

MOOC

Corsi di formazione in modalità asincrona



Catalogo delle offerte formative
su LEONARDO VISIONARIO



Botanica di base con l'uso di strumenti digitali

Docenti Secondaria di I e II grado

La didattica digitale consiste in un insegnamento/apprendimento che non si realizza seguendo le tradizionali metodologie didattiche basate sulla centralità del docente e sulla trasmissione dei contenuti, ma promuovendo invece il ruolo attivo degli studenti e l'acquisizione di competenze innovative e coinvolgenti, anche per nativi digitali, che siano veicolate da una didattica più efficace e attraente. Si proporranno attività elaborate secondo vari principi metodologici, con particolare riferimento a: - Flipped classroom e Game-based learning, con l'uso di materiali che stimolino la motivazione dei discenti, grazie ai meccanismi tipici del gioco. Ci si propone di guidare il discente al riconoscimento dei principali organi delle piante vascolari, attraverso esempi di piante molto comuni nella flora italiana. Il corso si propone di illustrare i caratteri principali di radice, fusto, foglia, fiore e frutto. Per descrivere la grande diversità di forme che ogni organo presenta, il corso introduce all'uso della corretta terminologia. Questa conoscenza è propedeutica all'approfondimento di qualsiasi argomento di biologia vegetale e all'uso di strumenti per il riconoscimento delle diverse specie. All'osservazione dei caratteri morfologici di ogni organo sono affiancati cenni sulla sua funzione al fine di far emergere il nesso che esiste tra forma e funzione negli organi della pianta. Infine, si illustrano alcuni adattamenti delle piante all'ambiente in cui vivono e si propone la descrizione testuale e per immagini dei principali organi di una pianta vascolare.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/b59ctwH7EecXdfKU7>



Cyber Security

Docenti Primaria, Secondaria di I e II grado

Il Mooc aiuterà gli insegnanti a trasmettere agli studenti un'attitudine positiva verso le tecnologie digitali, incoraggiando un uso creativo e critico. Lo scopo del corso è quindi quello di aiutare gli studenti a:

- Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e conoscere i rischi e i pericoli degli ambienti digitali.
- Conoscere le misure di sicurezza e di uso sicuro.
- Conoscere come usare e condividere informazioni personali, proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni.
- Comprendere che tutti i servizi digitali hanno una informativa sulla "protezione dei dati" che descrive come vengono usati i dati personali.
- Evitare i rischi per la salute nell'uso delle tecnologie digitali, in termini di minacce al benessere fisico e psicologico.
- Proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).
- Conoscere le tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale.
- Conoscere l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie digitali.
- Monitorare il comportamento degli studenti in ambienti digitali per salvaguardare il loro benessere.
- Reagire in modo immediato ed efficace quando il benessere degli studenti è minacciato negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/8RiTvhL5DF43ce4b6>



Gestire potenziare ed arricchire la propria azione didattica con l'utilizzo delle ICT

Docenti Primaria e Secondaria di I e II grado

Il Mooc si propone di fornire ai docenti strumenti e competenze sull'utilizzo di alcune Suite per realizzare una didattica inclusiva e partecipata che incontri gli stili di apprendimento degli studenti e li metta al centro dell'azione educativa.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/eKuJLxKQjU5US4Ey8>



Il potere educativo dei multimedia

Docenti Secondaria di I grado

Il Mooc ha la finalità di fornire ai docenti le competenze digitali per trovare e mettere in pratica, con i propri studenti, attività didattiche alternative a quelle tradizionali. Verrà illustrato il processo per la creazione di video storytelling in modalità cooperativa e tools utilizzabili nelle diverse fasi per la sua realizzazione.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/WGhPWmAGSdCWemaG9>



La valigia degli attrezzi per l'infanzia: risorse per la didattica e per la crescita professionale dei docenti

