



Titolo del Corso	Durata	Classi	Codice MEPA	Costo Totale
Competenza Digitale e Digital Storytelling	12 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR1	€ 1.464
Scoprire e Navigare nell'AI per l'Educazione	8 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR2	€ 976
Didattica con Google Workspace for Edu	10 ore	Secondaria I° - II°	COSMOCOR3	€ 1.220
Organizzazione con Google Workspace for Edu	10 ore	Secondaria I° - II° - ATA	COSMOCOR4	€ 1.220
Coding e Pensiero Computazionale	20 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR5	€ 2.440
Modellazione 3D	20 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR6	€ 2.440
Cospaces Edu per AR e VR	10 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR7	€ 1.220
Minecraft in Classe	10 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR8	€ 1.220
Utilizzo Strumenti per Podcast e Webradio	10 ore	Secondaria I° - II°	COSMOCOR9	€ 1.220
Utilizzo Kit Lego Spike Prime	12 ore	Primaria & Secondaria I° - II°	COSMOCOR10	€ 1.464

In questo catalogo presentiamo le nostre proposte principali riguardo alla "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale" (**Decreto Ministeriale 66/2023**). L'intento è potenziare le abilità digitali nell'ambito didattico e nell'organizzazione scolastica, in conformità con i parametri di riferimento europei di DigComp 2.2. e DigCompEdu.

I percorsi saranno tenuti da personale esperto con esperienza nelle attività che verranno svolte in presenza, on line o ibrida (in presenza e on line).

Competenza Digitale e Digital Storytelling: Creare, Condividere, Ispirare

Cod.Mepa
COSMOCOR1



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 12 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Competenza Digitale e Digital Storytelling: Creare, Condividere, Ispirare" offre ai docenti un'opportunità coinvolgente di esplorare le competenze digitali necessarie per creare risorse digitali accattivanti e coinvolgenti.

Attraverso un approccio pratico e interattivo, i partecipanti acquisiranno competenze chiave nella selezione, creazione e condivisione di risorse digitali, con un focus speciale sul Digital Storytelling.

Argomenti:

Competenza Digitale Avanzata:

Approfondimento delle competenze digitali necessarie per selezionare, creare, modificare e condividere risorse digitali in modo efficace e responsabile.

Strumenti Multimediali: Esplorazione di strumenti per la creazione di presentazioni multimediali, video didattici, percorsi a bivi, quiz e altri contenuti interattivi.

I partecipanti impareranno a utilizzare queste risorse per arricchire l'insegnamento e coinvolgere gli studenti.

Digital Storytelling: Approfondimento del concetto di Digital Storytelling come strumento pedagogico. I docenti acquisiranno competenze pratiche nella creazione di narrazioni digitali coinvolgenti, attivando competenze disciplinari trasversali

Utilizzo Responsabile delle Risorse Digitali:

Promozione di pratiche di utilizzo responsabile delle risorse digitali, con un'attenzione particolare alla gestione dell'accesso e della condivisione di contenuti.

Creazione di Repository Digitali:

Introduzione alla creazione di repository di contenuti digitali come risorsa per il lavoro quotidiano e la condivisione di materiali educativi.

Aree DigCompEdu: 2 3 5 6



Scoprire e navigare nell'AI per l'educazione

Cod.Mepa
COSMOCOR2



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 8 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Scoprire e navigare nell'AI per l'educazione" offre ai docenti un'opportunità unica di esplorare le potenzialità e le sfide dell'Intelligenza Artificiale (AI) nell'ambito educativo. Questo percorso interattivo fornirà una panoramica approfondita dell'AI e delle applicazioni didattiche, con un'attenzione particolare alle considerazioni etiche.

Argomenti:

Introduzione all'Intelligenza Artificiale:

Approfondimento dei concetti fondamentali dell'Intelligenza Artificiale, fornendo ai docenti una comprensione solida delle basi di questa tecnologia.

Applicazioni dell'Intelligenza Artificiale in Educazione:

Esplorazione delle diverse applicazioni dell'AI nel contesto educativo, inclusi assistenti virtuali di apprendimento, tutor intelligenti, sistemi di valutazione automatica e applicativi per la creatività digitale.

Progettazione di Attività Coinvolgenti:

I docenti impareranno a progettare attività didattiche coinvolgenti e personalizzate utilizzando strumenti basati sull'Intelligenza Artificiale, ottimizzando l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Considerazioni Etiche nell'Uso dell'AI:

Discussione approfondita delle questioni etiche legate all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale in ambito educativo. I docenti saranno guidati nella riflessione su come affrontare tali questioni in classe.

