

“InnovaLab” Livorno

Workshop di innovazione didattica e digitale

Percorsi formativi:

Rivoluzionare l'apprendimento con strumenti innovativi basati sull'intelligenza artificiale

ID percorso: 291035

Relatori: Marta Sanz Manzanedo, Giovanni Silvestro

Titolo del percorso: *Rivoluzionare l'apprendimento con strumenti innovativi basati sull'intelligenza artificiale*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 16:00-18:00

Numero di Ore Totali: 2 ore in presenza + 4 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

Questo laboratorio in presenza mira a fornire ai docenti strumenti concreti per integrare l'intelligenza artificiale (IA) nella progettazione didattica. Verranno esplorati strumenti generativi di testi e immagini per facilitare la creazione di percorsi formativi innovativi e personalizzati. Particolare attenzione sarà dedicata al *tutoring* con IA, utile per fornire *feedback* immediati agli studenti e migliorare la valutazione formativa. Un'altra tematica centrale sarà l'uso dei *chatbot* per l'apprendimento delle lingue straniere, con un focus particolare sull'Italiano L2. Il laboratorio si concluderà con un approfondimento sull'utilizzo critico dei sistemi di intelligenza artificiale nelle discipline STEAM, con un'attenzione particolare agli strumenti utili per stimolare un approccio analitico e consapevole all'uso di queste tecnologie avanzate in ambito educativo.

Tipologia di scuola: scuola secondaria di primo grado e secondo grado, CPIA

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: in presenza 2 ore formazione in presenza + 4 autoformazione in asincrono (progettazione di una attività didattica basata su strumenti di I.A. da consegnare mediante la piattaforma Scuola Futura) = 6 ore.

NarRAre in RA - Realtà Aumentata e digital storytelling per una didattica attiva e accattivante

ID percorso: 291333

Relatori: Riccardo Barderi, Simone Gorelli

Titolo del percorso: *NarRAre in RA - Realtà Aumentata e digital storytelling per una didattica attiva e accattivante*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 16:00-18:00

Numero di Ore Totali: 2 ore in presenza + 4 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

Il laboratorio si propone di presentare alcune web app per la Realtà Aumentata in grado di rendere l'apprendimento un processo attivo e creativo attraverso forme immersive di digital storytelling che i docenti possono far impiegare ai propri studenti, anche a quelli più piccoli, in maniera semplice ed efficace. Si coniugheranno attività tradizionali, quelle con le matite, le tempere, la cartapesta, la pasta di sale, i pennarelli, con attività digitali in modo da sviluppare competenze nuove e accattivanti all'insegna del motto "Learning is Fun!".

Tipologia di scuola: scuola dell'infanzia, scuola primaria

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: in presenza 2 ore formazione in presenza + 4 autoformazione in asincrono (attività a cura del corsista riguardante la realizzazione di un esempio di digital storytelling con la creazione di un "artefatto" che dovrà essere consegnato tramite la piattaforma Scuola Futura) = 6 ore.

Arduino per una didattica STEM

ID percorso: 288469

Relatori: Roberto Ghelli, Mario Bianchi

Titolo del percorso: *Arduino per una didattica STEM*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 16:00-18:00

Numero di Ore Totali: 2 ore in presenza + 4 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

Il corso si propone di guidare i docenti verso un utilizzo delle schede elettroniche Open-source Arduino e similari per una didattica efficace in classe o in laboratorio. È possibile interfacciare tali schede con il mondo che ci circonda mediante sensori e dispositivi con la possibilità di creare esperimenti in molte discipline, stimolando il pensiero critico e creativo degli studenti, la partecipazione attiva o implementare attività didattiche trasversali e multidisciplinari. Durante il corso vengono fornite alcune basi teoriche e realizzato un esperimento pratico in presenza. Vengono poi offerti spunti inerenti l'Internet delle cose (IoT – Internet of Things) e le linee guida per le discipline STEM. Sulle indicazioni e con i materiali forniti dal docente, al corsista è richiesto lo sviluppo di un semplice project work traendo spunto dalle attività proposte e le riflessioni condivise durante il workshop.

Tipologia di scuola: scuola secondaria di primo grado e secondo grado, CPIA

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: in presenza 2 ore formazione in presenza + 4 autoformazione in asincrono (con la realizzazione di un project work volto alla a progettazione di attività didattiche laboratoriali che dovrà essere consegnato tramite la piattaforma Scuola Futura) = 6 ore.

Potenziare l'ecosistema scuola con la comunità di pratica

ID percorso: 291023

Relatori: Simone Gorelli , Marta Sanz Manzanedo

Titolo del percorso: *Potenziare l'ecosistema scuola con la comunità di pratica*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 9:00-11:00

Numero di Ore Totali: 2 ore in presenza + 4 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

In relazione a quanto specificato dal DM 66/23, le comunità di pratica rappresentano strumenti volti a promuovere la ricerca, la condivisione e lo sviluppo di contenuti didattici, strategie e metodologie innovative. Il corso ha l'obiettivo di fornire gli strumenti per guidare l'organizzazione e la gestione delle comunità di pratica in modo innovativo e collaborativo. Verranno analizzati strumenti digitali necessari per massimizzare l'uso delle tecnologie e delle piattaforme di condivisione, utili a promuovere lo scambio di conoscenze, la collaborazione e l'innovazione educativa all'interno della scuola. Verrà chiarito il concetto di comunità di pratica e le peculiarità in ambito educativo al fine di condividere esperienze, risorse volte ad affrontare le situazioni che si vengono a creare nell'organizzazione scolastica. Verranno forniti strumenti per la progettazione, l'implementazione e la gestione di comunità di pratica. Auspicabilmente il percorso formativo permetterà di rafforzare le competenze digitali atte alla e-governance di una comunità di pratica al fine di favorirne la proliferazione e radicazione nella cornice del Dm 66/23 ed oltre.

