

FUTURE LABS

"HANDS ON!"
I.C. Ozzano Emilia



 Istituto Comprensivo Statale
I.C. Ozzano Emilia



 **CASCO**
centro per gli apprendimenti e lo sviluppo di competenze



Piano formativo per le competenze digitali del personale scolastico delle Scuole di ogni ordine e grado

2° edizione

Febbraio – Maggio 2022

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

 Unione Europea
NextGenerationEU

 Ministero dell'Istruzione

 Italiadomani
INNOVANDO LA NOSTRA REPUBBLICA

1. IL PROGRAMMA FORMATIVO DEL MIUR

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



“**Scuola Futura**” è il programma di formazione del Ministero dell’istruzione, rivolto a tutto il personale scolastico, sulla didattica digitale integrata e sulla trasformazione digitale dell’organizzazione scolastica. La finalità è di proseguire nell’azione di innovazione della scuola italiana, dopo le esperienze promosse durante l’emergenza sanitaria, nell’ambito della didattica a distanza e dei processi di organizzazione del lavoro agile del personale scolastico.

Maggiori informazioni: [Link](#)

2. PRESENTAZIONE DEL PIANO FORMATIVO DEL FUTURE LAB “HANDS ON!”

FUTURE LABS

Il **Future Lab “Hands On!”** di Ozzano dell’Emilia (BO), polo regionale dell’Emilia Romagna per la formazione dei docenti nell’ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale, propone un ricco calendario di opportunità formative rivolte ai dirigenti scolastici e al personale docente finalizzati ad accompagnare i percorsi/processi di trasformazione digitale dell’organizzazione scolastica e di adozione della didattica digitale integrata favorendo l’acquisizione, lo sviluppo e la certificazione delle necessarie competenze sia digitali che trasversali all’interno del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali “DigCompEdu”.

L’approccio metodologico pone particolare attenzione agli aspetti didattico-pedagogici oltre che a quelli strettamente tecnici e digitali, in quanto elementi ritenuti necessari per favorire i processi di apprendimento e di sviluppo e “messa a terra” delle competenze digitali e trasversali.

3. IL FRAMEWORK EUROPEO "DIGCOMPEDU" per la certificazione delle competenze digitali del personale scolastico



DigCompEdu è il quadro di riferimento europeo delle **competenze digitali** richieste ai docenti e al personale scolastico.

Quadro Europeo DigCompEdu

Dicembre 2017



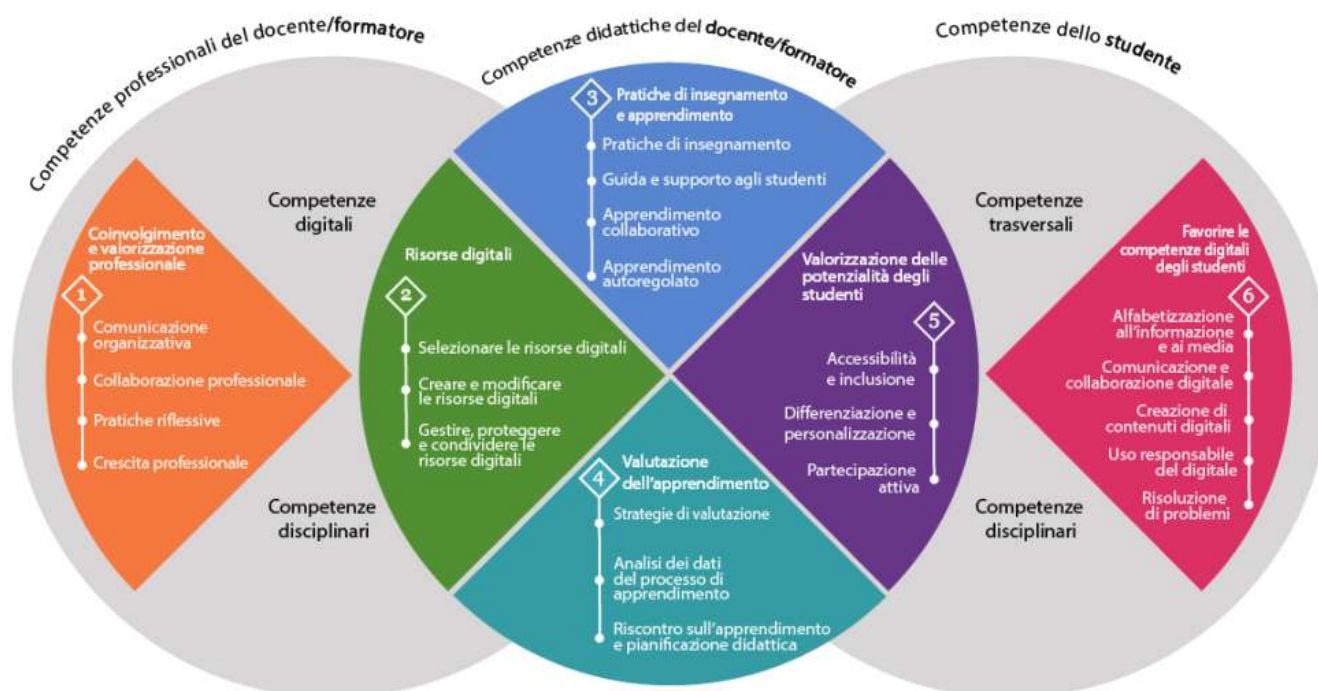
- Sviluppato dalla Commissione Europea, **JRC-Centro Comune di Ricerca**
- Descrive la **competenza digitale** di docenti e formatori
- Tutti gli ordini e gradi di istruzione**
- 6 aree di competenza** – 22 competenze – 6 livelli di padronanza
- Focus: **competenza pedagogica digitale** (no tecnologia)



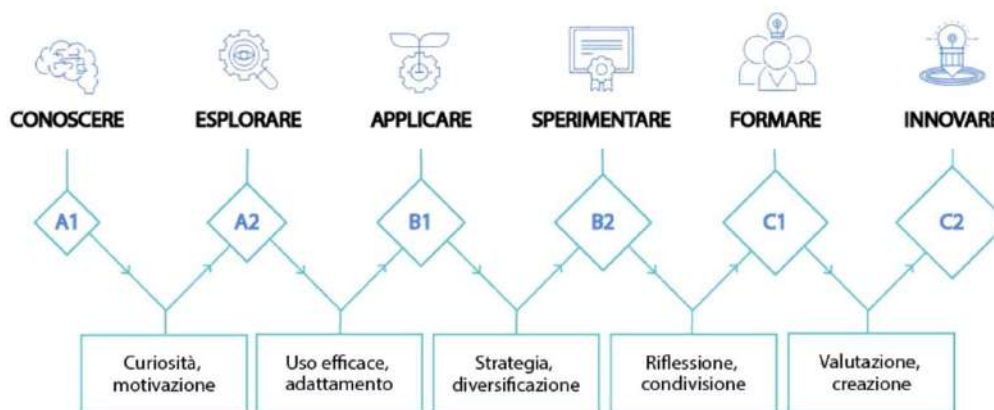
COMPETENZE DIGITALI DEI DOCENTI

Guarda il video: [link](#)

