



## ALLEGATO D - Elenco corsi e laboratori

I **Percorsi di formazione sulla transizione digitale** sono erogati in presenza, on line o ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; possono essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari. Non rientrano, in tale ambito, i congressi o i convegni. Ciascuna lezione è tenuta da un formatore esperto in possesso di competenze documentate circa la tematica del percorso, coadiuvato da un tutor. Le azioni formative potranno essere svolte in presenza oppure on line (in modalità sincrona) o in modalità ibrida.

I **Laboratori di formazione sul campo** consistono in cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", con rilascio finale di specifica attestazione. Gli incontri si svolgono in presenza. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor.

CORSI ON LINE		
TITOLO	UTENZA	DESCRIZIONE
<b>A1</b> <b>B1</b> <b>STRUMENTI BASE PER LA DIDATTICA (2 edizioni)</b>	Scuola Primaria e Scuola Secondaria Min 18 iscritti 2 ed. 18 ore ciascuna Lezioni on line modalità sincrona	Il corso mira al potenziamento delle competenze dei docenti relative allo svolgimento della didattica con le Digital Board Promethean fornendo esempi pratici sulla creazione di lezioni interattive con vari applicativi. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche dei monitor Promethean;</li> <li>• Utilizzo tecnico e pratico del monitor;</li> <li>• Creazione di materiali didattici;</li> <li>• Utilizzo di applicativi per la didattica;</li> <li>• Come realizzare una lezione interattiva;</li> <li>• Idee e attività per un utilizzo interdisciplinare dei monitor;</li> </ul> Inoltre, questo percorso di formazione offre una panoramica approfondita anche sulle risorse che Google Workspace for Education mette a disposizione della didattica. Scopo principale è quindi quello di comprendere e imparare a utilizzare gli elementi basilari di Workspace: come funziona, cosa la compone, quali sono le funzioni che mette a disposizione delle scuole. <u>Obiettivi</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere gli elementi basilari di Google Workspace for Education: come funziona, cosa la compone, quali sono le funzioni che mette a disposizione delle scuole;</li> <li>• Conoscere le funzioni di base e avanzate di Google Classroom e Meet;</li> <li>• Conoscere le funzioni di base di Drive, Documenti, Sites e Presentazioni;</li> <li>• Apprendere dell'esistenza di estensioni e app aggiuntive utili per la didattica;</li> <li>• Capire cosa sono i Chromebook, cosa li distingue dagli altri dispositivi digitali e come possono facilitare la didattica digitale.</li> </ul>