Cittadinanza Digitale:

Esplorazione di temi cruciali come la privacy, la sicurezza e l'impatto sociale dell'Intelligenza Artificiale. I docenti acquisiranno competenze per guidare gli studenti in un utilizzo consapevole e responsabile delle tecnologie intelligenti.

Arete DigCompEdu: 1 2 3 4



Didattica con Google Workspace for Edu: innovare e creare nell'insegnamento

Cod.Mepa
COSMOCOR3



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Didattica con Google Workspace for Edu: innovare e creare nell'insegnamento" è progettato per guidare i docenti attraverso l'utilizzo avanzato degli strumenti di Google per creare un ambiente didattico dinamico, collaborativo e innovativo. Questo percorso fornisce una panoramica completa di Google Workspace for Education, con un focus particolare sulla creazione di contenuti digitali e sull'implementazione di metodologie innovative.

Argomenti:

Panoramica su Google Workspace for Education: Introduzione e approfondimento degli strumenti chiave di Google, evidenziando come questi possano essere sfruttati per promuovere la creatività, l'innovazione e l'inclusione nella didattica.

Creazione di Risorse Didattiche

Interattive: Utilizzo avanzato di Documenti, Fogli, Presentazioni, Google Site e Drive per creare risorse didattiche coinvolgenti e collaborative.

I partecipanti impareranno a coinvolgere attivamente gli studenti nella progettazione e condivisione di contenuti.

Valutazione e Gestione Virtuale della

Classe: Approfondimento delle funzionalità di Moduli e Classroom per valutare in modo efficace le attività degli studenti e gestire la classe in un ambiente virtuale.

Metodologie Didattiche Innovative:

Esplorazione di metodologie innovative nell'insegnamento utilizzando Google Workspace. I partecipanti saranno guidati nell'attivazione di approcci pedagogici moderni e interattivi.

Progettazione di Attività Didattiche

Innovative: Come progettare e realizzare attività didattiche che integrano in modo innovativo gli strumenti di Google, coinvolgendo gli studenti in modi nuovi e stimolanti.

Aree DigCompEdu: 2 3 5



Organizzazione con Google Workspace for Edu

Cod.Mepa
COSMOCOR4



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Organizzazione con Google Workspace for Edu" è progettato per il personale scolastico con l'obiettivo di sfruttare al massimo gli strumenti offerti da Google Workspace. Attraverso questa formazione, il personale docente e ATA acquisirà competenze avanzate per migliorare l'efficienza e la collaborazione sia nel contesto didattico che in quello amministrativo.

Argomenti:

Panoramica su Google Workspace for Education: Introduzione e approfondimento degli strumenti chiave di Google, evidenziando come questi possano essere sfruttati per promuovere la creatività, l'innovazione e l'inclusione nella didattica.

Creazione di Risorse Didattiche

Interattive: Utilizzo avanzato di Documenti, Fogli, Presentazioni, Google Site e Drive per creare risorse didattiche coinvolgenti e collaborative.

I partecipanti impareranno a coinvolgere attivamente gli studenti nella progettazione e condivisione di contenuti.

Valutazione e Gestione Virtuale della

Classe: Approfondimento delle funzionalità di Moduli e Classroom per valutare in modo efficace le attività degli studenti e gestire la classe in un ambiente virtuale.

Metodologie Didattiche Innovative:

Esplorazione di metodologie innovative nell'insegnamento utilizzando Google Workspace. I partecipanti saranno guidati nell'attivazione di approcci pedagogici moderni e interattivi.

Progettazione di Attività Didattiche

Innovative: Come progettare e realizzare attività didattiche che integrano in modo innovativo gli strumenti di Google, coinvolgendo gli studenti in modi nuovi e stimolanti.

Aree DigCompEdu: 2 3 5



Coding e Pensiero Computazionale: un approccio creativo e interdisciplinare

Cod.Mepa
COSMOCOR5



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 20 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Coding e Pensiero Computazionale: Un Approccio Creativo e Interdisciplinare" offre ai partecipanti un'opportunità unica di esplorare il ruolo del coding e del pensiero computazionale come strumenti potenti per l'apprendimento e l'insegnamento in tutte le discipline. Attraverso attività pratiche e progetti concreti, i partecipanti acquisiranno competenze per integrare la programmazione, trasformando il coding in un compito autentico e creativo per gli studenti.

