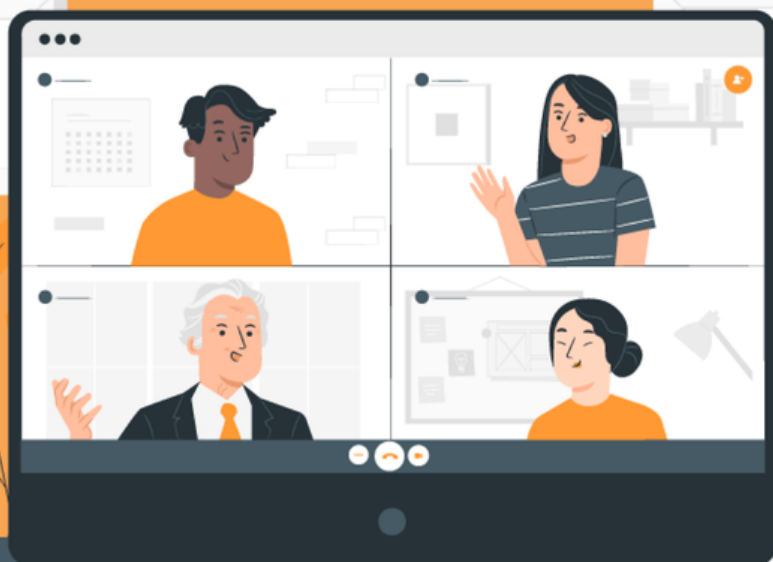


Catalogo Corsi di Formazione

SINTESI

Settembre 2023



Indice

Introduzione	<u>4</u>
DigCompEdu	<u>5</u>
Il curriculum verticale per la competenza digitale	<u>6</u>
Coding Base	<u>7</u>
Digital Board	<u>8</u>
Progettare le unità d'apprendimento attraverso gli strumenti digitali	<u>9</u>
Creare contenuti digitali per la didattica	<u>10</u>
Leadership dell'innovazione per la dirigenza scolastica	<u>11</u>
Digitalizzare l'amministrazione scolastica	<u>12</u>
Ambienti digitali e tecnologie per la scuola	<u>13</u>
Intelligenza artificiale: risorse per l'apprendimento	<u>14</u>

Fare didattica con la Realtà Virtuale e Aumentata

15

Tecnologie per la didattica inclusiva

16

Google Workspace Avanzato

17

Scuola attiva contro il cyberbullismo

18

Nuova valutazione

19

Introduzione

L'offerta formativa dell'Ente Accreditato al MIM Skill on Line si distingue per l'**eccellenza dei docenti formatori**, nonché per la completezza e complessità dei percorsi proposti. Essi si rivolgono a **tutto il personale scolastico**, garantendo così una copertura totale del target di riferimento. I corsi vertono su aree tematiche differenti, ma accomunate dalla **centralità del digitale**.

Metodologia

I corsi potranno essere erogati interamente a distanza, in modalità ibrida o in presenza. L'approccio sarà comunque pratico e laboratoriale. Ai corsisti verrà richiesto di svolgere attività che li vedranno direttamente coinvolti, per l'acquisizione delle competenze oggetto del corso. I materiali didattici verranno condivisi attraverso la piattaforma didattica di Skill on Line e rimarranno sempre a disposizione dei corsisti.

Adattabilità

Il progetto didattico completo dei singoli corsi verrà concordato con la scuola, adattandosi alle esigenze formative specifiche della stessa.

Durata e attestato

Tutti i nostri corsi sono tracciati sul portale S.O.F.I.A. e al termine delle attività saranno attestate 25 ore di formazione (tra attività sincrone e asincrone).



Lisa Marmorato

Direttrice Servizi Didattici
e di Formazione

lisa.marmorato@skillonline.org



DigCompEdu

Corso di formazione sviluppato sulla base del framework europeo delle competenze digitali DigCompEdu docenti

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
INTERMEDIO

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

FORMAZIONE

DigComp



Il corso mira a far esplorare le metodologie didattiche, le App e gli strumenti digitali più idonei per il **coinvolgimento della classe** con la DDI, nel pieno rispetto delle indicazioni contenute nei framework DigCompEdu e DigComp 2.2.

