
LABORATORIO DI FORMAZIONE SUL CAMPO ID 372686

Titolo Percorso/ Modulo	App e tecnologie avanzate applicate alla didattica delle scienze e della geografia
Durata	18 ore
Descrizione Percorso/modulo Formativo	<p>Questo percorso formativo è pensato per i docenti che vogliono integrare app, realtà aumentata, coding e robotica educativa nella didattica delle scienze e della geografia.</p> <p>Attraverso dei moduli pratici, esploreremo strumenti digitali innovativi per rendere l'apprendimento più coinvolgente e inclusivo. Verranno presentate e sperimentate app di Google, come Google Earth, My Maps, Tour Creator e Expeditions, per la geografia immersiva e la scoperta del mondo. Per le scienze, utilizzeremo simulazioni interattive, realtà aumentata e strumenti come PhET, Merge Cube e Makey Makey, per visualizzare concetti complessi in modo intuitivo.</p> <p>Un modulo sarà dedicato al coding e alla robotica educativa per lo studio dei fenomeni naturali, mentre in un altro approfondiremo la creazione di lezioni interattive e strumenti di valutazione digitale.</p> <p>Durante tutto il percorso si cercherà di progettare unità didattiche digitali pronte per l'uso in classe.</p> <p>Un'opportunità concreta per innovare la didattica, stimolare la curiosità degli studenti e sfruttare il potenziale delle tecnologie digitali per insegnare in modo più dinamico e coinvolgente</p>
Macro argomento	Transizione digitale
Tipologia di scuola	<input type="checkbox"/> Scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> Scuola primaria <input type="checkbox"/> Scuola secondaria I grado <input type="checkbox"/> Scuola secondaria II grado <input type="checkbox"/> CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
Destinatari	<input type="checkbox"/> Personale amministrativo <input type="checkbox"/> Dirigenti scolastici <input type="checkbox"/> Direttore dei servizi generali e amministrativi <input checked="" type="checkbox"/> Docenti <input type="checkbox"/> Assistenti tecnici

	<input type="checkbox"/> Collaboratori scolastici <input type="checkbox"/> Personale Educativo
Area DigCompEdu (indicare 3 aree)	<input type="checkbox"/> 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale <input checked="" type="checkbox"/> 2. Risorse digitali <input checked="" type="checkbox"/> 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento <input type="checkbox"/> 4. Valutazione dell'apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> 5. Valorizzazione delle potenzialita' degli studenti <input checked="" type="checkbox"/> 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Indicare il livello di ingresso (DigCompEdu -)	<input checked="" type="checkbox"/> A1(Novizio) <input type="checkbox"/> A2(Esploratore) <input type="checkbox"/> B1(Sperimentatore) <input type="checkbox"/> B2(Esperto) <input type="checkbox"/> C1(Leader) <input type="checkbox"/> C2(Pioniere)
Programma percorso/modulo	<p>Modulo 1 - Introduzione: Tecnologie e didattica innovativa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panoramica sugli alunni e le loro famiglie. 2. Il ruolo delle tecnologie digitali nella didattica attiva (Ruota Pedagogica). 3. Approcci didattici: Inquiry-Based Learning, Gamification, Realtà Aumentata e Virtuale. 4. Panoramica su app e strumenti digitali per scienze e geografia. <p>Modulo 2 - Laboratorio di scienze con il digitale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Simulazioni di esperimenti scientifici. 2. Uso della Realtà Aumentata per visualizzare fenomeni naturali. 3. Creazione di mappe concettuali interattive. <p>Modulo 3 - Coding e robotica educativa per le scienze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il coding unplugged e digitale per spiegare fenomeni scientifici. 2. Esperienze con robot educativi per simulare fenomeni naturali. 3. Pensiero computazionale e problem-solving applicato alle scienze. <p>Modulo 4 - Geografia interattiva e realtà virtuale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creare e usare mappe interattive.

	<ol style="list-style-type: none">2. Esplorazione con la Realtà Virtuale e Aumentata.3. Strumenti per la geolocalizzazione e l'osservazione del territorio. <p>Modulo 5 - Creazione di lezioni interattive e valutazione digitale</p> <ol style="list-style-type: none">1. Creare lezioni digitali interattive.2. Strumenti per la valutazione formativa digitale.3. Creazione di esperienze didattiche con il learning by doing.
Formatore	Marco Culini