Tipologia di scuola: scuola secondaria di primo grado e secondo grado, CPIA

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: in presenza 2 ore formazione in presenza + 4 autoformazione in asincrono (attività a cura del corsista riguardante la progettazione di un percorso di comunità di pratica da attivare nella propria scuola. Il report dovrà essere consegnato tramite la piattaforma Scuola Futura) = 6 ore.

Dal progetto all'oggetto: come trasformare un'idea in un oggetto attraverso la stampa 3D

ID percorso: 291053

Relatori: Mario Bianchi, Giovanni Silvestro

Titolo del percorso: *Dal progetto all'oggetto: come trasformare un'idea in un oggetto attraverso la stampa 3D*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 9:00-12:00.

Numero di Ore Totali: 3 ore in presenza + 3 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

Questo laboratorio ha come obiettivo la presentazione, la descrizione delle caratteristiche principali e l'utilizzo pratico di stampanti 3D con tecnologia a filamento maggiormente diffuse nei laboratori scolastici.

Dopo una introduzione alla modellazione solida tramite diversi software gratuiti specifici per i contesti educativi, i partecipanti seguiranno le varie fasi per arrivare a lanciare la stampa 3D per ottenere il nostro originario modello solido riprodotto tridimensionalmente. Vedranno inoltre alcune possibilità offerte dalla rete per reperire modelli già pronti da utilizzare per la stampa 3D.

Il lavoro asincrono sarà finalizzato all'approfondimento dei materiali messi a disposizione dai docenti per la realizzazione di un project work volto alla progettazione di attività didattiche laboratoriali sull'argomento trattato in questo percorso formativo e che poi dovrà essere consegnato tramite la piattaforma Scuola Futura. Per gli iscritti al Webinar tramite Scuola Futura, sarà garantito uno sportello HelpDesk sulle tematiche affrontate nel corso.

Tipologia di scuola: scuola primaria, secondaria di primo grado e secondo grado, CPIA

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: 3 ore in presenza + 3 ore in asincrono. Durante le 3 ore in presenza i docenti potranno provare a realizzare un modello solido e/o reperirlo dalla rete e, attraverso la corretta sequenza operativa, provare ad ottenere una stampa 3D dell'oggetto precedentemente modellato/reperito. Progettazione e restituzione: 3 ore in asincrono. L'attività è a cura del corsista e riguarda la progettazione di un'attività da svolgere nella propria classe che prevede un possibile utilizzo della tecnica di stampa 3D partendo da un modello digitale. Essa sarà completa della relativa documentazione attraverso un format già predisposto e verrà consegnata tramite la piattaforma Scuola Futura.

Vertic@lMente - Il curriculum digitale per la scuola primaria

ID percorso: 291314

Relatori: Riccardo Barderi, Roberto Ghelli

Titolo del percorso: *Vertic@lMente - Il curriculum digitale per la scuola primaria*

Tipologia: in presenza

Data inizio e fine: dal 21/11/2024 al 30/12/2024

Date di svolgimento: 21/11/2024 h. 11:00-13:00.

Numero di Ore Totali: 2 ore in presenza + 4 in asincrono = 6 ore

Numero Posti disponibili: 20

Luogo di svolgimento: Liceo Francesco Cecioni - Via Galileo Galilei, 58/60 - Livorno

Descrizione

Al fine di adempiere a quanto prescritto dalla Legge n. 233/21 (Art. 24-bis), che impone a tutti gli istituti di adottare entro l'A.S. 2024-25 un curriculum sulle competenze digitali, l'intervento formativo si propone di sensibilizzare i docenti sulla necessità di formulare un curriculum digitale e presentare una panoramica sui vari aspetti che riguardano nello specifico la Scuola Primaria con l'esame delle diverse competenze digitali da promuovere progressivamente nei vari anni che caratterizzano questo ordine di scuola.

L'intervento formativo terrà conto dei diversi quadri normativi che disciplinano l'argomento e in particolare del framework europeo "DigComp 2.2" relativo alle competenze digitali dei cittadini europei, delle "Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione" del 2012 (e della successiva integrazione del 2018), nonché - in una prospettiva verticale - del PNRR / Piano Scuola 4.0

Tipologia di scuola: scuola primaria

Periodo di iscrizione: dal 01/11/2024 al 19/11/2024

Tipologia corso: in presenza 2 ore formazione in presenza + 4 autoformazione in asincrono (attività a cura del corsista riguardante la formulazione di una componente specifica del curriculum digitale per la propria scuola. Il lavoro dovrà essere consegnato tramite la piattaforma Scuola Futura) = 6 ore.