CONTENUTI

- Educazione alla cittadinanza digitale e alle competenze trasversali, in coerenza con i quadri di riferimento europei sulle competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.2) e per gli educatori (DigCompEdu)
- Preparare gli studenti alle professioni digitali del futuro
- Integrare nei curricula disciplinari contenuti e metodologie specifiche, che favoriscano lo sviluppo di abilità logiche, creative e collaborative



Il curriculum verticale per la competenza digitale

Trasferire agli studenti le competenze digitali di cittadinanza DigComp 2.2

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

CURRICOLO VERTICALE

Per la Competenza Digitale



Il corso mira a orientare i docenti nella redazione del curriculum verticale per la competenza digitale dello studente partendo da un'analisi del framework DigCompEdu.

CONTENUTI

- DigComp 2.2: il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini.
- Abilità e attitudini per partecipare attivamente alla società digitale. Un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali.
- **Progressione didattica** delle competenze digitali, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di II grado. Replicabilità, utilizzo e applicazione verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione).
- Elementi di interdisciplinarietà e **trasversalità curricolare**.
- I vantaggi: sviluppare le competenze digitali degli studenti in modo graduale e progressivo, dalle conoscenze di base a quelle più avanzate. **Adattabilità** alle esigenze scolastiche e agli studenti.



Coding Base

Strategie educative e contenuti per fare coding in classe

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.



Il corso mira a individuare **strategie educative e contenuti per fare Coding**, come richiesto nelle Indicazioni Nazionali e nel quadro europeo delle competenze digitali **DigComp 2.2**.

CONTENUTI

Introduzione al Coding | L'ambiente Scratch | Sprite e sfondi | Le istruzioni di movimento in Scratch | Le istruzioni di aspetto in Scratch | Gestire i dati e le informazioni: le variabili | I costrutti di base del Coding | I sensori e l'interattività | Integriamo: le estensioni | Strumenti alternativi a Scratch

Attività pratiche:

- Storytelling - Costruzione di una storia animata con Scratch, predisponendo sceneggiatura, personaggi, dialoghi, passaggio da una scena all'altra
- Gaming - Creazione di un videogioco a tema didattico (per gli alunni o fatto dagli alunni)
- Progettazione - Progettazione di un'unità didattica di apprendimento



Digital Board

Una full immersion del mondo della Didattica Digitale Integrata

DOCENTI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

DIGITAL BOARD

Corso di formazione per DDI con le
Digital Board



Il corso mira al potenziamento delle competenze dei docenti relative allo svolgimento della didattica con le Digital Board.

CONTENUTI

Fondamenti: scrivere, disegnare e digitare sulla Lavagna Interattiva Multimediale | Barra degli strumenti (generali e particolari) | Strumenti di presentazione e scrittura grafici | Importare immagini | Salvataggio del lavoro | Utilizzo di software nella didattica multimediale con l'uso della Digital Board (Word, Excel, PowerPoint, e numerosi altri programmi spendibili nel campo dell'insegnamento) | Progettare validi ed efficaci contenuti digitali di insegnamento | Ricercare, catalogare e salvare risorse didattiche disponibili on-line attraverso la Digital Board | Organizzare un modello di lavoro didattico per la propria disciplina | Realizzare percorsi didattici per le discipline coinvolte (Italiano, Matematica, ecc.) | Risorse multimediali (Learning Objects) | Favorire l'interazione e la cooperazione tra gli studenti.



Progettare le unità d'apprendimento attraverso gli strumenti digitali

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

PROGETTARE LE UNITÀ D'APPRENDIMENTO

ATTRAVERSO GLI STRUMENTI DIGITALI



Il corso mira a sviluppare le strategie didattiche potenziate da un approccio di progettazione che favorisce l'**apprendimento attivo** e lo sviluppo delle competenze.