Arete di competenza:



Livelli di padronanza:



Maggiori informazioni:

- Sito DigCompEdu della Commissione Europea: [Link](#)
- Scheda sintetica: [Link](#)
- Manuale DigCompEdu in italiano: [Link](#)

Misurate il vostro livello di padronanza delle competenze digitali



Il **DigCompEdu Check-In** offre la possibilità ai docenti e al personale scolastico delle scuole di ogni ordine e grado di individuare i propri punti di forza e le aree da migliorare rispetto all'uso delle tecnologie digitali per la didattica. Si tratta di un **questionario di autovalutazione** composto da 22 domande che fornisce feedback dettagliati e suggerimenti utili, nonché strumenti per identificare le tappe principali nel percorso di sviluppo personale verso una didattica innovativa.

Compilate il questionario

[Link](#)

Bastano pochi minuti!

Ricordatevi di inserire nel CV il livello di padronanza e partecipate ai futuri percorsi formativi per accrescere le vostre competenze digitali e certificare i nuovi livelli acquisiti.

4. LE PROPOSTE FORMATIVE DEL FUTURE LAB “HANDS ON!”



Il piano formativo del **Future Labs “Hands On!”** prevede la realizzazione di numerosi percorsi formativi per accrescere le competenze digitali e aumentare i livelli di padronanza del personale scolastico delle Scuole di ogni ordine e grado in riferimento a due delle tre linee guida del programma nazionale “Formare al futuro” promosso dal MIUR:

1. messa a sistema delle competenze digitali dei **docenti** nell’ambito del quadro di riferimento europeo “DigCompEdu”;
2. potenziamento delle competenze digitali di **dirigenti scolastici e figure di staff**.

I percorsi formativi intendono accompagnare i percorsi/processi di **trasformazione digitale dell’organizzazione scolastica** e di adozione della **didattica digitale integrata** favorendo l’acquisizione, lo sviluppo e la certificazione delle necessarie competenze sia tecniche che trasversali all’interno del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali “DigCompEdu”.

I percorsi formativi sono suddivisi per target, tematica e tipologia al fine di rispondere in maniera più efficace ai bisogni scoperti, alle aspettative e alle finalità del progetto.

Destinatari

Docenti	<ul style="list-style-type: none">• Maestr* Scuole dell’Infanzia• Maestr* Scuole Primarie• Professor* Scuole Secondarie di I°• Professor* Scuole Secondarie di II°
Dirigenti scolastici e staff	<ul style="list-style-type: none">• Dirigenti scolastici• Collaboratori dei dirigenti• Animatori digitali• Team per l’innovazione digitale• Equipe formative

Tematiche dei percorsi formativi

- Apprendimento esperienziale
- Il debate: l'arte del confronto
- La didattica STEAM
- Il metodo autobiografico nella didattica digitale integrata
- Apprendere con il podcast e la web radio. Per una scuola "on-air"
- Digital design: laser cutter e plotter vinilico
- Digital humanities & 3D ArcheoLab: il digitale per l'arte, l'archeologia, l'architettura e il restauro
- Digital making: scansione, modellazione e stampa 3d
- Video e cinema in classe per una scuola creativa
- Grafica 3d, realtà aumentata (AR) e virtuale (VR)
- Graphic design & visual arts
- Robotica educativa: programmiamo il futuro
- Toy digital design: progettazione di giochi didattici
- Fake news e autodifesa personale. Per una scuola più sicura
- Benessere psicologico e motivazione professionale
- Organizzazioni positive per il benessere a scuola
- Tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale

Tipologie dei percorsi formativi

Livello	Descrizione	Monte ore	Struttura	Modalità	Output
Entry level	Percorso base (teorico-metodologico)	12 ore	n.6 incontri da 2 ore cad.	E-learning sincrono	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato S.O.F.I.A.
Advanced level	Percorso completo (teorico-metodologico e pratico)	25 ore	<p><u>Webinar:</u> n.6 incontri da 2 ore cad.</p> <p><u>Stand Up Meeting:</u> n.2 incontri da 1 ora cad.</p> <p><u>Tutoraggio project work:</u> n.8 ore (n.4 incontri da 2 ore cad. suddivisi a moduli individuali)</p> <p><u>Webinar finale:</u> n.1 incontro da 3 ore cad.</p>	<p>E-learning sincrono</p> <p>Coaching online</p> <p>Coaching online</p> <p>E-learning sincrono</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato S.O.F.I.A. • Open Badge

Tutti i percorsi formativi pur trattando una tematica specifica sono strutturati in maniera tale da affrontare tutte le 6 aree delle DigCompEdu ossia:

1. coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. risorse digitali
3. pratiche di insegnamento e apprendimento
4. valutazione dell'apprendimento
5. valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. promozione delle competenze digitali negli studenti

Approccio metodologico

L'**approccio metodologico** pone particolare attenzione agli **aspetti didattico-pedagogici** oltre che a quelli strettamente **tecnici e digitali**, in quanto elementi ritenuti necessari per favorire la partecipazione attiva, lo sviluppo di competenze digitali e del 21mo secolo e un'effettiva ricaduta degli apprendimenti nell'agire educativo e nella didattica dei partecipanti.

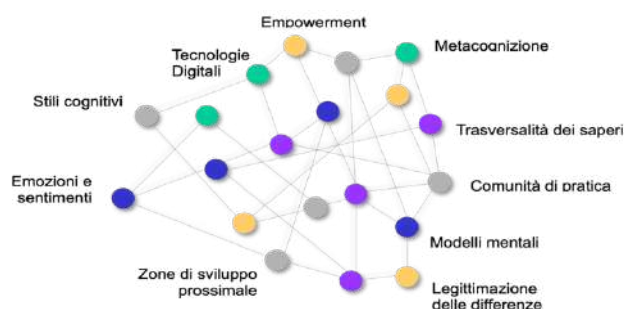
I **percorsi formativi – innovativi, interdisciplinari e complementari alla didattica curricolare** – sono validati e supervisionati da un **coordinamento scientifico**, alla luce dei principi delle neuroscienze e delle scienze dell'apprendimento, e realizzati da formatori in grado di coniugare una profonda conoscenza pedagogica e metodologica a competenze tecniche e digitali.