<p><b>A2</b> <b>B2</b></p> <p><b>A LEZIONE CON LA STAMPANTE 3D</b></p>	<p>Scuola Secondaria</p> <p>Min 18 iscritti</p> <p>12 ore</p> <p>Lezioni on line modalità sincrona</p>	<p>La stampa 3D, oltre ad essere sempre più utilizzata in contesti che vanno dalla medicina all'edilizia, offre la possibilità agli studenti di confrontarsi direttamente con il flusso progettazione/test/verifica perfezionamento, particolarmente importante e fecondo dal punto di vista educativo-didattico. La stampa 3D è un vero e proprio esempio di artigianato digitale dove il prototipo va analizzato e migliorato e dove le competenze per ottenere il meglio dalla macchina si imparano solamente sul campo, facendo esperienza. In attività di questo tipo, l'errore è parte normale del processo di ideazione/produzione ed è proprio da esso che impariamo cosa dobbiamo migliorare. Un insegnamento fondamentale che vale ben oltre la stampa 3D!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le basi della progettazione 3D;</li> <li>• A gestire un account docente in Tinkercad;</li> <li>• A gestire il flusso di lavoro dalla modellazione alla stampa;</li> <li>• Modellazione 3D: Tinkercad;</li> <li>• Dal modello alla stampa: esportazione del modello e gestione delle impostazioni di stampa.</li> </ul>
<p><b>A3</b> <b>B3</b></p> <p><b>INTELLIGENZA ARTIFICIALE ED EDUVERSO (2 edizioni)</b></p>	<p>Scuola Primaria e Scuola Secondaria</p> <p>Min 18 iscritti</p> <p>2 ed. 18 ore ciascuna</p> <p>Lezioni on line modalità sincrona</p>	<p><u>INTELLIGENZA ARTIFICIALE:</u></p> <p>Uno dei temi più attuali nell'ambito delle competenze digitali, anche nel contesto scolastico, è quello dell'Intelligenza Artificiale. Si tratta di un ambito che apre numerose potenzialità ma anche criticità e aspetti etici che vanno considerati attentamente. Questo corso fornirà un'ampia panoramica del tema e di numerosi software didattici che ne sfruttano le potenzialità, come assistenti virtuali di apprendimento, tutor intelligenti, sistemi di valutazione automatica e applicativi per la creatività digitale.</p> <p>Si tratta pertanto di un percorso dal taglio fortemente interattivo, ricco di suggerimenti operativi per sfruttare i vantaggi dell'Intelligenza Artificiale nella didattica, ma anche per interrogarsi in classe sui risvolti etici in un contesto di cittadinanza digitale.</p> <p><u>EDUVERSO:</u></p> <p>La realtà aumentata è uno strumento che si presta all'organizzazione di lezioni STEM immersive e collaborative. In questo corso si andranno a sviluppare diversi temi legati alle scienze, alle tecnologie, alla progettazione ingegneristica e alla matematica andando a realizzare attività interattive dedicate al mondo della sanità, della manutenzione, della progettazione. L'AR, infatti, interviene fortemente su queste tre aree: per la sanità sarà possibile partecipare a missioni in cui tramite l'analisi delle immagini 3d gli studenti dovranno comprendere il funzionamento degli organi, per la manutenzione verrà simulato un intervento straordinario su dei macchinari e sulla progettazione si procederà a progettare macchine avanzate usando l'AR per la condivisione e la comprensione del progetto.</p>



<p><b>A4 B4</b></p> <p><b>UN SISTEMA DI PATTERN RECOGNITION PER BES</b></p>	<p>Scuola Primaria e Scuola Secondaria</p> <p>Min 18 iscritti</p> <p>15 ore</p> <p>Lezioni on line modalità sincrona</p>	<p>Le nuove tecnologie possono essere uno strumento estremamente valido per rispondere a gran parte delle esigenze del personale scolastico e degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES). Ciò che rende un intervento didattico efficace ed inclusivo è la possibilità di renderlo altamente personalizzato e di effettuare adattamenti in corso d'opera grazie alla possibilità di reperire dati in tempo reale. Sfruttando l'evoluzione nel settore delle tecnologie, in particolare dell'Intelligenza Artificiale (AI) è possibile migliorare e rendere più efficace questo processo e riuscire a sfruttare le tecnologie digitali nella didattica per i Bisogni Educativi Speciali. La formazione degli insegnanti all'utilizzo di questi <i>tool</i> consente di attuare un passaggio importante verso la Digitalizzazione e l'introduzione di percorsi di Didattica Innovativi. Appare dunque necessario e indispensabile per gli insegnanti riuscire non soltanto ad avere conoscenza e competenza per rendere sempre più efficaci i processi educativi, ma avere uno strumento che includa strumenti tecnologici supportivi e inclusivi in grado di facilitare nel compito e massimizzare gli sforzi verso la direzione della massima efficacia nell'azione didattica e dei risultati da raggiungere.</p>
<p><b>A5 B5</b></p> <p><b>LA CAA TECHNOLOGY BASED COME METODOLOGIA EDUCATIVA INCLUSIVA PER PERSONE CON AUTISMO</b></p>	<p>Scuola Primaria e Scuola Secondaria</p> <p>Min 18 iscritti</p> <p>15 ore ciascuna</p> <p>Lezioni on line modalità sincrona</p>	<p>Gli interventi di Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) utilizzano e/o insegnano l'uso di un sistema di comunicazione non verbale/vocale, che comprende sistemi di comunicazione assistita e non assistita. I sistemi di comunicazione assistita includono sistemi a bassa tecnologia (ad esempio, scambio di oggetti/immagini o indicazione di lettere) e si estendono ai dispositivi di generazione vocale (SGD) ad alta tecnologia e alle applicazioni che consentono ad altri dispositivi (ad esempio, il linguaggio dei segni e i gesti) di comunicare in modo assistito. Il diffondersi delle nuove tecnologie ha permesso di portare gli strumenti di CAA ad un livello di usabilità e di opportunità di costruzione di percorsi didattici innovativi e inclusivi che prima non era possibile. Dunque i nuovi strumenti <i>hi-tech</i> per la CAA nell'autismo permetteranno agli insegnanti di raggiungere con i propri studenti obiettivi nuovi e socialmente significativi, coinvolgendo anche il gruppo dei pari e includendo nel processo anche l'ambiente scolastico extra-classe.</p>