Docenti Infanzia

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti della scuola dell'infanzia risorse utili e una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare in sezione e per la comunicazione con le famiglie. I docenti svilupperanno diverse competenze: ricercare e usare strumenti gratuiti per la realtà aumentata e virtuale nella didattica; stimolare il coinvolgimento attraverso esplorazioni realistiche in movimento; fare esperienze con concetti astratti; utilizzo di tag e di etichette (market) per realizzare link visivi; modellizzazione di oggetti in svariati scenari.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/FKbF1k2xQtUpq9N1A>



Laboratorio 4.0

Docenti Primaria

Il MOOC si pone l'obiettivo di fare una riflessione pedagogica e didattica sulla scuola e sul laboratorio. L'idea è quella di una scuola attiva in cui al centro ci siano gli apprendenti con le loro potenzialità e desideri. Durante il corso il docente avrà la possibilità di sperimentare e apprendere metodologie e strumenti adatti per la didattica quotidiana e per la didattica laboratoriale. Inoltre si daranno spunti e idee di buone pratiche sperimentate in classe nell'ottica di una condivisione di metodologie innovative e attive.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/wTtyKtg9d5gq15Pz9>



Metodologie per le materie STEAM

Docenti Secondaria di I grado

Il curriculum STEAM privilegia il lavoro di squadra, la metodologia laboratoriale, il superare l'insegnamento delle discipline come materie separate a favore di un paradigma di istruzione integrata, basata su problemi del mondo reale da risolvere con approccio investigativo. Gli studenti, infatti, imparano grazie ad attività investigative, basate sull'indagine o orientate alla risoluzione di problemi reali, sono liberi di mettere in pratica ciò che imparano, di affrontare gli errori visti come un momento di crescita.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/CZKTkpBTd7uccQyZ9>



Mission to Mars: robotica, coding e storytelling per esplorare le STEAM

Docenti Secondaria di I e II grado

Obiettivo del corso sarà quello di esaminare e risolvere le problematiche relative all'esplorazione di un pianeta lontano; si contano già alcune missioni esplorative su Marte quindi sarà facile confrontare le soluzioni trovate con quelle effettivamente messe in campo nella realtà. Pensiero computazionale, robotica educativa e storytelling saranno i pilastri intorno ai quali si svilupperanno tutti i moduli del corso. Spesso verranno dati spunti per l'approfondimento di tematiche legate alla fisica e alla matematica, oltre che all'astronomia. Le lezioni ricalcheranno quelle che il docente potrà poi proporre ai propri studenti che verranno stimolati con competizioni via via più difficili. Ognuno degli step in cui sono articolati i singoli moduli terminerà con un quiz di autovalutazione e alla fine del modulo sarà proposto un quiz riepilogativo sulle competenze sviluppate.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/5gBcJF7UbKHTcrXG6>



Passeggiando in rete per trovare, catalogare e pubblicare risorse digitali

Docenti Secondaria di II grado

Il corso si pone l'obiettivo di esplorare la rete per trovare, catalogare e pubblicare risorse digitali utili per la quotidiana didattica. Il corso quindi svilupperà competenze nei docenti per selezionare, creare e modificare le risorse digitali e poi catalogare e riutilizzare le stesse risorse. Il corso utilizzerà le seguenti metodologie: metodologia laboratoriale e learning by doing in un ottica di condivisione e sperimentazione. La teoria viene integrata con la pratica in modo che il fruitore riesca immediatamente a utilizzare le risorse nella sua didattica.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/spe55tdPCkN3YTsn7>



Photo e video editing: produrre foto e video con la tua classe!

Docenti Secondaria di I e II grado

Nel MOOC verranno presentate le principali nozioni di photo e video editing, l'uso di Intelligenza Artificiale in questo ambito e l'uso di quattro diversi applicativi da usare in classe

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/Kf7uGXCcETh4JSX37>



Realtà virtuale (VR), realtà aumentata (AR), mixed reality (MR) a supporto della didattica