Gli interventi proposti intendono promuovere l'**apprendimento significativo** attraverso la realizzazione di percorsi per apprendere in modo attivo, costruttivo, intenzionale, autentico e collaborativo.

L'apprendimento significativo è influenzato da elementi interdipendenti tra loro che devono essere percepiti e agiti prima, durante e dopo l'esperienza volta al cambiamento.

Per favorire questa relazione tra elementi e l'apprendimento significativo, CASCO cerca di:

- attivare processi di co-costruzione della conoscenza,
- creare condizioni di contesto significativo e positivo,
- attivare la collaborazione tra chi apprende e il formatore,
- spostare il focus dal formatore a chi apprende,
- spostare il focus dell'apprendimento sul fare,
- aumentare la motivazione dei partecipanti,
- dare risalto alla cooperazione tra i partecipanti.



La valutazione e certificazione degli apprendimenti

CASCO prevede diversi strumenti valutativi:

- **test finale di valutazione** inerenti la tematica del percorso formativo
- **Scheda metacognitiva**
- **test di autovalutazione** delle competenze digitali DigCompEdu (*DigCompEdu Check-In*)
- documentazione del **project work** (*solo per interventi Advanced Level da 25 ore*)

Al termine della formazione verranno rilasciati le seguenti certificazioni:

- **Attestato di partecipazione Future Labs**
- **Certificazione SOFIA** (*solo per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza*)
- **OpenBadge DigiCompEdu** (*solo per i percorsi Advanced Level*)

5. PRE-ISCRIZIONE AI PERCORSI FORMATIVI

La partecipazione ai percorsi formativi è **gratuita** ed è **aperta a tutti i docenti di ruolo e non**.

I **docenti non di ruolo** non potranno iscriversi al corso sul portale SOFIA.

Il numero di **posti disponibili** è **limitato** (max 45) e si terrà conto dell'ordine di arrivo delle richieste.

Ogni modulo formativo verrà chiuso al raggiungimento del numero massimo dei posti disponibili.

Se sei interessata/o compila il modulo online

[Link](#)

entro e non oltre il **13 febbraio 2022**

Per informazioni:



info@mettilcasco.it

6. DESCRIZIONE DEI PERCORSI FORMATIVI

OZ2_01	L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il percorso intende fornire ai partecipanti conoscenze e strumenti per progettare e gestire laboratori esperienziali nell'ambito della didattica scolastica.</p> <p>I partecipanti potranno approfondire i presupposti neuroscientifici relativi all'apprendimento significativo per essere capaci di utilizzare modelli efficaci per la stesura delle attività didattiche. In particolare, si proporranno focus su modelli esperienziali, strumenti digitali per la progettazione, sui linguaggi espressivi e analogici.</p> <p>Il percorso è caratterizzato inoltre dalla realizzazione di un Project Work per implementare le buone pratiche nella propria didattica professionale.</p>
<i>Tipologia</i>	Advanced Level (Percorso completo // teorico-metodologico e pratico)
<i>Durata</i>	25 ore
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	B1
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigenti scolastici • Docenti scuola infanzia • Docenti scuola primaria • Docenti scuola secondaria I grado • Docenti scuola secondaria II grado
<i>Formatore</i>	<p>Enrico Carosio Formatore e consulente. Counsellor professionista. Esperto nello sviluppo delle Life Skills e dinamiche di gruppo nelle organizzazioni complesse. Docente di laboratorio "Didattica e comunicazione" presso Università Cattolica del Sacro Cuore e docente di "Progettazione e valutazione della Media Education" presso Università degli Studi eCampus.</p> <p>Michelle Mazzotti Psicologa specializzata in neuroscienze e psicologia cognitiva. Formatrice ed educatrice. Esperta in apprendimento, metodo di studio e rimotivazione scolastica. Gestisce progetti per lo sviluppo delle competenze e l'incremento del benessere.</p>
<i>Struttura del percorso</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Webinar</u>: n.6 incontri da 2 ore cad. • <u>Stand Up Meeting (verifica in itinere)</u>: n.2 incontri da 1 ora cad. • <u>Tutoraggio project work</u>: n.4 incontri da 2 ore cad. suddivisi a moduli individuali) • <u>Webinar finale</u>: n.1 incontro da 3 ore cad.
<i>Modalità</i>	E-learning sincroni Coaching individuale online
<i>Date e orari</i>	<p>Lun 21/02 - 17.00-19.00 Lun 28/02 - 17.00-19.00 Lun 07/03 - 17.00-19.00 Lun 14/03 - 17.00-19.00 Lun 21/03 - 17.00-19.00 Lun 11/04 - 17.00-19.00</p> <p>Le date degli incontri <i>Stand Up Meeting</i>, <i>Tutoraggio</i> e <i>Webinar finale</i> saranno definite con i partecipanti.</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di frequenza • Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza) • Open badge DigCompEdu