## LABORATORI SUL CAMPO

TITOLO	UTENZA	DESCRIZIONE
<b>A6</b> <b>B6</b>  <b>COME UTILIZZARE CANVA, GENIALLY E ALTRE RISORSE ONLINE</b>	Scuola Secondaria  Min 8 iscritti  10 ore  Attività di formazione e laboratoriali in presenza	Il laboratorio si propone di fornire a tutti i docenti dell'Istituto Comprensivo le competenze necessarie per utilizzare in modo efficace strumenti digitali interattivi come Canva, Genially, Padlet, e altre piattaforme simili, per arricchire e diversificare le attività didattiche e migliorare l'interazione con gli studenti. <u>Obiettivi specifici:</u> Sperimentare l'uso di strumenti digitali per la creazione di contenuti visivi, infografiche, presentazioni, e attività interattive. Apprendere come progettare e realizzare attività collaborative online utilizzando piattaforme come Padlet. Creare risorse didattiche multimediali per coinvolgere gli studenti in modo attivo e partecipativo. Conoscere le potenzialità di Canva, Genially, Padlet, e altri strumenti simili per la creazione di contenuti personalizzati, stimolanti e interattivi. <u>Strumenti utilizzati:</u> <b>Canva:</b> per la progettazione di grafica, presentazioni, infografiche, poster, e materiali visivi. <b>Genially:</b> per creare presentazioni interattive, quiz, giochi educativi e contenuti dinamici. <b>Padlet:</b> per creare bacheche virtuali collaborative dove condividere idee, risorse, e lavori di gruppo. <b>Adobe Spark:</b> per creare video, pagine web e contenuti grafici in modo semplice e veloce. <b>Mentimeter:</b> per raccogliere feedback e realizzare sondaggi e quiz interattivi. <b>Kahoot!:</b> per creare quiz gamificati per valutazioni rapide e coinvolgenti. Il laboratorio si svolgerà in modalità pratica, con esercitazioni dirette sugli strumenti digitali e un forte focus sulla progettazione didattica. I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi e in modo individuale, con il supporto continuo di un esperto, per creare risorse educative concrete da poter utilizzare immediatamente in aula.
<b>A7</b> <b>B7</b>  <b>INFORMATICA BASE PER DOCENTI</b>	Scuola Primaria e Secondaria  Min 8 iscritti  20 ore  Attività di formazione e laboratoriali in presenza	Questo corso ha l'obiettivo di trasferire le conoscenze di base, enfatizzandone gli aspetti pratici ed applicativi pur non rinunciando ad una base teorica essenziale sull'Informatica e le tecnologie ad essa correlate. <u>Obiettivi del corso:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevare il livello di conoscenza dell'informatica e dell'uso dei personal computer e delle applicazioni più comuni;</li> <li>• Applicazione delle conoscenze acquisite a casi d'uso inerenti alle proprie professionalità.</li> </ul> <u>Organizzazione del corso</u> Il corso è composto da 7 macro aree che individuano gli elementi fondamentali che bisogna possedere per avere le conoscenze di base sull'uso del computer. E precisamente: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Concetti di base delle tecnologie ICT;</li> <li>2) Uso del computer e gestione dei files;</li> </ol>



