



















# Mission to Mars: robotica, coding e storytelling per esplorare le STEAM

**Docenti Secondaria di I e II grado**

Obiettivo del corso sarà quello di esaminare e risolvere le problematiche relative all'esplorazione di un pianeta lontano; si contano già alcune missioni esplorative su Marte quindi sarà facile confrontare le soluzioni trovate con quelle effettivamente messe in campo nella realtà. Pensiero computazionale, robotica educativa e storytelling saranno i pilastri intorno ai quali si svilupperanno tutti i moduli del corso. Spesso verranno dati spunti per l'approfondimento di tematiche legate alla fisica e alla matematica, oltre che all'astronomia. Le lezioni ricalcheranno quelle che il docente potrà poi proporre ai propri studenti che verranno stimolati con competizioni via via più difficili. Ognuno degli step in cui sono articolati i singoli moduli terminerà con un quiz di autovalutazione e alla fine del modulo sarà proposto un quiz riepilogativo sulle competenze sviluppate.

**Iscrizioni al seguente link**

**<https://forms.gle/5gBcJF7UbKHTcrXG6>**



















# Il bambino innovatore: educare con la forza delle parole e delle tecnologie

Docenti Primaria

Nell'epoca della rivoluzione digitale, la scrittura e con essa lo sviluppo del pensiero critico richiedono la dilatazione della dimensione temporale verso il tempo scholè, per far rinascere la parola come personaggio e come veicolo per condurre gli alunni attraverso il contesto di realtà e la cultura informale che vivono, per farli giungere alla comprensione profonda e alla rielaborazione critica delle conoscenze e della realtà.

Il Mooc è stato realizzato dalla collaborazione di reti: Rete Lecco ICT, Rete Barbiana 2040.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/Lk712nkCSYsQ5rUp8>



2040

RETE NAZIONALE



# Raccogliere le sfide dell'attualità con la scrittura collettiva

## Docenti Secondaria di I grado

Alla luce dei travolgenti mutamenti sociali e in risposta al crescente bisogno di introdurre nella scuola cambiamenti di senso, si propone un viaggio di scoperta e rilettura della pedagogia milaniana per adattarla all'attuale contesto di realtà. Nel rispetto della pedagogia dell'aderenza i corsisti saranno guidati innanzitutto a riscoprire il valore della parola in situazioni di dialogo democratico per poi sperimentare il processo autogenerativo della scrittura collettiva attraverso l'utilizzo dei fogliolini e delle ICT. Il percorso è rivolto a docenti di qualsiasi disciplina della scuola secondaria di I grado.

Il Mooc è stato realizzato dalla collaborazione di reti: Rete Lecco ICT, Rete Barbiana 2040.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/TsJEr4CpaItCNkLA6>



2040

RETE NAZIONALE



# Applichiamoci e divertiamoci

**Docenti Primaria e Secondaria di I grado**

Il MOOC si pone l'obiettivo di rafforzare la preparazione dei docenti in materia di competenze digitali, promuovere il legame tra innovazione didattica e nuove tecnologie, sostenere i docenti nel ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi, definendo strategie didattiche per potenziare le competenze chiave. Il corso quindi tratterà sia le metodologie sia l'utilizzo delle ICT per semplificare i percorsi e i processi e darà diversi spunti per poter creare attività laboratoriali in classe proponendo il format della lezione segmentata.

**Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 142106**

**SCUOLA  
FUTURA** 

# Aumentare la didattica con il digitale: realtà aumentata e virtuale per la scuola primaria

**Docenti Primaria**

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti della scuola primaria risorse utili e una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare in sezione e per la comunicazione con le famiglie. I docenti svilupperanno diverse competenze: ricercare e usare strumenti gratuiti per la realtà aumentata e virtuale nella didattica; stimolare il coinvolgimento attraverso esplorazioni realistiche in movimento; fare esperienze con concetti astratti; utilizzo di tag e di etichette (market) per realizzare link visivi; modellizzazione di oggetti in svariati scenari.

Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 138090

**SCUOLA**  
**FUTURA** 

# Il Digital Storytelling come metodologia efficace, coinvolgente e collaborativa

**Docenti Secondaria di I e II grado**

Il corso sviluppa una prima parte metodologica nella quale vengono individuati i principi didattici e le possibilità di applicazione. In seguito il corso vuole offrire prodotti e risorse Easy and Smart per la creazione di storie con l'ausilio del digitale (Digital Storytelling). Nello specifico della didattica, il DST (Digital Storytelling) è la capacità di verbalizzare e descrivere storie in modo logico, ordinato e rispettoso di una struttura narrativa. Il DST come strategia di comunicazione, l'unione di due capacità di uno scrittore: saper raccontare, arricchendo la narrazione chiarendo i concetti e dando personalità al testo, e saper trasmettere emozioni al testo e di conseguenza al lettore.

**Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 142116**

**SCUOLA  
FUTURA**

# Media digitali: risorse per l'insegnamento in presenza e a distanza, sincrono e asincrono.

## Docenti Secondaria di I e II grado

La didattica digitale consiste in un insegnamento/apprendimento che non si realizza seguendo le tradizionali metodologie didattiche basate sulla centralità del docente e sulla trasmissione dei contenuti, ma promuovendo invece il ruolo attivo degli studenti e l'acquisizione di competenze innovative e coinvolgenti, anche per nativi digitali, che siano veicolate da una didattica più efficace e attraente. A tale scopo è essenziale che i docenti siano preparati a usare tali strumenti in maniera efficace e creativa e a trasmettere le necessarie competenze specifiche sia ai discenti, sia ai colleghi che intendono avvalersi di tali conoscenze specifiche. Nello specifico dell'ambito metodologico si proporranno attività elaborate secondo i seguenti principi metodologici: Flipped classroom, Digital Storytelling, Game based learning.

Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 138093

# Media Literacy

## Docenti Secondaria di I e II grado

Il compito della ME è di solito organizzato attorno all'insegnare a "leggere e scrivere i media". Sul primo versante (leggere) si collocano le competenze di analisi critica dei messaggi, sostenute dagli strumenti della semiotica: l'obiettivo, in questo caso, è fare in modo che il soggetto media-educato sappia "fare filtro" rispetto a quello che le immagini gli propongono appropriandosi consapevolmente di quei contenuti. Sull'altro versante (scrivere) stanno invece le attività di produzione mediale, dal video making alla realizzazione di prodotti multimediali: e in questo caso l'obiettivo è che i soggetti sappiano esprimersi in modo coerente rispetto alle specificità dei diversi media e responsabile.

Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 138087

# Robomaking: imparare robotica e making per prepararsi al lavoro

**Docenti Secondaria di II grado**

Il corso permetterà ai docenti di orientarsi nell'ormai molto variegato mondo della robotica educativa. Si partirà con le competenze di programmazione di base per proseguire nella scelta del kit più adatto ai propri studenti. Verranno proposte molte attività dalle più semplici a quelle via via più complesse che comportano anche la costruzione di parti non presenti nel kit; verranno poi fornite competenze di base di modellazione e stampa 3D. Tutte le attività avranno collegamenti con altre discipline di area STEAM e saranno pronte all'uso da parte dei docenti.

**Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 142117**

**SCUOLA  
FUTURA** 

# Robotica educativa da 0 a 360 gradi

**Docenti Secondaria di I grado**

Il corso permetterà ai docenti di orientarsi nell'ormai molto variegato mondo della robotica educativa. Si partirà con le competenze di programmazione di base per proseguire nella scelta del kit più adatto ai propri studenti. Verranno proposte molte attività dalle più semplici a quelle via via più complesse che comportano anche la costruzione di parti non presenti nel kit; verranno poi fornite competenze di base di modellazione e stampa 3D. Tutte le attività avranno collegamenti con altre discipline di area STEAM e saranno pronte all'uso da parte dei docenti.

**Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 142108**

**SCUOLA  
FUTURA**

# Tra colori e carta scopriamo il coding e i percorsi

## Docenti Infanzia

Il Coding stimola l'interesse degli allievi e li aiuta ad apprendere in un clima ludico, dove il gioco diventa la vera motivazione per imparare. E' basato principalmente sul Problem Solving e ha l'obiettivo di stimolare lo sviluppo del cosiddetto pensiero computazionale ovvero quell'insieme di processi mentali che servono a risolvere problemi. Il corso si intende proporre attività di Coding Unplugged, cioè svolte senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità. Il Coding viene proposto con un approccio intuitivo, facilitato e visuale che ben si inserisce nelle attività della scuola dell'infanzia dove il denominatore comune è il laboratorio esperienziale come attivatore del processo di apprendimento.

Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 142096

# Utilizzo delle ICT nella fase di accoglienza e inserimento degli studenti stranieri

**Docenti Primaria e Secondaria di I grado**

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare durante la fase di accoglienza degli studenti Nai per poter procedere ad un'accoglienza inclusiva sia per gli studenti sia per le famiglie. Durante il corso si studierà la normativa di riferimento, i materiali da predisporre durante questa fase, i test di autovalutazione in LM, la distinzione tra LM, LS, L2 e buone pratiche di accoglienza e di attività interculturali. Inoltre si forniranno materiali per favorire l'apprendimento dell'italiano come L2 sia in un'ottica di apprendimento di base sia di italstudio.

**Iscrizioni al seguente [link](#)  
con il codice 138091**

**SCUOLA  
FUTURA** 