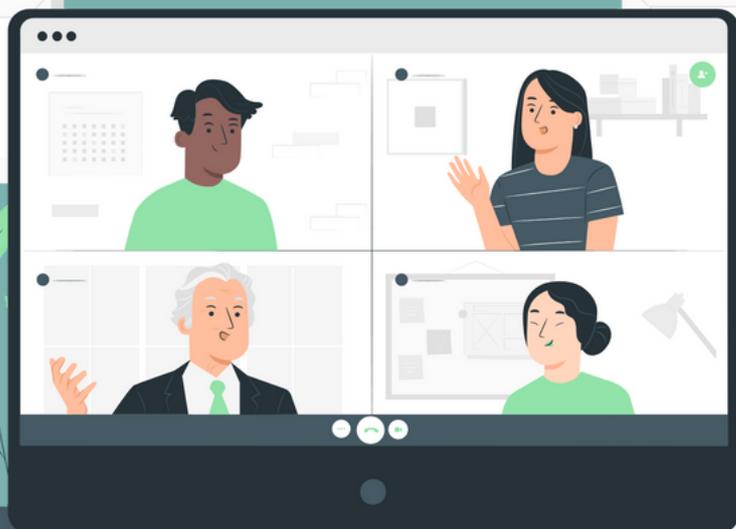


Catalogo Corsi di Formazione

PER IL D.M. 66/2023

Gennaio 2024



Indice

<u>Introduzione</u>	<u>4</u>
<u>DigComp 2.2</u>	<u>5</u>
<u>DigCompEdu</u>	<u>6</u>
<u>Il curriculum verticale per la competenza digitale</u>	<u>7</u>
<u>Coding Base</u>	<u>8</u>
<u>Digital Board</u>	<u>9</u>
<u>Progettazione e Gestione Didattica e Tecnica degli Ambienti di Apprendimento Innovativi</u>	<u>10</u>
<u>Progettare le unità d'apprendimento attraverso gli strumenti digitali</u>	<u>11</u>
<u>Creare contenuti digitali per la didattica</u>	<u>12</u>
<u>Leadership dell'innovazione per la dirigenza scolastica</u>	<u>13</u>
<u>Digitalizzare l'amministrazione scolastica</u>	<u>14</u>
<u>Ambienti digitali e tecnologie per la scuola</u>	<u>15</u>

Intelligenza artificiale: risorse per l'apprendimento

16

Fare didattica con la Realtà Virtuale e Aumentata

17

Tecnologie per la didattica inclusiva

18

Google Workspace Avanzato

19

Cyberbullismo e Sicurezza in Rete

20

Nuova valutazione

21



Lisa Marmorato

Direttrice Servizi Didattici
e di Formazione

lisa.marmorato@skillonline.org

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 rispondono in modo puntuale alle [attività di formazione elencate nelle Istruzioni Operative del D.M. 66/2023](#).

Metodologia

I corsi verranno erogati **in presenza o a distanza**, con attività sincrone.

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 su piattaforma SCUOLA FUTURA e al termine delle attività saranno attestate **20 ore** di formazione.

Formazione DigComp

Tutti i nostri corsi includono i contenuti del percorso formativo DigComp 2.2 su piattaforma Aula01.

Organizzazione

Per la **modalità a distanza**, i corsi si rivolgono a gruppi di:

- **OPZIONE A - 15 persone***
- **OPZIONE B - da 15 a 30 persone**

⇒ La scuola deciderà il numero di edizioni per ogni corso, in base al numero dei partecipanti.

Per la **modalità in presenza**, i corsi si rivolgono a gruppi **da 7 a 15 persone** per ogni edizione.

⇒ L'acquisto minimo è di 2 edizioni per scuola.

*L'OPZIONE A dei corsi a distanza include una certificazione a scelta tra [DigComp 2.2](#) e [DigCompEdu](#) per tutti i corsisti.



DigComp 2.2

Formazione del personale docente alla transizione digitale, “in coerenza con il quadro di riferimento europeo per i cittadini, DigComp 2.2”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
INTERMEDIO

📄
ATTESTATO FUTURA

FORMAZIONE

DigComp 2.2



Il DigComp 2.2 è il quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini, che introduce esempi di conoscenze, abilità e attitudini, dando particolare attenzione all'utilizzo sicuro delle tecnologie digitali e a tematiche emergenti come la robotica e la realtà virtuale e aumentata.