OZ2_02	IL DEBATE: L'ARTE DEL CONFRONTO
Breve descrizione	<p>Il Debate è un'efficace modalità di apprendimento, che promuove negli studenti le competenze più nobili e civili dell'uomo: il confronto, il rispetto delle opinioni altrui e delle persone che le esprimono, la capacità di pensare in modo critico e di presentare in modo argomentato le proprie posizioni. Tutto in un contesto dinamico, che crea in classe un clima positivo di partecipazione attiva.</p> <p>Il debate è una metodologia didattica che permette all'allievo non solo di imparare a parlare, a esprimersi, a dialogare, ma anche di sviluppare la capacità di trovare idee, la flessibilità nel sostenere una posizione che non sia la propria quando si svolge un ruolo di rappresentanza, l'apertura mentale che permette di accettare la posizione degli altri, l'ironia e l'eloquenza che contribuiscono a rendere il dialogo piacevole.</p> <p>Il corso intende fornire gli elementi formativi per costruire un vero e proprio laboratorio esperienziale all'interno del gruppo classe, valorizzando il protagonismo di bambini e ragazzi, sia in modalità offline che in modalità online.</p> <p>Il corso fornisce un apparato teorico esaustivo e propone diverse tecniche ed esercizi che possono costituire un valido supporto alla didattica tradizionale, anche attraverso l'utilizzo di tools digitali che possono arricchire il bagaglio delle competenze digitali del docente.</p>
Tipologia	Entry Level <i>(Percorso base // teorico-metodologico)</i>
Durata	12 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
Formatore	<p style="text-align: center;">Stefano Manici</p> <p><i>Formatore. Esperto nella gestione dei gruppi e delle relazioni. Progettista e coordinatore di interventi pedagogici e socio-educativi in ambito scolastico ed extrascolastico. Si occupa di benessere, comunicazione e competenze trasversali. Esperto in metodologia PBL. Autore del libro "Adole-scemi? Breve manuale di resistenza per ragazze/i". Docente di storia e filosofia e coordinatore del Liceo STEAM INTERNATIONAL "A. Olivetti" di Parma.</i></p>
Struttura del percorso	n.6 incontri da 2 ore cad.
Modalità	Webinar sincrono
Date e orari	Ven 25/02 - 16.00-18.00 Ven 04/03 - 16.00-18.00 Ven 11/03 - 16.00-18.00 Ven 18/03 - 16.00-18.00 Ven 25/03 - 16.00-18.00 Ven 31/03 - 16.00-18.00
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. <i>(per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)</i>

OZ2_03	LA DIDATTICA STEAM
Breve descrizione	Il percorso si pone l'obiettivo di introdurre una panoramica alle metodologie STEAM in modo da rendere i docenti autonomi nell'utilizzo di strumenti differenti ma integrabili tra loro. Si approfondiranno diverse aree: digital storytelling, gamification, modellazione 3D, realtà aumentata, transmedia learning. Di ciascuna verranno evidenziate le potenzialità in termini di apprendimento metacognitivo, processi decisionali e collaborativi, sviluppo di competenze trasversali. Le discipline STEAM sono caratterizzate da un approccio esperienziale, che porta gli studenti a porsi domande e individuare soluzioni legate al mondo reale e alla sua complessità. Durante il percorso si affronteranno anche i passaggi chiave per la progettazione di laboratori e percorsi didattici basati su tale metodologia.
Tipologia	Advanced Level (Percorso completo // teorico-metodologico e pratico)
Durata	25 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti scuola primaria • Docenti scuola secondaria I grado • Docenti scuola secondaria II grado • Personale educativo
Formatrice	<p style="text-align: center;">Carlotta Pizzi</p> <p><i>Pedagogista, formatrice e facilitatrice Mindfulness. Esperta in sviluppo di competenze trasversali, digital storytelling e comunicazione. Si occupa di benessere scolastico e aziendale, orientamento e consulenze pedagogiche per la valorizzazione dei tratti caratteriali, la crescita personale e l'apprendimento. Coordina e gestisce progetti formativi nell'ambito delle discipline STEAM.</i></p>
Struttura del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Webinar</u>: n.6 incontri da 2 ore cad. • <u>Stand Up Meeting (verifica in itinere)</u>: n.2 incontri da 1 ora cad. • <u>Tutoraggio project work</u>: n.4 incontri da 2 ore cad. suddivisi a moduli individuali) • <u>Webinar finale</u>: n.1 incontro da 3 ore cad.
Modalità	Webinar sincro Coaching individuale online
Date e orari	<p style="text-align: center;">Mer 23/02 - 14.30-16.30 Mer 02/03 - 14.30-16.30 Mer 09/03 - 14.30-16.30 Mer 16/03 - 14.30-16.30 Mer 23/03 - 14.30-16.30 Mer 06/04 - 14.30-16.30</p> <p style="text-align: center;">Le date degli incontri <i>Stand Up Meeting</i>, <i>Tutoraggio</i> e <i>Webinar finale</i> saranno definite con i partecipanti.</p>
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di frequenza • Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza) • Open badge DigCompEdu

OZ2_04	IL METODO AUTOBIOGRAFICO NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
Breve descrizione	<p>La narrazione è un'attività fondamentale, la forma espressiva da sempre utilizzata nella storia dell'essere umano. La sua finalità è da sempre quella di attribuire significati, al di là delle norme condivise, a tutto ciò che ci circonda, alle esperienze vissute. La narrazione è una pratica sociale ed educativa che da sempre risponde a molteplici e complesse funzioni: dal "fare memoria" alla condivisione di esperienze collettive, dall'apprendimento al puro intrattenimento.</p> <p>L'autobiografia è un particolare tipo di narrazione nella quale narratore e protagonista coincidono. A differenza dei grandi generi letterari, l'autobiografia permette l'accesso ad ogni persona in grado di scrivere. Tutti abbiamo una biografia. Il racconto autobiografico è da sempre presente nella storia umana. Infatti i saperi derivati dalle esperienze individuali venivano comunicati oralmente attraverso racconti autobiografici allo scopo di fissarli nella memoria del gruppo.</p> <p>Il corso intende fornire gli elementi formativi per costruire un vero e proprio laboratorio esperienziale all'interno del gruppo classe, valorizzando il protagonismo di bambini e ragazzi attraverso la scoperta delle proprie storie, sia in modalità offline che in modalità online.</p> <p>Il corso fornisce un apparato teorico esaustivo e propone diverse tecniche ed esercizi che possono costituire un valido supporto alla DDI anche attraverso l'utilizzo di tools digitali che possono arricchire il bagaglio delle competenze digitali del docente.</p>
Tipologia	Entry Level <i>(Percorso base // teorico-metodologico)</i>
Durata	12 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
Formatore	<p style="text-align: center;">Stefano Manici</p> <p><i>Formatore. Esperto nella gestione dei gruppi e delle relazioni. Progettista e coordinatore di interventi pedagogici e socio-educativi in ambito scolastico ed extrascolastico. Si occupa di benessere, comunicazione e competenze trasversali. Esperto in metodologia PBL. Autore del libro "Adole-scemi? Breve manuale di resistenza per ragazze/i". Docente di storia e filosofia e coordinatore del Liceo STEAM INTERNATIONAL "A. Olivetti" di Parma.</i></p>
Struttura del percorso	n.6 incontri da 2 ore cad.
Modalità	Webinar sincrono
Date e orari	Ven 01/04 - 16.00-18.00 Ven 08/04 - 16.00-18.00 Mer 13/04 - 16.00-18.00 Ven 22/04 - 16.00-18.00 Mer 27/04 - 16.00-18.00 Ven 29/04 - 16.00-18.00
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. <i>(per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)</i>