		<p>3) Elaborazione testi (World - e-mail);                  4) Uso dei Fogli Elettronici (Excel);                  5) Database;                  6) Strumenti di presentazione;                  7) Reti informatiche (Internet Explorer e Outlook);                  La metodologia didattica utilizzata per lo svolgimento di questo corso è in gran parte supportata da esercitazione individuali o in gruppo.</p>
<p><b>A8</b> <b>B8</b></p> <p><b>INFORMATICA BASE PER COLLABORATORI</b></p>	<p>Personale ATA</p> <p>Min 8 iscritti</p> <p>16 ore</p> <p>Attività di formazione e laboratoriali in presenza</p>	<p>Elevare il livello di conoscenza dell'informatica e dell'uso dei personal computer e delle applicazioni più comuni;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicazione delle conoscenze acquisite a casi d'uso inerenti alle proprie professionalità.</li> </ul> <p>Il corso è composto da 7 macro aree che individuano gli elementi fondamentali che bisogna possedere per avere le conoscenze di base sull'uso del computer. E precisamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Concetti di base delle tecnologie ICT;</li> <li>2) Uso del computer e gestione dei files;</li> <li>3) Elaborazione testi (World - e-mail);</li> <li>4) Uso dei Fogli Elettronici (Excel);</li> <li>5) Creazione di file in vari formati come PDF e invio telematico degli stessi utilizzando diversi device;</li> <li>6) Strumenti di presentazione;</li> <li>7) Reti informatiche (Internet Explorer e Outlook);</li> </ol> <p>La metodologia didattica utilizzata per lo svolgimento di questo corso è in gran parte supportata da esercitazione individuali o in gruppo.</p>
<p><b>A9</b> <b>B9</b></p> <p><b>LA SEGRETERIA DIGITALIZZATA 1</b></p>	<p>Personale ATA</p> <p>Min 6 iscritti</p> <p>20 ore</p> <p>Attività di formazione e laboratoriali in presenza</p>	<p>Il percorso mira a formare il personale amministrativo, con l'utilizzo degli specifici software e piattaforme digitali, sui molti temi che interessano le segreterie amministrative, con l'obiettivo 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.</p> <p>Tenendo conto delle diverse specificità e mansioni dei vari assistenti, si mira ad affrontare i vari ambiti del lavoro delle segreterie affrontando alcuni macro argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Protocollo informatico e gestione documentale,</li> <li>- Trasparenza, pubblicazione atti e documenti su Albo on line ed Amministrazione Trasparente,</li> <li>- Privacy e sicurezza dati</li> <li>- Contabilità: Programma Annuale, Conto consuntivo ecc., Contrattazione di Istituto</li> <li>- PNRR e PN: parte progettuale e rendicontazione su piattaforma FUTURA –</li> <li>- Gestione del personale scolastico: contratti, ricostruzioni di carriera, Passweb e Pensioni; utilizzo delle piattaforme dedicate</li> <li>- Gestione del personale ed utilizzo delle applicazioni SIDI</li> <li>- Le diverse piattaforme digitali per le attività quotidiane negli Uffici di Segreteria</li> <li>- Procedure di acquisto di beni e servizi;</li> <li>- Gestione attività negoziali: MEPA e altre in forma centralizzata</li> </ul>