Docenti Secondaria di I e II grado

Nel mondo della scuola di oggi non è semplice affascinare e interessare gli studenti guardando film che spesso sono già stati visti dai ragazzi, leggendo letteratura che talvolta è distante dai loro interessi, utilizzando una didattica frontale poco incisiva per i bisogni educativi dei discenti. Uno dei motivi per cui i dispositivi con supporto di VR (realtà virtuale) e di AR (realtà aumentata) stanno diventando sempre più popolari nell'educazione e nelle diverse metodologie di insegnamento da applicare, non è solo il grande sviluppo avuto in questi ultimi anni, ma anche il grande fascino che hanno sugli studenti e le non difficili metodologie applicative per gli insegnanti. Il corso, attraverso la pratica di differenti modelli organizzativi e pedagogici, intende fornire agli insegnanti competenze digitali ad ampio spettro. Una didattica immersiva, attraverso la AR, VR e MR diventa uno strumento utilizzato all'interno di attività che stimola l'interazione e l'apprendimento permettendo di creare nuovi ed entusiasmanti modi di apprendere, interagendo e/o confrontandosi con l'ambiente circostante.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/Kf7uGXCCeTh4JSX37>



Sei tecnologie per sei percorsi disciplinari

Docenti Primaria

In ogni sottocapitolo verrà presentato un progetto disciplinare in tutte le fasi, dalla progettazione, alla scelta degli strumenti digitali (con approfondimenti per l'uso base di ogni strumento), alla realizzazione del progetto passo passo, alla fase di condivisione finale.

Inglese: realizzazione di una storia animata con la registrazione delle voci degli alunni, realizzazione di disegni e montaggio video. Matematica: polimini e policubi con realizzazione 3d. Musica: far suonare ogni oggetto della classe. Storia: realtà aumentata e virtuale per tornare indietro nel tempo degli Egizi, Greci e Romani. Geografia: L'orientamento spaziale con il coding e l'esplorazione dei territori con i mappamondi virtuali. Arte e scienze: disegno con l'intelligenza artificiale e pixelart. Gite virtuali nei musei.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/Kf7uGXCCeTh4JSX37>



STEAM per tutti

Docenti Primaria, Secondaria di I e II grado

Il corso si propone di illustrare i principi di base dell'Universal Design for Learning e di porre l'accento su quelli correlati all'integrazione della tecnologia nella prassi didattica quotidiana tenendo presente le aree del DigCompEdu. L'obiettivo del MOOC è focalizzare lo sguardo sulle opportunità che il digitale offre in ottica inclusiva, spaziando dagli strumenti per favorire le abilità trasversali a quelli utili per le discipline STEAM e lo studio, sempre in un'ottica di condivisione di risorse attraverso la piattaforme online.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/efqzr5pQnVid8NZM9>



Studentesse e studenti NAI: normativa e ICT per un'accoglienza inclusiva

Docenti Secondaria di I e II grado

L'offerta formativa è rivolta a tutti i docenti che accolgono NAI in classe. Il MOOC ha come obiettivo quello di presentare la normativa vigente relativa ai NAI, presentare tool che riescano a favorire l'inclusione sia da un punto di vista linguistico che sociale, e ampliare la conoscenza e competenza dei docenti nell'uso delle ICT integrate ad una metodologia innovativa

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/EYNKKQKiEW4b8AF69>



Tra Media e Literacy

Buone pratiche di didattiche disciplinari
Docenti Cpia

Un percorso per riflettere sul mondo del web, dalla comunicazione alle opportunità passando per il Copyleft, le OER e spunti di conoscenza libera

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/nnzPFL8k7Cy8qqNF7>



Piccoli creativi, grandi scienziati: Un percorso STEAM con la forza della scrittura collettiva

Docenti Infanzia e Primaria

Il nostro corso vuole proporre a tutti i docenti, a partire dalla scuola dell'infanzia, un MODO di fare scuola laboratoriale, attivo, aderente agli attuali contesti di realtà. Per questo cercheremo di condividere pratiche didattiche atte ad accompagnare i processi dei bambini verso la scoperta dei saperi e del codice linguistico a partire dalle competenze che già tutti, in maniera diversa, posseggono.

Il fine ultimo resta quello di costruire in ciascuno un atteggiamento positivo verso la conoscenza, il sapere, la cultura in senso lato.