Argomenti:

Coding e Pensiero Computazionale nelle

STEM: Approfondimento del ruolo del coding e del pensiero computazionale nelle Linee guida per le discipline STEM, sottolineando l'importanza di queste competenze nella preparazione degli studenti alla società digitale.

Principali Ambienti di Programmazione:

Esplorazione di ambienti di programmazione adatti all'insegnamento, con un focus sulla facilità d'uso e sull'adattabilità a diverse discipline.

Applicazioni Pratiche: Dimostrazione pratica di come utilizzare il coding per creare risorse coinvolgenti come storie interattive, quiz ed escape rooms, trasformando il processo di apprendimento in un'esperienza interattiva e divertente.

Compiti Autentici con il Coding: Discussione e esempi su come assegnare compiti autentici agli studenti, incoraggiandoli a utilizzare il coding come strumento per affrontare sfide pratiche.



Modellazione 3d: dalla creatività digitale alla pratica quotidiana

Cod.Mepa
COSMOCOR6



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 20 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Modellazione 3D: Dalla Creatività Digitale alla Pratica Quotidiana" guiderà i docenti attraverso l'affascinante mondo della modellazione 3D, fornendo competenze pratiche per integrare questa forma di creatività digitale nella pratica didattica quotidiana. I partecipanti impareranno a utilizzare i principali strumenti di modellazione 3D, trasformando la creazione di oggetti tridimensionali in una risorsa didattica quotidiana per la realizzazione di prodotti, la risoluzione di problemi e l'espressione personale degli studenti. Saranno inoltre approfondite le basi sulla stampa 3d e come realizzare i manufatti progettati.

Argomenti:

Introduzione alla Modellazione 3D:

Presentazione dei concetti fondamentali della modellazione 3D, esplorando le potenzialità creative che questa disciplina offre nel mondo digitale.

Principali Strumenti di Modellazione 3D:

Approfondimento dei principali strumenti disponibili per la modellazione 3D, con un focus sulle caratteristiche chiave di ciascun software.

Inserire Modellazione e Stampa 3D nella

Pratica Didattica: Guida su come integrare attività di modellazione 3D nella pratica didattica quotidiana, trasformando l'aula in un laboratorio di creatività digitale.

Stampa 3d: Approfondimento sulla tecnologia, come utilizzarla e come realizzare i manufatti progettati e modellati in 3d.

Aree DigCompEdu: 2 3 5 6



Cospaces Edu per AR & VR

Cod.Mepa
COSMOCOR7



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Cospaces Edu per AR e VR" permette agli insegnanti di esplorare il potenziale educativo della realtà aumentata (AR) e della realtà virtuale (VR) attraverso l'utilizzo della piattaforma Cospaces Edu. Verranno apprese le competenze necessarie per creare contenuti interattivi, favorendo un apprendimento immersivo e creativo. Le attività pratiche permetteranno di acquisire dimestichezza con la piattaforma, fornendo gli strumenti per integrare AR e VR nelle lezioni, migliorando l'engagement degli studenti e stimolando la loro capacità di problem-solving e innovazione.

Argomenti:

Acquisire competenze per l'uso di Cospaces Edu nel contesto didattico:

I partecipanti impareranno a utilizzare la piattaforma Cospaces Edu per creare mondi virtuali interattivi. Queste competenze permetteranno di arricchire la didattica con esperienze digitali coinvolgenti e immersive, adattabili a diverse discipline.

Aree DigCompEdu: 2 3 5 6

Favorire la creazione di esperienze immersive grazie all'uso di AR e VR:

Il corso mostrerà come sfruttare le tecnologie di AR e VR per creare esperienze didattiche che immergano gli studenti in ambienti virtuali, migliorando la loro comprensione di concetti astratti e favorendo un apprendimento pratico.

Integrare la tecnologia nella didattica quotidiana per migliorare la partecipazione degli studenti:

I docenti acquisiranno strategie per integrare Cospaces Edu nelle loro lezioni, rendendo i contenuti più accattivanti e interattivi, aumentando così il coinvolgimento e la motivazione degli studenti.

Stimolare la creatività e il pensiero critico attraverso attività interattive:

Le attività proposte nel corso sono progettate per incoraggiare la creatività degli studenti e il loro pensiero critico, aiutandoli a risolvere problemi complessi attraverso la creazione di progetti AR e VR che riflettano il loro apprendimento.