		(strumenti elettronici di Consip) L'attività in piccolo gruppo e laboratoriale permetterà di affrontare gli argomenti con esempi pratici ed "esercitazioni" finalizzate alla pratica concreta dell'attività lavorativa.
<b>A10</b> <b>B10</b>  <b>LA SEGRETERIA DIGITALIZZATA 2 (AI)</b>	Personale ATA  Min 6 iscritti  10 ore  Attività di formazione e laboratoriali in presenza	Il corso mira a fornire una comprensione complessiva delle possibili interazioni tra intelligenza artificiale (AI) e amministrazione scolastica, approfondendo aspetti tecnici, giuridici, etici e strategici. In particolare, da un lato si propone di comprendere i concetti di base dell'intelligenza artificiale, della quale valuta il potenziale nell'ottimizzare processi decisionali e formativi, dall'altro mette in luce analizza come l'adozione di tecnologie digitali possa migliorare l'efficienza e l'accessibilità ai servizi amministrativi ed educativi. Indicativamente dovranno essere toccati i seguenti ambiti: - fondamenti di intelligenza artificiale e legami con i processi di digitalizzazione; - aspetti etici dell'impiego dell'intelligenza artificiale; - strumenti e tecniche per l'impiego dell'intelligenza artificiale nelle pratiche lavorative quotidiane. Si ipotizza l'acquisto di alcune licenze di IA generativa (con i costi indiretti del progetto) e l'utilizzo pratico di tali strumenti per famigliarizzare con queste nuove tecnologie.
<b>A11</b> <b>B11</b>  <b>REGISTRO ELETTRONICO PER DOCENTI DELL'INFANZIA</b>	Scuola dell'Infanzia  Min 8 iscritti  10 ore  Attività di formazione e laboratoriali in presenza	Il laboratorio si propone di fornire ai docenti dell'infanzia le competenze necessarie per utilizzare in modo efficace il registro elettronico Argo, semplificando la gestione delle attività quotidiane, la registrazione delle valutazioni, e la comunicazione con le famiglie. <u>Obiettivi specifici:</u> Familiarizzare con la piattaforma Argo, comprendendone le funzionalità principali. Apprendere come inserire e aggiornare i dati degli studenti (frequenza, valutazioni, note). Gestire e utilizzare le comunicazioni con le famiglie tramite il registro elettronico. Ottimizzare il flusso di lavoro quotidiano grazie all'utilizzo del registro elettronico. <u>Modalità di lavoro:</u> Il laboratorio si terrà in modalità pratica, con i docenti che sperimenteranno direttamente sul registro elettronico Argo le varie funzioni, grazie all'assistenza di un tutor esperto. Ogni incontro prevede una parte teorica seguita da esercitazioni pratiche per permettere ai partecipanti di acquisire le competenze necessarie per utilizzare autonomamente la piattaforma. Alla fine del laboratorio, i docenti avranno acquisito una buona conoscenza di come utilizzare il registro elettronico Argo per semplificare la gestione quotidiana delle attività scolastiche e migliorare la comunicazione con le famiglie, rendendo l'uso della piattaforma un alleato nelle loro attività educative.
<b>A12</b> <b>B12</b>	Scuola dell'Infanzia  Min 8 iscritti	Acquisire competenze nell'utilizzo dei tavoli interattivi come strumento didattico per stimolare la creatività e l'apprendimento dei bambini dell'infanzia. Progettare attività didattiche coinvolgenti per i bambini, utilizzando la tecnologia interattiva per favorire lo sviluppo delle competenze cognitive, linguistiche e sociali.



<p><b>TAVOLI INTERATTIVI PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA</b></p>	<p>10 ore</p> <p>Attività di formazione e laboratoriali in presenza</p>	<p>Apprendere la metodologia dello storytelling come strumento pedagogico per favorire l'immaginazione, la narrazione e l'apprendimento del linguaggio nei bambini.</p> <p>Creare un'unità didattica di storytelling utilizzando il tavolo interattivo, che coinvolga i bambini in un processo creativo e interattivo, facilitando l'apprendimento di concetti base attraverso il gioco.</p> <p>Sperimentare attività pratiche per integrare la tecnologia in modo ludico e significativo, favorendo la partecipazione attiva dei bambini.</p> <p><u>Metodologia Didattica:</u></p> <p>Laboratoriale e Interattiva: il laboratorio sarà fortemente pratico, con i docenti che sperimentano direttamente con il tavolo interattivo, progettando e testando attività didattiche.</p> <p>Collaborativa: i partecipanti lavoreranno in gruppo per progettare e riflettere insieme sulle migliori pratiche per l'utilizzo del tavolo interattivo in classe.</p> <p>Adattiva: il laboratorio sarà flessibile, permettendo ai docenti di adattare le tecniche e le attività alle specifiche esigenze della propria aula e dei propri studenti.</p> <p>Al termine del laboratorio, i docenti avranno acquisito le competenze necessarie per utilizzare il tavolo interattivo come strumento di supporto alla narrazione, creando unità didattiche che stimolano l'immaginazione e il linguaggio nei bambini dell'infanzia. Il corso offre una visione integrata tra tecnologia e pedagogia, favorendo l'inclusività, la creatività e l'interattività in aula.</p>
<p><b>A13 B13</b></p> <p><b>ROBOTICA - ARDUINO</b></p>	<p>Scuola Secondaria</p> <p>Min 8 iscritti</p> <p>15 ore</p> <p>Attività di formazione e laboratoriali in presenza</p>	<p>Il Laboratorio si concentra su strumenti specifici (Microbit, Arduino, accenni a EV3 o Spike) e sulla progettazione di attività didattiche che favoriscano l'apprendimento attraverso la pratica.</p> <p>Acquisire competenze pratiche nell'utilizzo di Arduino e Microbit per progettare attività didattiche che sviluppano il pensiero computazionale.</p> <p>Esplorare come utilizzare questi strumenti per insegnare il coding, la programmazione e l'interazione con il mondo fisico.</p> <p>Imparare a creare e programmare circuiti elettronici con Arduino, utilizzando sensori, attuatori e altre periferiche.</p> <p>Sperimentare con Microbit per creare applicazioni interattive con display LED, sensori di movimento e comunicazione Bluetooth.</p> <p>Accenno alle applicazioni di LEGO EV3 o Spike prime per la robotica avanzata, utile per attività in classi più grandi o in ambienti STEM.</p> <p>Riflettere sulle implicazioni didattiche ed etiche dell'uso della robotica in aula</p> <p><u>Metodologia:</u></p> <p>Approccio laboratoriale con esercitazioni pratiche, progettazione di progetti da implementare in aula. Discussione di casi studio e progettazione di attività da usare in classe, per stimolare la partecipazione attiva dei docenti. Esercitazioni individuali e di gruppo per familiarizzare con gli strumenti e sviluppare competenze pratiche.</p> <p>Il laboratorio é progettato per fornire ai docenti gli strumenti</p>