Il corso pone al centro la metodologia STEAM che si incontra con la scrittura collettiva.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/sCAZ53MYkwZQNhTj8>



Il bambino innovatore: educare con la forza delle parole e delle tecnologie

Docenti Primaria

Nell'epoca della rivoluzione digitale, la scrittura e con essa lo sviluppo del pensiero critico richiedono la dilatazione della dimensione temporale verso il tempo scolò, per far rinascere la parola come personaggio e come veicolo per condurre gli alunni attraverso il contesto di realtà e la cultura informale che vivono, per farli giungere alla comprensione profonda e alla rielaborazione critica delle conoscenze e della realtà.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/Lk712nkCSYsQ5rUp8>



Raccogliere le sfide dell'attualità con la scrittura collettiva

Docenti Secondaria di I grado

Alla luce dei travolgenti mutamenti sociali e in risposta al crescente bisogno di introdurre nella scuola cambiamenti di senso, si propone un viaggio di scoperta e rilettura della pedagogia milaniana per adattarla all'attuale contesto di realtà. Nel rispetto della pedagogia dell'aderenza i corsisti saranno guidati innanzitutto a riscoprire il valore della parola in situazioni di dialogo democratico per poi sperimentare il processo autogenerativo della scrittura collettiva attraverso l'utilizzo dei fogliolini e delle ICT. Il percorso è rivolto a docenti di qualsiasi disciplina della scuola secondaria di I grado.

Iscrizioni al seguente link

<https://forms.gle/TsJEr4CpaItCNkLA6>



Applichiamoci e divertiamoci

Docenti Primaria e Secondaria di I grado

Il MOOC si pone l'obiettivo di rafforzare la preparazione dei docenti in materia di competenze digitali, promuovere il legame tra innovazione didattica e nuove tecnologie, sostenere i docenti nel ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi, definendo strategie didattiche per potenziare le competenze chiave. Il corso quindi tratterà sia le metodologie sia l'utilizzo delle ICT per semplificare i percorsi e i processi e darà diversi spunti per poter creare attività laboratoriali in classe proponendo il format della lezione segmentata.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 142106**

**SCUOLA
FUTURA** 

Aumentare la didattica con il digitale: realtà aumentata e virtuale per la scuola primaria

Docenti Primaria

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti della scuola primaria risorse utili e una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare in sezione e per la comunicazione con le famiglie. I docenti svilupperanno diverse competenze: ricercare e usare strumenti gratuiti per la realtà aumentata e virtuale nella didattica; stimolare il coinvolgimento attraverso esplorazioni realistiche in movimento; fare esperienze con concetti astratti; utilizzo di tag e di etichette (market) per realizzare link visivi; modellizzazione di oggetti in svariati scenari.

Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 138090

SCUOLA
FUTURA 

Il Digital Storytelling come metodologia efficace, coinvolgente e collaborativa

Docenti Secondaria di I e II grado

Il corso sviluppa una prima parte metodologica nella quale vengono individuati i principi didattici e le possibilità di applicazione. In seguito il corso vuole offrire prodotti e risorse Easy and Smart per la creazione di storie con l'ausilio del digitale (Digital Storytelling). Nello specifico della didattica, il DST (Digital Storytelling) è la capacità di verbalizzare e descrivere storie in modo logico, ordinato e rispettoso di una struttura narrativa. Il DST come strategia di comunicazione, l'unione di due capacità di uno scrittore: saper raccontare, arricchendo la narrazione chiarendo i concetti e dando personalità al testo, e saper trasmettere emozioni al testo e di conseguenza al lettore.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 142116**

**SCUOLA
FUTURA**

Media digitali: risorse per l'insegnamento in presenza e a distanza, sincrono e asincrono.

Docenti Secondaria di I e II grado

La didattica digitale consiste in un insegnamento/apprendimento che non si realizza seguendo le tradizionali metodologie didattiche basate sulla centralità del docente e sulla trasmissione dei contenuti, ma promuovendo invece il ruolo attivo degli studenti e l'acquisizione di competenze innovative e coinvolgenti, anche per nativi digitali, che siano veicolate da una didattica più efficace e attraente. A tale scopo è essenziale che i docenti siano preparati a usare tali strumenti in maniera efficace e creativa e a trasmettere le necessarie competenze specifiche sia ai discenti, sia ai colleghi che intendono avvalersi di tali conoscenze specifiche. Nello specifico dell'ambito metodologico si proporranno attività elaborate secondo i seguenti principi metodologici: Flipped classroom, Digital Storytelling, Game based learning.

Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 138093

Media Literacy

Docenti Secondaria di I e II grado

Il compito della ME è di solito organizzato attorno all'insegnare a "leggere e scrivere i media". Sul primo versante (leggere) si collocano le competenze di analisi critica dei messaggi, sostenute dagli strumenti della semiotica: l'obiettivo, in questo caso, è fare in modo che il soggetto media-educato sappia "fare filtro" rispetto a quello che le immagini gli propongono appropriandosi consapevolmente di quei contenuti. Sull'altro versante (scrivere) stanno invece le attività di produzione mediale, dal video making alla realizzazione di prodotti multimediali: e in questo caso l'obiettivo è che i soggetti sappiano esprimersi in modo coerente rispetto alle specificità dei diversi media e responsabile.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 138087**

**SCUOLA
FUTURA** 

Robomaking: imparare robotica e making per prepararsi al lavoro

Docenti Secondaria di II grado

Il corso permetterà ai docenti di orientarsi nell'ormai molto variegato mondo della robotica educativa. Si partirà con le competenze di programmazione di base per proseguire nella scelta del kit più adatto ai propri studenti. Verranno proposte molte attività dalle più semplici a quelle via via più complesse che comportano anche la costruzione di parti non presenti nel kit; verranno poi fornite competenze di base di modellazione e stampa 3D. Tutte le attività avranno collegamenti con altre discipline di area STEAM e saranno pronte all'uso da parte dei docenti.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 142117**

**SCUOLA
FUTURA**

Robotica educativa da 0 a 360 gradi

Docenti Secondaria di I grado

Il corso permetterà ai docenti di orientarsi nell'ormai molto variegato mondo della robotica educativa. Si partirà con le competenze di programmazione di base per proseguire nella scelta del kit più adatto ai propri studenti. Verranno proposte molte attività dalle più semplici a quelle via via più complesse che comportano anche la costruzione di parti non presenti nel kit; verranno poi fornite competenze di base di modellazione e stampa 3D. Tutte le attività avranno collegamenti con altre discipline di area STEAM e saranno pronte all'uso da parte dei docenti.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 142108**

**SCUOLA
FUTURA**

Tra colori e carta scopriamo il coding e i percorsi

Docenti Infanzia

Il Coding stimola l'interesse degli allievi e li aiuta ad apprendere in un clima ludico, dove il gioco diventa la vera motivazione per imparare. E' basato principalmente sul Problem Solving e ha l'obiettivo di stimolare lo sviluppo del cosiddetto pensiero computazionale ovvero quell'insieme di processi mentali che servono a risolvere problemi. Il corso si intende proporre attività di Coding Unplugged, cioè svolte senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità. Il Coding viene proposto con un approccio intuitivo, facilitato e visuale che ben si inserisce nelle attività della scuola dell'infanzia dove il denominatore comune è il laboratorio esperienziale come attivatore del processo di apprendimento.

Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 142096

Utilizzo delle ICT nella fase di accoglienza e inserimento degli studenti stranieri

Docenti Primaria e Secondaria di I grado

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare durante la fase di accoglienza degli studenti Nai per poter procedere ad un'accoglienza inclusiva sia per gli studenti sia per le famiglie. Durante il corso si studierà la normativa di riferimento, i materiali da predisporre durante questa fase, i test di autovalutazione in LM, la distinzione tra LM, LS, L2 e buone pratiche di accoglienza e di attività interculturali. Inoltre si forniranno materiali per favorire l'apprendimento dell'italiano come L2 sia in un'ottica di apprendimento di base sia di italstudio.

**Iscrizioni al seguente [link](#)
con il codice 138091**

**SCUOLA
FUTURA** 