CONTENUTI

- Creazione di strutture didattiche organiche, dinamiche, ingaggianti ed esplorative;
- La flipped strategy e l'accessibilità alle risorse;
- Le competenze: strategie per potenziare l'apprendimento tramite la didattica digitale;
- Le TIC per l'inclusione: costruzione di mappe concettuali cooperative.
- La verifica degli apprendimenti: tools per la valutazione e la presentazione dei risultati;
- Realizzazione degli ipermedia per la didattica modulare. Archiviazione, editing e condivisione dei learning objects.



Creare contenuti digitali per la didattica

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

CREARE CONTENUTI DIGITALI PER LA DIDATTICA



Il corso mira a fornire gli strumenti e le competenze relativi all'uso delle tecnologie didattiche per la creazione di contenuti digitali che favoriscano l'apprendimento e la collaborazione.

CONTENUTI

- Autoproduzione dei contenuti originali come pratica didattica: limiti e opportunità;
- Organizzazione di contenuti multimediali, clouding e creazione di library condivise;
- Uso degli storyboard nella progettazione e nella costruzione di contenuti e lezioni, come e perché scegliere questi contenuti;
- Video didattici: dove trovarli e come selezionarli e ri-editarli;
- Strumenti per la produzione audio-video (stop-motion, podcasting ecc.);
- Strumenti e competenze per l'uso efficace di PowerPoint, Prezi, Google Presentazioni;
- Registrazione audio e video e il riutilizzo delle lezioni: strumenti e metodologie.



Leadership dell'innovazione per la dirigenza scolastica

Applicazione delle competenze digitali agli adempimenti istituzionali, secondo i framework DigComp 2.2 e DigCompEdu.

DIRIGENTI
SCOLASTICI

25 ORE

BASE

ATTESTATO S.O.F.I.A.

LEADERSHIP DELL'INNOVAZIONE

Per la Dirigenza Scolastica



CONTENUTI

- Realizzazione di PTOF, RAV, Piano di Miglioramento (PDM) e Rendicontazione sociale con il supporto degli strumenti digitali
- Leadership e modelli organizzativi: una leadership praticabile verso la transizione digitale della scuola come organizzazione
- Tecnologie per la gestione e l'organizzazione del personale scolastico docente e ATA. Il rapporto tra l'organizzazione e il PTOF. Il Fundraising. La gestione amministrativo-contabile e la rendicontazione. Tecniche di organizzazione scolastica.
- Piano Scuola 4.0: linee guida e adempimenti
- Progetti PON e PNRR - Le opportunità per la formazione del personale, l'arricchimento dell'offerta formativa per gli studenti e l'adeguamento delle strutture scolastiche in funzione degli ambienti innovativi di apprendimento
- I Framework europei DigComp 2.2 e DigCompEdu: come adottarli per lo sviluppo delle competenze digitali di studenti e docenti nelle proprie istituzioni scolastiche



Digitalizzare l'amministrazione scolastica

DSGA E
ASSISTENTI
AMMINISTRATIVI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

DIGITALIZZARE L'AMMINISTRAZIONE SCOLASTICA



L'obiettivo del corso è quello di far acquisire ai corsisti le competenze per usare gli **strumenti digitali per ottimizzare i processi** esistenti e migliorare l'attività professionale, semplificare l'attività amministrativa, contabile e finanziaria e rendere l'operato efficace ed efficiente.