Minecraft in classe

Cod.Mepa
COSMOCOR8



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Minecraft in classe" si focalizza sull'uso educativo del celebre videogioco Minecraft. Gli insegnanti apprenderanno come utilizzare questo strumento per promuovere creatività, collaborazione e problem-solving tra gli studenti, integrando Minecraft nelle attività didattiche. Il corso fornisce una guida pratica per sfruttare l'ambiente di gioco per costruire mondi virtuali che rafforzano concetti disciplinari, dalle materie scientifiche alle competenze sociali.

Argomenti:

Sviluppare le competenze necessarie per utilizzare Minecraft in contesti educativi:

I docenti impareranno a usare Minecraft per scopi didattici, sviluppando mondi virtuali che si integrano con le loro lezioni, facilitando l'apprendimento di concetti complessi in modo ludico e coinvolgente.

Creare lezioni interattive basate su Minecraft:

I partecipanti apprenderanno come strutturare lezioni che utilizzano Minecraft come piattaforma centrale, progettando attività interattive e sfide che stimolano il pensiero critico e la creatività degli studenti.

Favorire il pensiero critico e la collaborazione tra gli studenti attraverso progetti di gioco:

Minecraft sarà utilizzato per progettare esperienze collaborative che richiedono agli studenti di lavorare insieme per risolvere problemi, migliorare le loro abilità di teamwork e sviluppare capacità di leadership.

Aree DigCompEdu: 2 3 5 6



Utilizzo strumenti per Podcast e Webradio

Cod.Mepa
COSMOCOR9



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Utilizzo strumenti per Podcast e Webradio" introduce gli insegnanti all'uso di piattaforme e strumenti digitali per la creazione di contenuti audio, come podcast e webradio. Durante il corso, i partecipanti impareranno a produrre e montare contenuti audio di alta qualità, che potranno essere utilizzati per progetti didattici. Verranno presentati strumenti per l'editing audio e piattaforme per la pubblicazione dei contenuti, con particolare attenzione all'uso didattico per migliorare la comunicazione e la creatività degli studenti.

Argomenti:

Acquisire competenze tecniche per la produzione di podcast e contenuti audio:

Gli insegnanti apprenderanno le basi della registrazione e dell'editing audio utilizzando software professionali. Saranno in grado di creare podcast e contenuti radiofonici da utilizzare in contesti educativi per stimolare l'apprendimento attivo e coinvolgente.

Utilizzare la webradio come strumento didattico per migliorare la comunicazione e la creatività degli studenti:

Il corso insegnerà come impostare una webradio scolastica e utilizzarla per favorire l'espressione creativa e la capacità di comunicazione verbale degli studenti, che potranno realizzare programmi e trasmissioni legate ai contenuti curriculari.

Integrare contenuti audio nelle lezioni per favorire l'apprendimento attivo:

Gli insegnanti scopriranno come i contenuti audio, come podcast e trasmissioni radiofoniche, possono essere usati per spiegare concetti complessi in modo semplice, coinvolgente e accessibile.

Aree DigCompEdu: 2 5



Utilizzo Kit Lego Spike Prime

Cod.Mepa
COSMOCOR10



Modalità svolgimento
Sincrona Online

Partecipanti
≥ 15

Durata: 10 ore

La possibilità di svolgere l'attività in presenza dipende dalla disponibilità di formatori nell'area geografica di svolgimento.

Il Corso

"Utilizzo Kit Lego Spike Prime" è progettato per aiutare gli insegnanti a integrare l'uso del kit Lego Spike Prime nelle attività didattiche, con un focus particolare sulle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). I partecipanti impareranno a programmare il kit e a creare progetti di robotica educativa che sviluppino il pensiero computazionale e le competenze di problem-solving degli studenti.

Argomenti:

Imparare a programmare e utilizzare il kit Lego Spike Prime:

Durante il corso, gli insegnanti svilupperanno competenze pratiche per programmare e assemblare i robot Lego Spike Prime. Saranno guidati attraverso una serie di esercitazioni pratiche che insegneranno come creare progetti STEM personalizzati per gli studenti.

Integrare la robotica nelle lezioni di STEM per migliorare l'apprendimento delle discipline scientifiche:

Il corso fornirà strumenti per integrare il kit Lego Spike Prime nelle lezioni, stimolando l'interesse degli studenti per le materie scientifiche e migliorando la loro comprensione attraverso attività pratiche e interattive.

Promuovere il pensiero computazionale e la risoluzione di problemi tra gli studenti:

Gli insegnanti impareranno a strutturare attività che stimolino il pensiero computazionale, spingendo gli studenti a risolvere problemi in modo creativo attraverso la programmazione e la robotica.