		<p>necessari per integrare la robotica e il pensiero computazionale nelle loro aule. Ogni modulo si concentra su un approccio pratico, con esercitazioni che permettono ai partecipanti di apprendere come utilizzare questi strumenti in modo efficace. L'obiettivo finale è che i docenti siano in grado di progettare attività coinvolgenti che stimolino la curiosità degli studenti, promuovendo l'apprendimento attivo e la risoluzione di problemi in modo creativo e collaborativo.</p>
<p><b>A14</b> <b>B14</b></p> <p><b>ROBOTICA PRIMARIA</b></p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>Min 8 iscritti</p> <p>15 ore</p> <p>Attività di formazione e laboratoriali in presenza</p>	<p>Il Laboratorio si concentra su strumenti specifici (Microbit, mBot, Sertach) e sulla progettazione di attività didattiche che favoriscano l'apprendimento attraverso la pratica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondire l'uso di Microbit e mBot per l'insegnamento del pensiero computazionale e approfondire quanto già proposto agli allievi dagli esperti MCE.</li> <li>- Sperimentare la programmazione a blocchi (Scratch) come strumento didattico per sviluppare competenze digitali e logiche nei bambini.</li> <li>- Progettare attività interattive che stimolino la creatività degli studenti attraverso l'uso di robot educativi.</li> <li>- Sperimentare la realizzazione di progetti che combinano software e hardware per rendere l'apprendimento pratico e concreto.</li> <li>- Scoprire come utilizzare i sensori e motori dei robot mBot e Microbit per creare esperienze didattiche significative.</li> </ul> <p><u>Metodologia:</u> Didattica laboratoriale con focus sull'interazione pratica e l'applicazione di concetti teorici. Esercitazioni di gruppo per sviluppare attività da proporre in aula, stimolando il problem-solving collaborativo. Discussione su come integrare la robotica educativa nella didattica quotidiana, sfruttando strumenti semplici ma potenti come mBot, Microbit e Scratch.</p> <p>Il laboratorio é progettato per fornire ai docenti gli strumenti necessari per integrare la robotica e il pensiero computazionale nelle loro aule. Ogni modulo si concentra su un approccio pratico, con esercitazioni che permettono ai partecipanti di apprendere come utilizzare questi strumenti in modo efficace. L'obiettivo finale è che i docenti siano in grado di progettare attività coinvolgenti che stimolino la curiosità degli studenti, promuovendo l'apprendimento attivo e la risoluzione di problemi in modo creativo e collaborativo.</p>