CONTENUTI

- Protocollo informatico e gestione documentale, Trasparenza, pubblicazione atti e documenti su Albo on line ed Amministrazione Trasparente, privacy e sicurezza dati
- Gestione digitalizzata della contabilità: Programma Annuale, Conto consuntivo ecc., Contrattazione di Istituto
- Progetti europei: PON e PNRR, utilizzo delle piattaforme dedicate
- Gestione del personale ed utilizzo delle applicazioni SIDI
- Le diverse piattaforme digitali per le attività quotidiane negli Uffici di Segreteria
- Procedure di acquisto di beni e servizi; Gestione attività negoziali in forma centralizzata (strumenti elettronici di Consip)



Ambienti digitali e tecnologie per la scuola

ASSISTENTI TECNICI


25 ORE



BASE

 **ATTESTATO S.O.F.I.A.**

AMBIENTI DIGITALI E TECNOLOGIE PER LA SCUOLA



Il corso mira fornire le competenze relative all'uso delle **tecnologie didattiche di ultima generazione**, partendo da un'introduzione al framework DigCompEdu: dalla sicurezza online, alla risoluzione dei problemi di Windows, fino alla gestione di software e hardware nei laboratori **STEAM**.

CONTENUTI

- Introduzione e DigCompEdu
- Andare online in sicurezza e cittadinanza digitale
- Risoluzione dei problemi di Windows (file, account, reti, stampanti) e risoluzione dei problemi relativi a malware e virus di Windows
- Digital Board setup, utilizzo e manutenzione
- Impostazioni ed elementi essenziali della stampante 3D | Sicurezza | Cura e risoluzione dei problemi
- Mergecube e Tablet

Intelligenza artificiale: risorse per l'apprendimento

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risorse per l'apprendimento



Il corso mira a far conoscere e individuare le risorse e i dispositivi basati sull'IA, per la progettazione di attività didattiche che incentivino l'apprendimento attivo.

CONTENUTI

- Introdurre i concetti di Intelligenza Artificiale
- Riconoscere l'Intelligenza Artificiale
- Progettare l'Intelligenza Artificiale attraverso l'apprendimento attivo
- L' Etica nell'Intelligenza Artificiale

Attività pratiche:

- a. Individuazione e Selezione delle risorse digitali
- b. Creazione di attività didattiche utilizzando dispositivi basati su Intelligenza Artificiale
- c. Creazione di un'unità didattica



Fare didattica con la Realtà Virtuale e Aumentata

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA



Il corso mira a far acquisire le competenze relative all'uso delle tecnologie didattiche di ultima generazione, introducendo l'uso di AR, VR e Metaverso nell'educazione e con relativa scelta dei visori più opportuni.

CONTENUTI

- Introduzione alla VR e alla AR
- Contenuti interattivi e VR
- Metaverse studio e Realtà Aumentata

Attività pratiche:

- a. Individuazione e Selezione delle risorse digitali
- b. Creazione di attività didattiche utilizzando dispositivi basati su VR/AR
- c. Creazione di un'unità didattica



Tecnologie per la didattica inclusiva

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA INCLUSIVA



Il corso mira a favorire la didattica inclusiva mediante l'uso delle nuove tecnologie.

CONTENUTI

- Fare rete grazie al linguaggio tecnologico
- Tic e didattica inclusiva
- Tic e sviluppo del pensiero critico
- Narrazione tecnologica
- Didattica digitale e documentazione
- La tecnologia nei progetti interdisciplinari



Google Workspace Avanzato per Certificazione Educator Lev. 1

DOCENTI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

Google
Workspace

AVANZATO



Il corso mira a far acquisire le competenze necessarie ad applicare un modello di didattica innovativa con gli strumenti Google per la Scuola e alla preparazione dei docenti per l'ottenimento della **Certificazione Google Educator Level 1**.

CONTENUTI

Google Classroom | Google Calendar | Google Drive | Google Documenti | Google Moduli | Google Fogli | Google Presentazioni | Google Meet | Gmail | Youtube | Google Gruppi | Aula01 Dashboard



Scuola attiva contro il Cyberbullismo

DOCENTI, PERSONALE ATA,
GENITORI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

SCUOLA ATTIVA CONTRO IL Cyberbullismo



Il corso, in partnership con **Fondazione Carolina Onlus – Felici di Navigare**, Talento s.r.l. e Associazione AntiHater, è rivolto all'intera comunità educante, e mira a prevenire e contrastare il fenomeno del cyberbullismo.