CONTENUTI

Obiettivo del corso è quello di fornire ai partecipanti le competenze descritte nelle 5 macroaree indicate nel [Syllabus DigComp 2.2](#):

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risolvere problemi



DigCompEdu

Formazione del personale docente alla transizione digitale, “in coerenza con il quadro di riferimento europeo per gli educatori, DigCompEdu”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
INTERMEDIO

📄
ATTESTATO FUTURA

FORMAZIONE

DigComp. Edu



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

“Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Didattica e insegnamento dell’informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell’intelligenza artificiale e della robotica”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA



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

“Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie”.

DOCENTI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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



Progettazione e Gestione Didattica e Tecnica degli Ambienti di Apprendimento Innovativi

“Strumenti tecnologici e insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro”.

ANIMATORI DIGITALI, FIGURE DI SISTEMA

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

PROGETTAZIONE E GESTIONE DIDATTICA E TECNICA DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI



Il corso mira a guidare i partecipanti a conoscere gli ambienti di apprendimento innovativi e imparare a selezionarli, scegliendo l'uso adeguato ai diversi contesti didattici.

CONTENUTI

- Obiettivi e finalità degli ambienti di apprendimento;
- Creare ambienti di apprendimento accoglienti ed efficaci;
- Tecnologie più adatte alle proprie esigenze e a quelle degli studenti;
- Utilizzare didattiche attive, *gamification*, apprendimento cooperativo, lezioni interattive e apprendimento basato sui problemi.

Verrà fatto riferimento alle seguenti aree di competenza del framework **DigCompEdu**: Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.



Progettare le unità d'apprendimento attraverso gli strumenti digitali

“Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole”.

DIRIGENTI
SCOLASTICI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Potenziamento delle competenze digitali del personale ATA per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie”.

DSGA E
ASSISTENTI
AMMINISTRATIVI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Gestione tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici”.

ASSISTENTI
TECNICI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Competenze per l'utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica e per l'apprendimento”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Tecnologie digitali per l’inclusione scolastica”.

DOCENTI, TEAM INNOVAZIONE,
ANIMATORI DIGITALI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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

“Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie”.

DOCENTI

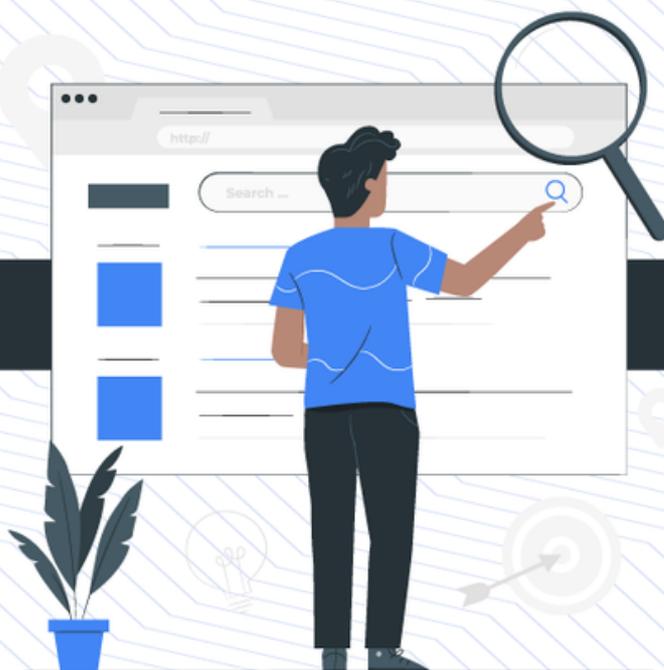
🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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



Cyberbullismo e Sicurezza in Rete

“Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo”.

DOCENTI, PERSONALE ATA,
GENITORI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

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.



Tecnologie a Supporto della Valutazione dell'Apprendimento

“Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali”.

DOCENTI

🕒
20 ORE

📈
BASE

📄
ATTESTATO FUTURA

TECNOLOGIE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO



Il corso mira a orientare i docenti su come sfruttare gli strumenti digitali a supporto della valutazione dell'apprendimento nei diversi ordini di scuola. I docenti coinvolti saranno stimolati allo sviluppo delle competenze di valutazione descritte nel framework europeo delle competenze digitali dei docenti **DigCompEdu**.

CONTENUTI

- Strategie di valutazione: come selezionarle tenendo conto degli strumenti digitali che si utilizzeranno
- Analisi dei dati del processo di apprendimento: quali tecnologie utilizzare nelle diverse fasi della valutazione
- Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica: come gestirli mettendo a frutto l'uso degli strumenti digitali



Chiamaci o scrivici

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

Ci siamo anche sui social!

