



POLO STEAM TREVISO

CATALOGO

CORSI FORMAZIONE STEAM DOCENTI 2023

GLI ARGOMENTI DEI CORSI

- 1) *PENSIERO COMPUTAZIONALE, PROGRAMMAZIONE E ROBOTICA EDUCATIVA;*
- 2) *MATEMATICA E SCIENZA DEI DATI CON LE TECNOLOGIE DIGITALI;*
- 3) *INSEGNARE LE SCIENZE CON LA DIDATTICA DIGITALE E LA REALTÀ AUMENTATA;*
- 4) *DISEGNARE E PRODURRE OGGETTI CON LE TECNOLOGIE DIGITALI;*
- 5) *ARTE E CREATIVITÀ DIGITALI;*
- 6) *INSEGNARE LE STEAM IN CHIAVE INTERDISCIPLINARE;*
- 7) *INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE NELL'INSEGNAMENTO DELLE STEAM.*

**UN'OCCASIONE FORMATIVA DI «SISTEMA»
UN' ESPERIENZA STEAM PARTECIPATA, PROFONDA E TRASMISSIBILE IN AULA
MODELLI DIDATTICI REPLICABILI
UN'ACCOMPAGNAMENTO ALL'INNOVAZIONE DIDATTICA**

ORGANIZZAZIONE

CORSI AGILI CHE AFFRONTANO CONTENUTI E METODOLOGIE DIDATTICHE ORIENTATE ALLA CONCRETEZZA, ALL'ESPERIENZA REPLICABILE IN AULA.

• EROGAZIONE

- I CORSI NON HANNO COSTO PER I DOCENTI CHE VI PARTECIPANO. SONO EROGATI PER 25 ORE DI CUI 20 ORE DI ATTIVITA' LABORATORIALE; SONO CONSIDERATE 5 ORE PER LO STUDIO PERSONALE, LA RICERCA DELLE FONTI IN RETE E LA RIELABORAZIONE.
- I CORSI POTRANNO ESSERE EROGATI IN MODALITA' ON-LINE, MA VERRANNO ANCHE PROPOSTI CORSI IN PRESENZA , IN MODALITA' MISTA, PER L'UTILIZZO DELLA STRUMENTAZIONE IN LABORATORIO IN UN CONTESTO ESPERIENZIALE TRA PARI.



DOVE ISCRIVERSI

[HTTPS://SCUOLAFUTURA.PUBBLICA.ISTRUZIONE.IT/WEB/SCUOLA-FUTURA/HOME](https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/web/scuola-futura/home)



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE PER ATTIVITÀ CREATIVE E COINVOLGENTI

CORSO DI 25 ORE

RELATORE LORENZO RADAELLI

PER DOCENTI SCUOLA SECONDARIA I E II GRADO

- **VIDEOMAKING PER LA FLIPPED CLASSROOM (6 ORE)**
- • **GRAFICA E PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI**
- • **GAMIFICATION E GAME BASED LEARNING**
- • **DEBATE**
-

CODING E TINKERING ALLA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

- CORSO DI 25 ORE
- FORMATORE GIANNI MONTI

- PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING: DA UTENTI PASSIVI A CREATORI ATTIVI.
- ATTIVITÀ UNPLUGGED: PROGRAMMARE SENZA STRUMENTI DIGITALI E CONNESSIONE.
- LA PROGRAMMAZIONE VISUALE A BLOCCHI: DALLO STORYTELLING ALL'ARTE DIGITALE SU UN TAPPETO DI MATEMATICA.
- CODING TANGIBILE: LE IDEE PRENDONO FORMA REALE CON IL MAKING E LA ROBOTICA EDUCATIVA.
- PENSARE CON LE MANI: ESPERIENZE DI TINKERING PER ACCENDERE LA CURIOSITÀ DEGLI STUDENTI

CODING E TINKERING ALLA SCUOLA DI INFANZIA

- CORSO DI 25 ORE
- FORMATORE LISA CAVINATO

- INTRODUZIONE AL TINKERING: DA DOVE NASCE E PERCHÈ UTILIZZARLO A SCUOLA DELL'INFANZIA
- - CHE COSA SONO IL CODING E IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E PERCHÈ UTILIZZARLI A SCUOLA DELL'INFANZIA
- - RIFLESSIONE SUI DUE TEMI PROPOSTI, IN BASE AI MATERIALI
- - SPERIMENTAZIONE: REALIZZIAMO UN BIGLIETTO DI AUGURI INTERATTIVO
- - STORYTELLING E PERCORSI SULLA GRIGLIA
- - STORYTELLING CON LO "STOP MOTION"
- - ANIMAZIONE PRE CINEMA: TAUMATROPIO, FENACHISTOSCOPIO E TROTTOLE COLORATE
-