OZ2_05	APPRENDERE CON IL PODCAST E LA WEB RADIO: PER UNA SCUOLA "ON AIR"
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il Podcast e la Web radio sono due strumenti di audiomaking altamente formativi, figli della Radio ma con caratteristiche innovative, tanto da annoverarli tra gli strumenti più utilizzati dalle ultime generazioni. Il Podcast consiste in un contenuto audio della durata di 10-30 minuti che consente l'ascolto di storie o contenuti didattici tramite siti e piattaforme online. Questo strumento è in rapidissima espansione e molto utilizzato da adolescenti e giovani adulti della nostra generazione. Il Podcast e più in generale gli strumenti audio come la Web radio in chiave didattica rappresentano uno spazio di espressione del sé e delle dinamiche comunicative. Attraverso il loro utilizzo i docenti sperimentano strumenti digitali nella narrazione, le tecniche di public speaking e la consapevolezza della propria individualità.</p> <p>Il Podcast e la web radio sono strumenti verbali che consentono di potenziare le abilità comunicative di docenti e alunni creando un ponte fra loro. Il docente avrà al suo servizio un importante strumento da utilizzare in classe e online per fluidificare le relazioni e facilitare l'apprendimento di contenuti didattici ed emotivamente rilevanti.</p>
<i>Tipologia</i>	Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)
<i>Durata</i>	12 ore
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	B1
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
<i>Formatore</i>	<p style="text-align: center;">Federico Dibennardo</p> <p><i>Psicologo Clinico, Formatore e Content Creator. Esperto in psicologia dell'apprendimento e dell'educazione. Lavora nel ramo del benessere psicologico e della Diversity Wellness. Ha collaborato con diverse emittenti radiofoniche come speaker e progetta percorsi scolastici di prevenzione al bullismo e webradio/podcast.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	n.6 incontri da 2 ore cad.
<i>Modalità</i>	Webinar sincrono
<i>Date e orari</i>	<p>Mer 23/02 - 17.00-19.00 Mer 02/03 - 17.00-19.00 Mer 09/03 - 17.00-19.00 Mer 16/03 - 17.00-19.00 Mer 23/03 - 17.00-19.00 Mer 30-03 - 17.00-19.00</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_06	DIGITAL DESIGN: LASER CUTTER E PLOTTER VINILICO
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il webinar si propone di fornire ai docenti conoscenze relative ai principali strumenti digitali e metodi di lavoro utilizzati per il design, applicato all'uso del taglio laser e del plotter vinilico. In particolare verrà dato spazio al modello di lavoro creativo e personale per la progettazione 2D di disegni digitali.</p> <p>Gli strumenti digitali che verranno utilizzati riguardano principalmente software e risorse web gratuite e/o open source. Saranno introdotti programmi base specifici per imparare a disegnare in modo semplice e intuitivo con il computer; definendo insieme i modelli utili per la valorizzazione delle competenze didattiche da condividere</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B1</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
<i>Formatore</i>	<p>Daniele Khalousi <i>Formatore e artigiano digitale. Disegnatore grafico. Esperto in gamification e progetti di inclusione digitale. Responsabile del FabLab Parma.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Gio 24/02 - 15.00-17.00 Gio 03/03 - 15.00-17.00 Gio 10/03 - 15.00-17.00 Gio 17/03 - 15.00-17.00 Gio 24/03 - 15.00-17.00 Gio 31/03 - 15.00-17.00</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZZ_07	DIGITAL HUMANITIES & 3D ARCHEOLAB: IL DIGITALE PER L'ARTE, L'ARCHEOLOGIA, L'ARCHITETTURA E IL RESTAURO
Breve descrizione	<p>Il webinar ha l'obiettivo di illustrare alcuni strumenti digitali utili per lo studio e la valorizzazione del patrimonio culturale. Gli strumenti digitali che verranno utilizzati riguardano principalmente software e risorse web gratuite e/o open source. Le aree tematiche nelle quali questi strumenti verranno applicati sono: scansione 3D, stampa 3D e creazione di gallerie web di modelli 3D.</p> <p>Durante il webinar verranno affrontate le fasi di lavoro che permettono di digitalizzare un oggetto legato al patrimonio culturale, di riprodurlo con una stampante 3D e di condividere il modello 3D attraverso il web e strumenti di realtà virtuale.</p> <p>Questo percorso verrà affrontato da un punto di vista pratico, per mettere in condizioni i partecipanti di poter realizzare in autonomia attività di rilievo 3D e stampa 3D.</p>
Tipologia	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
Durata	<p>12 ore</p>
Livello DigCompEdu in uscita	<p>B1</p>
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti scuola secondaria I grado • Docenti scuola secondaria II grado
Formatore	<p>Giulio Bigliardi Laureato in Archeologia. Formatore ed esperto nelle tecnologie di Fabbricazione Digitale applicate al settore dei Beni Culturali. Founder di 3D ArcheoLab, Makars (www.mak-ars.it) e 3D Virtual Museum (www.3d-virtualmuseum.it).</p>
Struttura del percorso	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
Modalità	<p>Webinar sincrono</p>
Date e orari	<p>Mer 23/02 - 14.30-16.30 Mer 02/03 - 14.30-16.30 Mer 09/03 - 14.30-16.30 Mer 16/03 - 14.30-16.30 Mer 30/03 - 14.30-16.30 Mer 06/04 - 14.30-16.30</p>
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di frequenza • Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_08	DIGITAL MAKING: SCANSIONE, MODELLAZIONE E STAMPA 3D
Breve descrizione	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti conoscenze relative ai principali strumenti digitali legati al mondo del making applicato all'uso della modellazione, scansione e stampa 3D a filamento FDM.</p> <p>I partecipanti avranno modo di apprendere la modellazione 3D sia parametrica costruita con misure matematiche e sia organica libera e creativa, attraverso l'utilizzo dei programmi Tinkercad, Cura e ZBrushCoreMini. Verranno analizzati i principali campi di azione delle tecniche 3D come modello di sviluppo di attività didattiche.</p> <p>Questo percorso verrà affrontato da un punto di vista pratico, per mettere in condizioni i partecipanti di poter realizzare in autonomia attività di costruzione e stampa 3D.</p>
Tipologia	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
Durata	<p>12 ore</p>
Livello DigCompEdu in uscita	<p>B1</p>
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
Formatore	<p>Daniele Khalousi Formatore e artigiano digitale. Disegnatore grafico. Esperto in gamification e progetti di inclusione digitale. Responsabile del FabLab Parma.</p>
Struttura del percorso	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
Modalità	<p>Webinar sincrono</p>
Date e orari	<p>Ven 04/03 - 16.00-18.00 Ven 11/03 - 16.00-18.00 Ven 18/03 - 16.00-18.00 Ven 25/03 - 16.00-18.00 Ven 01/04 - 16.00-18.00 Ven 08/04 - 16.00-18.00</p>
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZZ_09	VIDEO E CINEMA IN CLASSE PER UNA SCUOLA CREATIVA
Breve descrizione	<p>Il percorso formativo si propone di trasmettere ai docenti le competenze necessarie per approfondire e poi applicare in classe alcune pratiche audiovisive, quali brevi video o altro (accessibili anche ad un livello base), con lo scopo, attraverso l'esperienza creativa, di favorire dinamiche d'inclusione, progettazione, produzione, orientando e premiando le competenze specifiche di ognuno.</p> <p>Attraverso una serie di esercitazioni pratiche, i docenti impareranno ad utilizzare e approfondire differenti strumenti digitali per trasmettere ai ragazzi gli strumenti attivi, pratici e semplici per leggere e interpretare (attraverso tecnologie audiovisive) da un lato il loro contesto di appartenenza (IL MONDO DI FUORI), comunicando valori sociali, etici, comunitari e dall'altro il mondo interiore (IL MONDO DI DENTRO) per dar forma alle loro emozioni e impressioni.</p> <p>La galassia digitale che ci circonda è oggi composta all'80% da video, serie, film e altro ma quante occasioni ci diamo a scuola per osservare da vicino questi modelli, entrando all'interno delle loro dinamiche produttive? Questo corso aiuta i docenti ad impossessarsi degli strumenti di creazione audiovisiva, comprendendo il potenziale e il vantaggio educativo, adattandoli e personalizzandoli all'interno delle singole classi.</p> <p>Analizzando alcuni casi studio e attivando alcune pratiche esercitazioni, il corso accompagnerà i partecipanti a ideare e produrre, nella fase di Project Work, un prodotto audiovisivo (di vario genere e di facile realizzazione) da replicare poi in futuro classe.</p>
Tipologia	<p>Advanced Level (Percorso completo // teorico-metodologico e pratico)</p>
Durata	25 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti scuola primaria • Docenti scuola secondaria I grado • Docenti scuola secondaria II grado • Personale educativo
Formatore/trice	<p>Milo Adami <i>Filmmaker documentarista. Animatore culturale. Docente universitario (Isia di Urbino, ADABO e IAAD). Ideatore e coordinatore di progetti didattici per le scuole primarie e secondarie.</i></p>
Struttura del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Webinar</u>: n.6 incontri da 2 ore cad. • <u>Stand Up Meeting (verifica in itinere)</u>: n.2 incontri da 1 ora cad. • <u>Tutoraggio project work</u>: n.4 incontri da 2 ore cad. suddivisi a moduli individuali) • <u>Webinar finale</u>: n.1 incontro da 3 ore cad.
Modalità	<p>Webinar sincrono Coaching individuale online</p>
Date e orari	<p>Lun 21/02 - 14.30-16.30 Lun 28/02 - 14.30-16.30 Lun 07/03 - 14.30-16.30 Lun 14/03 - 14.30-16.30 Lun 21/03 - 14.30-16.30 Lun 28/03 - 14.30-16.30</p> <p>Le successive date degli incontri (<i>Stand Up Meeting, Tutoraggio e Webinar finale</i>) saranno definite con i partecipanti.</p>
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di frequenza • Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza) • Open badge DigCompEdu