CONTENUTI

Conoscere le applicazioni di messaggistica istantanea e i social network
Analizzare i reati connessi ad un uso scorretto della rete e alle dinamiche comportamentali in DAD
Approfondire le norme previste dalla L.71/2017 contro il cyberbullismo e dal GDPR in materia di privacy
Comprendere le responsabilità di genitori, dirigenza scolastica, docenti e personale ATA
Avere linee guida per la gestione in situazione: come affrontare un episodio di cyberbullismo
Riconoscere tempestivamente i segnali
Conoscere gli strumenti a disposizione per garantire una navigazione sicura e controllata
Patto educativo e trasmissione di valori in famiglia
[Percorso per studenti su piattaforma didattica Aula01](#) (lezioni, testimonianze video, e test).



Nuova Valutazione

Laboratorio per Scuola Primaria

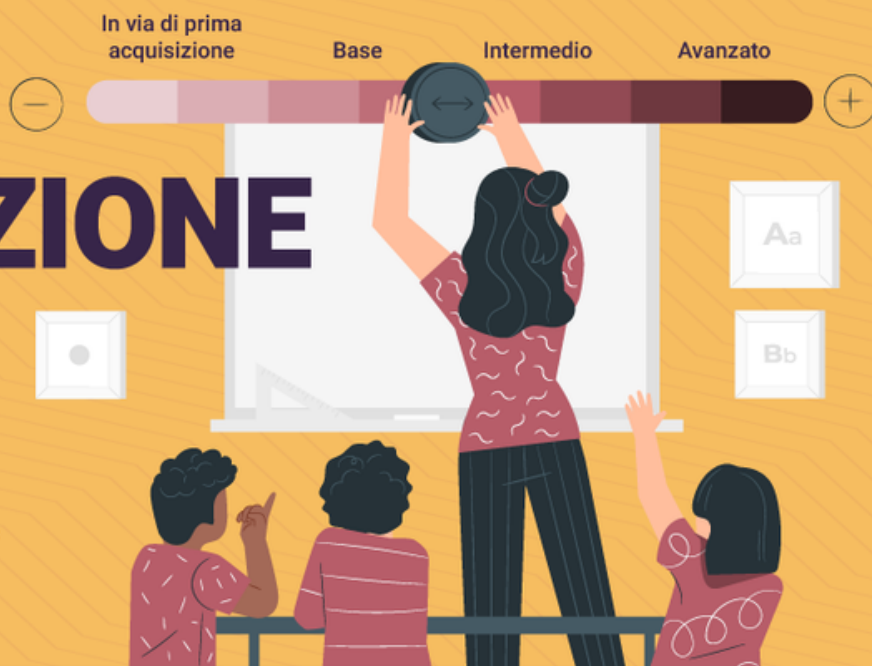
DOCENTI

🕒
25 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO S.O.F.I.A.

NUOVA VALUTAZIONE



Il corso mira a costruire attività didattiche coerenti con gli obiettivi disciplinari e a stabilire una rubrica per la valutazione della prestazione degli studenti.

CONTENUTI

- Riscrittura degli **obiettivi** del curriculum verticale, **specifici** per singola classe e materia. Utilizzo del documento dei giudizi descrittivi e dell'esperienza di programmazione annuale.
- Assegnazione di un **compito adeguato** alla classe, per allenare gli studenti a raggiungere gli obiettivi prefissati. Comunicazione della consegna mediante un linguaggio ben comprensibile dai bambini.
- La **rubrica di valutazione** dello studente. Ispirandosi al documento dei giudizi descrittivi, specializzare il livello in base al compito specifico, usando espressioni che aiutino il bambino a capire con chiarezza come raggiungere un livello avanzato.



Chiamaci o scrivici

011 4530 663
info@skillonline.org
www.skillonline.org

Ci siamo anche sui social!

