivi (quiz con intelligenza artificiale) attraverso il coding e semplici app per la programmazione. Tramite l'innovativa metodologia del gaming i docenti potranno sviluppare competenze digitali e di creatività da trasferire poi ai propri studenti.	