OZZ_10	GRAFICA 3D, REALTA' AUMENTATA (AR) E REALTA' VIRTUALE (VR)
<i>Breve descrizione</i>	<p>La grafica 3D è entrata ormai nel nostro giornaliero, nei film, nei cartoni animati, e soprattutto nei videogiochi. Architetti e geometri usano abitualmente 3D e realtà virtuale per una migliore comprensione e fruizione dei loro progetti.</p> <p>Da alcuni anni esistono strumenti online completamente gratuiti per avvicinare i “non addetti ai lavori” al mondo della grafica 3D, della realtà aumentata (AR) e virtuale (VR).</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base // teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B2</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado
<i>Formatore</i>	<p style="text-align: center;">Leonardo Barbarini</p> <p><i>Formatore. Esperto in didattica innovativa, tinkering e pensiero computazionale. Web Designer e 3D Modeler. Cofounder FabLab Educational Parma</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Lun 21/02 - 17.00-19.00 Lun 28/02 - 17.00-19.00 Lun 07/03 - 17.00-19.00 Lun 14/03 - 17.00-19.00 Lun 21/03 - 17.00-19.00 Lun 28/03 - 17.00-19.00</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_11	GRAPHIC DESIGN & VISUAL ARTS
<i>Breve descrizione</i>	Il graphic design è un processo di analisi di un problema che viene risolto tramite la creazione di un artefatto visivo. Nell'ambito del design grafico vengono create ad esempio opere visive come manifesti, libri, pubblicità, packaging, loghi, insegne. Durante il webinar verrà illustrato un breve excursus storico di ciò che è il graphic design, il rapporto tra arte e grafica e le varie discipline trasversali che lo compongono, come l'editoria, la tipografia, l'illustrazione. Verranno indicati metodi di progettazione di laboratori artistici dall'impronta Munariana, metodi di creazione ed esecuzione di artefatti visivi, libri, albi, declinabili ai propri percorsi scolastici e con i propri alunni. Durante i corsi verranno mostrati e spiegati software utili per la progettazione. I partecipanti impareranno ad impaginare, raccogliere e declinare in varie forme (video, manifesti animati, infografiche) i materiali che produrranno durante il corso
<i>Tipologia</i>	Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)
<i>Durata</i>	12 ore
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	B1
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti scuola infanzia • Docenti scuola primaria • Personale educativo
<i>Formatrice</i>	<p style="text-align: center;">Alessia Tzimas</p> <p><i>Formatrice. Progettista specializzata in illustrazione. Esperta nell'ideazione di laboratori creativi per l'infanzia di illustrazione ed animazione tradizionale e nell'utilizzo di strumenti digitali adatti ad impaginare e montare gli elaborati artistici.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	n.6 incontri da 2 ore cad.
<i>Modalità</i>	Webinar sincrono
<i>Date e orari</i>	Gio 24/02 - 16.00-18.00 Gio 03/03 - 16.00-18.00 Gio 10/03 - 16.00-18.00 Gio 17/03 - 16.00-18.00 Gio 24/03 - 16.00-18.00 Gio 31/03 - 16.00-18.00
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di frequenza • Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_12	ROBOTICA EDUCATIVA: PROGRAMMIAMO IL FUTURO
<i>Breve descrizione</i>	<p>La robotica educativa è un approccio pratico e divertente all'assemblaggio e alla programmazione di kit robotici (BQ robotics, Lego wedo, Lego Mindstorms ecc). Permette agli studenti di sviluppare il pensiero computazionale e numerose soft skills. L'utilizzo di robot didattici aiuta a migliorare l'impegno degli studenti, la collaborazione, l'esplorazione creativa e permettere di avere risultati d'apprendimento tangibili. Come nella vita reale, non ci sono istruzioni passo-passo, gli studenti devono programmare, provare, fallire e riprogrammare per ottenere il risultato sperato utilizzando il metodo del THINK, MAKE, IMPROVE.</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B1</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
<i>Formatore</i>	<p style="text-align: center;">Marcello Scaravella</p> <p><i>Architetto, maker e formatore digitale e multimediale. Co-founder FabLab Educational Parma. Coltiva progetti e attività laboratoriali che si esprimono sul rapporto uomo/tecnologia e le connessioni che ne derivano. Docente di Design & Technology al Liceo STEAM INTERNATIONAL "A. Olivetti" di Parma</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Lun 21/02 - 14.30-16.30 Lun 28/02 - 14.30-16.30 Lun 07/03 - 14.30-16.30 Lun 14/03 - 14.30-16.30 Lun 21/03 - 14.30-16.30 Lun 28/03 - 14.30-16.30</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_13	TOY DIGITAL DESIGN: PROGETTAZIONE DI GIOCHI DIDATTICI
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti le conoscenze relative ai principali strumenti digitali legati alla progettazione di giochi didattici, applicato all'uso della modellazione e progettazione 2D e 3D. Particolare attenzione verrà data all'analisi delle principali dinamiche di gioco (gamification) in ambito didattico e le relative applicazioni digitali.</p> <p>Verranno analizzati alcuni esempi di artefatti digitali e illustrati i principali campi d'impiego in ambito didattico ed educativo. Al termine del corso verrà dato spazio ad una riflessione su strategie, modalità e idee per progettare e valorizzare la fabbricazione digitale nel contesto scolastico.</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B1</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Personale educativo
<i>Formatore</i>	<p>Daniele Khalousi <i>Formatore e artigiano digitale. Disegnatore grafico. Esperto in gamification e progetti di inclusione digitale. Responsabile del FabLab Parma.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Mer 23/03 - 17.00-19.00 Mer 30/03 - 17.00-19.00 Mer 06/04 - 17.00-19.00 Mer 13/04 - 17.00-19.00 Mer 20/04 - 17.00-19.00 Mer 27/04 - 17.00-19.00</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZ2_14	FAKE NEWS E DIFESA PERSONALE: PER UNA SCUOLA PIU' SICURA
Breve descrizione	<p>Il percorso formativo parte con l'obiettivo di avvicinarsi in punta di piedi al mondo dei social media e della divulgazione digitale.</p> <p>Giovani e adulti ad oggi si trovano costantemente esposti ad informazioni, notizie e relazioni nate e narrate online, esponendosi a molteplici rischi legati all'esposizione verso contenuti falsi e/o dannosi.</p> <p>Oltre 200 giovani italiani muoiono suicidi ogni anno a causa di fragilità personali e psicologiche, spesso incrementate o causate da contesti sociali e social media tossici, rispetto ai quali i/le ragazz* spesso non posseggono gli adeguati strumenti per discernere le informazioni reali da quelle non attendibili (fake news) e proteggersi da contenuti dannosi e lesivi della loro persona. In questo la scuola ha un ruolo chiave: una scuola attenta e consapevole può salvare più vite e contribuire sensibilmente al benessere psicologico dei suoi giovani studenti.</p> <p>Il percorso di formazione affronterà il delicato ambito della gestione del digitale: dalla veridicità delle fonti online, le fake news e del bullismo online alle specifiche modalità di denigrazione dell'altro, sottili o manifeste. La formazione ha l'obiettivo di fornire ai docenti spunti di riflessione ma soprattutto strumenti concreti e pratici munire i loro studenti di competenze necessarie per proteggersi e tutelarsi.</p>
Tipologia	Entry Level <i>(Percorso base // teorico-metodologico)</i>
Durata	12 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado
Formatore	<p style="text-align: center;">Federico Dibennardo</p> <p><i>Psicologo Clinico, Formatore e Content Creator. Esperto in psicologia dell'apprendimento e dell'educazione. Lavora nel ramo del benessere psicologico e della Diversity Wellness. Ha collaborato con diverse emittenti radiofoniche come speaker e progetta percorsi scolastici di prevenzione al bullismo e webradio/podcast.</i></p>
Struttura del percorso	n.6 incontri da 2 ore cad.
Modalità	Webinar sincrono
Date e orari	Mer 23/02 - 14.30-16.30 Mer 02/03 - 14.30-16.30 Mer 09/03 - 14.30-16.30 Mer 16/03 - 14.30-16.30 Mer 23/03 - 14.30-16.30 Mer 30/03 - 14.30-16.30
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. <i>(per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)</i>

