

Frontiere Digitali

Strategie e Metodologie per un Apprendimento Innovativo

COMUNITÀ
EDUCANTE

Comunità educante STEAM

Faciliteremo la nascita di una comunità di pratica all'interno della scuola. È un investimento per l'innovazione didattica e la cooperazione professionale. Con nostro personale **siamo a disposizione per supportare il tavolo di lavoro** favorendo autonomia, innovazione e responsabilità

FORMAZIONE TRANSIZIONE DIGITALE

Formazione sulla transizione digitale

Numero di partecipanti: minimo 15, massimo 20

1- DIG COMP IN PILLOLE - con certificazione

5 moduli da 10 ore progettati per accompagnare i partecipanti (docenti e personale) a far crescere le competenze digitali fondamentali delineate dal framework DigComp Al termine del corso, i partecipanti avranno l'opportunità di sostenere l'esame per **ottenere la certificazione DigComp** (personale di segreteria o scolastico) o **DigCompEdu** (docenti)

Modulo 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati
Modulo 2 – Comunicazione e Collaborazione
Modulo 3 – Creazione di Contenuti Digitali
Modulo 4 – Cyber Sicurezza:
Modulo 5 – Risolvere Problemi

2- AI per la Scuola: Strumenti e Applicazioni Quotidiane

Corso di 10 ore è progettato per introdurre docenti e personale scolastico all'uso dell'intelligenza artificiale (AI) come strumento di supporto quotidiano nell'ambito educativo e amministrativo.

3- Progettazione e Ricerca-Azione nella Didattica

Il percorso si pone l'obiettivo di sviluppare competenze avanzate in progettazione didattica, facendo leva su metodologie innovative come il **Design Thinking** per stimolare la creazione di ambienti di apprendimento dinamici e inclusivi.

LAB FORMAZIONE SUL CAMPO

Laboratori di formazione sul campo

Numero di partecipanti: minimo 5

durata: 10 ore

Workshop progettati per sviluppare competenze chiave nel campo STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica). Questi moduli mirano a stimolare la curiosità, promuovere l'innovazione e preparare gli insegnanti a diventare leader nella facilitazione delle tecnologie future.

- Programmazione e pensiero computazionale
- Robotica Educativa
- Tinkering e Apprendimento Creativo
- Stampa 3D: Progettazione e Prototipazione
- Taglio Laser: Progettazione e Prototipazione
- Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR)
- Precious Plastic: Innovazione e Sostenibilità nel Riciclo
- Didattica open source 4.0
- AI quali implicazioni per la didattica?

FABSCHOOL

IL METODO

Fabschool è un modello di accompagnamento laboratoriale che ha l'obiettivo di "aiutare la scuola a velocizzare la transizione da didattica trasmissiva a didattica per competenze e favorire il coinvolgimento dei docenti per la definizione di nuovi strumenti di didattica STEAM da applicare in aula".

WWW.FABSCHOOL.IT