



# Botanica di base con l'uso di strumenti digitali

**Docenti Secondaria di 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. Si proporranno attività elaborate secondo vari principi metodologici, con particolare riferimento a: - Flipped classroom e Game-based learning, con l'uso di materiali che stimolino la motivazione dei discenti, grazie ai meccanismi tipici del gioco. Ci si propone di guidare il discente al riconoscimento dei principali organi delle piante vascolari, attraverso esempi di piante molto comuni nella flora italiana. Il corso si propone di illustrare i caratteri principali di radice, fusto, foglia, fiore e frutto. Per descrivere la grande diversità di forme che ogni organo presenta, il corso introduce all'uso della corretta terminologia. Questa conoscenza è propedeutica all'approfondimento di qualsiasi argomento di biologia vegetale e all'uso di strumenti per il riconoscimento delle diverse specie. All'osservazione dei caratteri morfologici di ogni organo sono affiancati cenni sulla sua funzione al fine di far emergere il nesso che esiste tra forma e funzione negli organi della pianta. Infine, si illustrano alcuni adattamenti delle piante all'ambiente in cui vivono e si propone la descrizione testuale e per immagini dei principali organi di una pianta vascolare.

**Iscrizioni al seguente link**

**<https://forms.gle/b59ctwH7EecXdfKU7>**



# Cyber Security

## Docenti Secondaria di II grado

Il Mooc aiuterà gli insegnanti a trasmettere agli studenti un'attitudine positiva verso le tecnologie digitali, incoraggiando un uso creativo e critico. Lo scopo del corso è quindi quello di aiutare gli studenti a:

- Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e conoscere i rischi e i pericoli degli ambienti digitali.
- Conoscere le misure di sicurezza e di uso sicuro.
- Conoscere come usare e condividere informazioni personali, proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni.
- Comprendere che tutti i servizi digitali hanno una informativa sulla "protezione dei dati" che descrive come vengono usati i dati personali.
- Evitare i rischi per la salute nell'uso delle tecnologie digitali, in termini di minacce al benessere fisico e psicologico.
- Proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).
- Conoscere le tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale.
- Conoscere l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie digitali.
- Monitorare il comportamento degli studenti in ambienti digitali per salvaguardare il loro benessere.
- Reagire in modo immediato ed efficace quando il benessere degli studenti è minacciato negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/8RiTvhL5DF43ce4b6>







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

**Docenti Secondaria di 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>**



# Passeggiando in rete per trovare, catalogare e pubblicare risorse digitali

**Docenti Secondaria di II grado**

Il corso si pone l'obiettivo di esplorare la rete per trovare, catalogare e pubblicare risorse digitali utili per la quotidiana didattica. Il corso quindi svilupperà competenze nei docenti per selezionare, creare e modificare le risorse digitali e poi catalogare e riutilizzare le stesse risorse. Il corso utilizzerà le seguenti metodologie: metodologia laboratoriale e learning by doing in un ottica di condivisione e sperimentazione. La teoria viene integrata con la pratica in modo che il fruitore riesca immediatamente a utilizzare le risorse nella sua didattica.

**Iscrizioni al seguente link**

**<https://forms.gle/spe55tdPCkN3YTsn7>**











# Il Digital Storytelling come metodologia efficace, coinvolgente e collaborativa

**Docenti Secondaria di 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 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 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**

**SCUOLA  
FUTURA** 

# 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** 