OZ2_15	BENESSERE PSICOLOGICO E MOTIVAZIONE PROFESSIONALE
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il percorso intende fornire ai docenti le basi teorico-pratiche per migliorare la consapevolezza di sé e la gestione delle situazioni stressanti, sia lavorative che di vita in generale. La crescita personale e professionale può essere minata da stress, burn-out e ansia dato che vanno ad incidere sulle prestazioni oltre che sul benessere personale. All'interno del corso saranno individuati gli elementi del benessere psicologico, verranno messi in luce i meccanismi cognitivi disfunzionali e si andranno a sperimentare le tecniche per gestire le situazioni stressanti. Le tecniche di comunicazione efficace, gestione del conflitto e incremento della consapevolezza di sé verranno affrontati anche grazie all'utilizzo di strumenti digitali per la condivisione e la collaborazione, in un'ottica di promozione e sviluppo del benessere personale e motivazione professionale.</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base // teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B1</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigenti scolastici ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado
<i>Formatrice</i>	<p style="text-align: center;">Michelle Mazzotti</p> <p><i>Psicologa specializzata in neuroscienze e psicologia cognitiva. Formatrice ed educatrice. Esperta in apprendimento, metodo di studio e rimotivazione scolastica. Gestisce progetti per lo sviluppo delle competenze e l'incremento del benessere.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Mer 02/03 - 17.00-19.00 Mer 09/03 - 17.00-19.00 Mer 16/03 - 17.00-19.00 Mer 23/03 - 17.00-19.00 Mer 30/03 - 17.00-19.00 Mer 06/04 - 17.00-19.00</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