CREARE ATTIVITÀ DI DIGITAL STORYTELLING CON VARI APPLICATIVI DIGITALI

- CORSO DA 25 ORE
- FORMATORI *MARILENA FERRARO - ARIANNA PISAPIA*
-
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI PRESENTAZIONI
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI VIAGGI VIRTUALI
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI VIDEO DIDATTICI
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI ESPERIENZE IN REALTÀ AUMENTATA/VIRTUALE
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI EBOOK
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI SITI
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI BACHECHE VIRTUALI
- STORYTELLING NELLA CREAZIONE DI MAPPE INTERATTIVE

DIDATTICA INNOVATIVA CON LA PIATTAFORMA DI ISTITUTO

- CORSO 25 ORE
- FORMATORI *ANGELO GIGLIOTTI - MARILENA FERRARO*
- PANORAMICA SULL'UTILIZZO DEGLI STRUMENTI DELLA PIATTAFORMA DI ISTITUTO IN AMBITO DIDATTICO
- CREAZIONE E GESTIONE DI RISORSE DIDATTICHE INTERATTIVE E COLLABORATIVE
- VALUTAZIONE E GESTIONE CLASSE VIRTUALE
- COMUNICAZIONE INTERNA ED ESTERNA
- METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE CON LA PIATTAFORMA DI ISTITUTO E VARI APPLICATIVI INTEGRATI:
COOPERATIVE LEARNING, JIGSAW, PROJECT BASED LEARNING, FLIPPED CLASSROOM, DIGITAL STORYTELLING
-

MODELLAZIONE 3D

TECNOLOGIE ED APPROCCI PRATICI PER INSEGNARE A DISEGNARE E MUOVERSI NELLE TRE DIMENSIONI

- CORSO DI 25 ORE
- FORMATORE ANDREA SARTORI

- -MUOVERSI NELLO SPAZIO 3D ON-LINE
- -DISPORRE OGGETTI NELLO SPAZIO;
- -UNITÀ DI MISURA E SCALA METRICA;
- -CONOSCERE LE PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI PRIMITIVI;
- -ESPLORAZIONE GALLERY;
- -ALLINEARE OGGETTI;
- -UNIRE ED INTERSECCARE VOLUMI;
- MUOVERSI NELLO SPAZIO 3 D OFF-LINE
-

ATTIVITÀ INNOVATIVE IN REALTÀ AUMENTATA E VIRTUALE

- CORSO DI 25 ORE
- RELATORE ELISABETTA NANNI
- DALL'UTILIZZO DI QR CODE
- CREAZIONE DI CONTENUTI TRIDIMENSIONALI
- SPERIMENTARE CON I VISORI,
- RICERCHE PIÙ RECENTI SUL METAVERSO



SUSSIDI DIGITALI IN MATEMATICA GEOGEBRA

- CORSO DI 25 ORE
- FORMATORE ELENA MONDIN
- AMBIENTE GEOMETRIA E GRAFICI 3 D
- ANIMAZIONI
- AMBIENTI GRAFICI: FINESTRA GEOGEBRA E FOGLIO DI CALCOLO
- PRESENTAZIONE DI UNA LEZIONE COSTRUZIONE DI UN'ATTIVITÀ PER LA PRESENTAZIONE ALLA CLASSE DI UN ARGOMENTO
- COSTRUZIONE DI IMMAGINI PER LA COSTRUZIONE DI VERIFICHE

STRUMENTI PER LA REALIZZAZIONE DI SUSSIDI AUDIO-VIDEO PER LA DIDATTICA DIGITALE.

- CORSO 25 ORE
- FORMATORE ROBERTO BRESOLIN
- CREARE VIDEO DAL PUNTO DI VISTA TECNICO, RIFLESSIONI METODOLOGICHE
- UTILIZZO SOFTWARE GRATUITI PER MONTAGGIO VIDEO, PER DIDATTICA IN CLASSE
- CREARE UN CANALE YOU TUBE E SUO UTILIZZO DIDATTICO PER IL DOCENTE
- SVILUPPO DI UN PRODOTTO E CREAZIONE PRESENTAZIONI DINAMICHE
- TEST RAPIDI DI PUBBLICAZIONE



POLO STEAM TREVISO
IL CATALOGO CONTINUA.
SARANNO A BREVE PUBBLICATI NUOVI CORSI