OZZ_16	ORGANIZZAZIONI POSITIVE PER IL BENESSERE A SCUOLA
Breve descrizione	<p>Il corso si propone di coinvolgere le figure di coordinamento e gestione gruppi di lavoro al fine di acquisire un mindset che consideri la scuola come "organizzazione complessa". I partecipanti affronteranno aspetti relativi a concetti e strumenti per una maggiore efficacia di processi e dinamiche relazionali complesse al fine di favorire uno stato di maggior benessere della propria condizione professionale e personale.</p> <p>Verranno illustrati i recenti studi di neuroscienze che hanno favorito lo sviluppo delle cosiddette "Organizzazioni positive" al cui interno si esercitano comportamenti e processi virtuosi per il miglioramento e l'efficacia della vita scolastica.</p> <p>In particolare, si proporranno focus su significato di organizzazione, ruoli e aspettative, gestione del conflitto, metodo di lavoro tra adulti, processi decisionali e strumenti digitali per il management.</p> <p>Il percorso è caratterizzato inoltre dalla realizzazione di un Project Work per implementare le buone pratiche nel proprio contesto professionale.</p>
Tipologia	<p>Advanced Level (Percorso completo // teorico-metodologico e pratico)</p>
Durata	25 ore
Livello DigCompEdu in uscita	B1
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigenti scolastici ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Personale educativo
Formatore	<p style="text-align: center;">Enrico Carosio</p> <p><i>Formatore e consulente. Counsellor professionista. Esperto nello sviluppo delle Life Skills e dinamiche di gruppo nelle organizzazioni complesse. Docente di laboratorio "Didattica e comunicazione" presso Università Cattolica del Sacro Cuore e docente di "Progettazione e valutazione della Media Education" presso Università degli Studi eCampus.</i></p> <p style="text-align: center;">Carlotta Pizzi</p> <p><i>Pedagogista, formatrice e facilitatrice Mindfulness. Esperta in sviluppo di competenze trasversali, digital storytelling e comunicazione. Si occupa di benessere scolastico e aziendale, orientamento e consulenze pedagogiche per la valorizzazione dei tratti caratteriali, la crescita personale e l'apprendimento. Coordina e gestisce progetti formativi nell'ambito delle discipline STEAM.</i></p>
Struttura del percorso	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Webinar</u>: n.6 incontri da 2 ore cad. ● <u>Stand Up Meeting (verifica in itinere)</u>: n.2 incontri da 1 ora cad. ● <u>Tutoraggio project work</u>: n.4 incontri da 2 ore cad. suddivisi a moduli individuali) ● <u>Webinar finale</u>: n.1 incontro da 3 ore cad.
Modalità	Webinar sincrono e coaching individuale online
Date e orari	<p>Lun 21/02 - 14.30-16.30 Lun 28/02 - 14.30-16.30 Lun 07/03 - 14.30-16.30 Lun 14/03 - 14.30-16.30 Lun 21/03 - 14.30-16.30 Lun 11/04 - 14.30-16.30</p> <p>Le date degli incontri <i>Stand Up Meeting</i>, <i>Tutoraggio</i> e <i>Webinar finale</i> saranno definite con i partecipanti.</p>
Attestati	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza) ● Open badge DigCompEdu

OZ2_17	TECNOLOGIE DIGITALI PER LA COMUNICAZIONE ORGANIZZATIVA, LA COLLABORAZIONE E LA CRESCITA PROFESSIONALE
<i>Breve descrizione</i>	<p>Il percorso si pone l'obiettivo di introdurre con taglio pratico i partecipanti alle metodologie digitali che favoriscono la comunicazione tra colleghi, la pianificazione e la capacità organizzativa individuale, la possibilità di progettare attività innovative e creare risorse che promuovano un apprendimento attivo e consapevole negli studenti.</p> <p>Nel corso degli incontri approfondiremo strumenti, approcci, processi collaborativi e aspetti chiave nella gestione e organizzazione del proprio lavoro.</p> <p>Le tematiche previste toccheranno anche il tema della privacy e del benessere individuale e collettivo nell'uso del digitale, il suo potenziale e il ruolo costruttivo che può svolgere nella progettazione professionale e nei processi di apprendimento.</p>
<i>Tipologia</i>	<p>Entry Level (Percorso base// teorico-metodologico)</p>
<i>Durata</i>	<p>12 ore</p>
<i>Livello DigCompEdu in uscita</i>	<p>B1</p>
<i>Destinatari</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigenti scolastici ● Docenti scuola infanzia ● Docenti scuola primaria ● Docenti scuola secondaria I grado ● Docenti scuola secondaria II grado ● Dirigenti scolastici ● DSGA e personale ATA
<i>Formatore/trice</i>	<p>Carlotta Pizzi <i>Pedagogista, formatrice e facilitatrice Mindfulness. Esperta in sviluppo di competenze trasversali, digital storytelling e comunicazione. Si occupa di benessere scolastico e aziendale, orientamento e consulenze pedagogiche per la valorizzazione dei tratti caratteriali, la crescita personale e l'apprendimento. Coordina e gestisce progetti formativi nell'ambito delle discipline STEAM.</i></p>
<i>Struttura del percorso</i>	<p>n.6 incontri da 2 ore cad.</p>
<i>Modalità</i>	<p>Webinar sincrono</p>
<i>Date e orari</i>	<p>Gio 24/02 - 14.30-16.30 Gio 03/03 - 14.30-16.30 Gio 10/03 - 14.30-16.30 Gio 17/03 - 14.30-16.30 Gio 24/03 - 14.30-16.30 Gio 31/03 - 14.30-16.30</p>
<i>Attestati</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di frequenza ● Certificato S.O.F.I.A. (per docenti di ruolo iscritti alla piattaforma e con almeno il 75% di frequenza)

Proposte formative a cura di



www.mettiilcasco.it