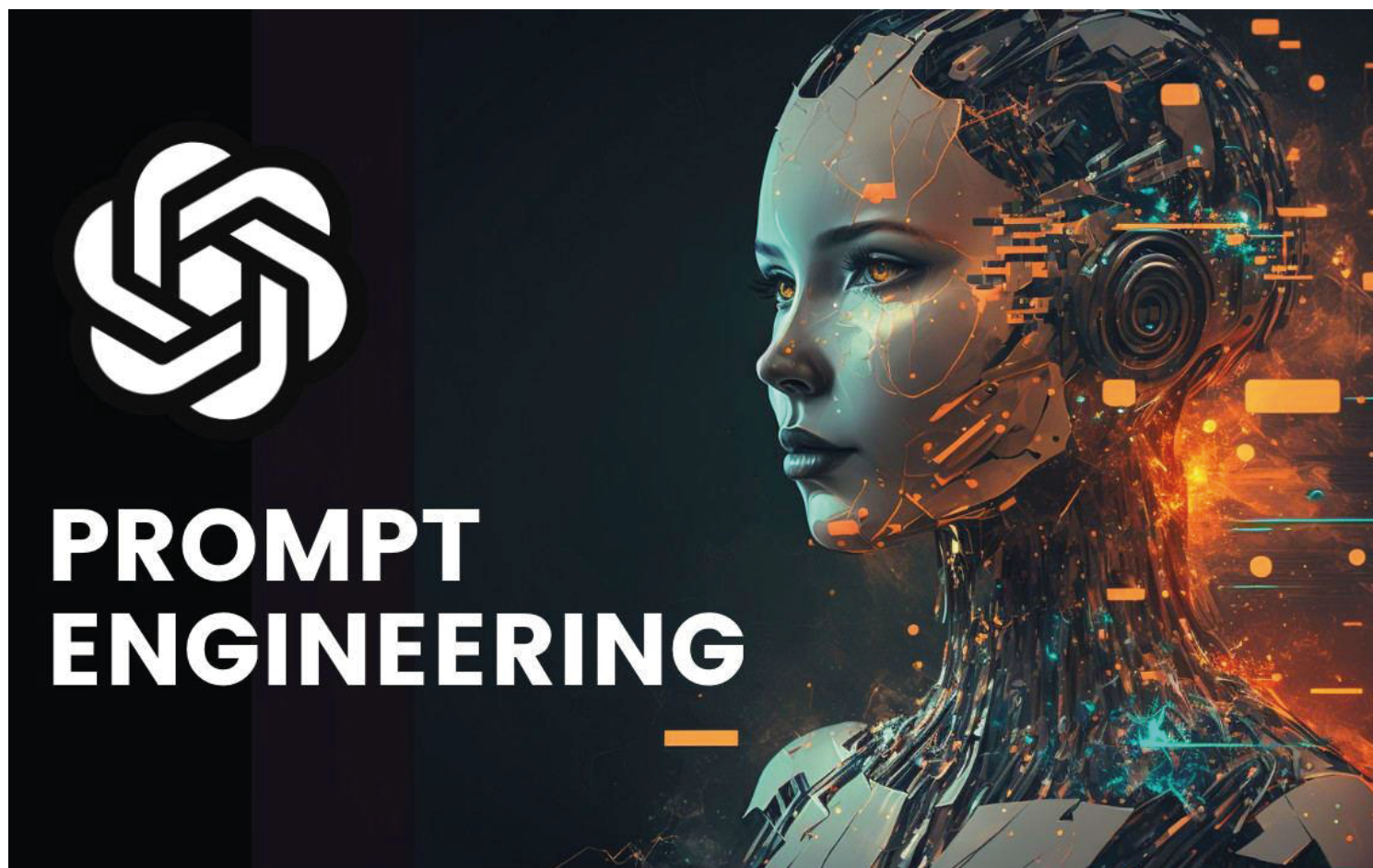


Prompt Engineering



Presentazione e descrizione del corso

Il Prompt Engineering è un approccio innovativo per la costruzione e l'utilizzo di modelli di linguaggio basati su trasformatori, come GPT (Generative Pre-trained Transformer). Questo corso fornisce una panoramica completa

del Prompt Engineering, dalle basi concettuali alla pratica applicata, consentendo ai partecipanti di acquisire competenze nel creare prompt efficaci per ottenere risultati desiderati da modelli di linguaggio.

Competenze acquisite a fine corso

1. Comprendere i fondamenti di base del machine learning
2. Familiarizzare con le tecniche di apprendimento automatico

Are di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti della scuola secondaria di II grado

Materiali utilizzati

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Modalità di fruizione

Slides, schede di progettazione, esempi di attività pratiche

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: "Introduzione al Prompt Engineering"	<ul style="list-style-type: none"> Definizione di Prompt Importanza e vantaggi nell'utilizzo dei prompt Storia ed evoluzione del Prompt Engineering 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: "Fondamenti del Machine Learning e dei Modelli di Linguaggio"	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di base del machine learning Ruolo dei prompt nei modelli di linguaggio Architetture dei modelli di linguaggio 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Struttura e tipologie di Prompt"	<ul style="list-style-type: none"> Componenti di un Prompt Progettazione di un prompt 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: "Progettare Prompt Efficaci"	<ul style="list-style-type: none"> Definire obiettivi del Prompt Scegliere il tipo di Prompt più adatto 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: "Tecniche avanzate di prompt Engineering e Applicazioni"	<ul style="list-style-type: none"> Prompt condizionali Prompt multipli Risoluzione di task specifici attraverso prompt personalizzati 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: "Risorse per il prompt Engineering"	<ul style="list-style-type: none"> Framework e librerie per implementazione del Prompt Engineering Case Study e esempi pratici 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-PROMPT-01

Innovare con l'intelligenza Artificiale



Presentazione e descrizione del corso

Questo corso porta a innovazioni e miglioramenti nell'apprendimento degli studenti integrando l'intelligenza artificiale nella didattica.

Competenze acquisite a fine corso

1. Comprendere i fondamenti dell'intelligenza artificiale
2. Familiarizzare con le tecniche di apprendimento automatico

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti della scuola secondaria di II grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività pratiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: "Introduzione all'intelligenza artificiale"	<ul style="list-style-type: none"> Definizione e storia dell'Intelligenza Artificiale, concetti fondamentali. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo2: "Fondamenti di Python per l'IA"	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione a Python per l'IA Utilizzo di librerie Python Esempi pratici di utilizzo di Python per manipolare dati ed implementare algoritmi di IA. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Apprendimento Automatico e Algoritmi di classificazione"	<ul style="list-style-type: none"> Concetti fondamentali dell'apprendimento automatico: supervisionato, non supervisionato e semi-supervisionato Algoritmi di classificazione: regressione logistica, alberi decisionali Implementazione di un progetto di classificazione con Python 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: "Reti neurali artificiali"	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione alle reti neurali artificiali (ANN) Struttura di base di una rete neurale: neuroni, starti nascosti, funzioni di attivazione. Allenamento di una rete neurale: algoritmi di retropropagazione Implementazione di una rete neurale con Python e TensorFlow 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: "Reti Neurali Convolutionali (CNN) per la visione artificiale"	<ul style="list-style-type: none"> Principi di base delle reti neurali convoluzionali (CNN) Applicazioni delle CNN nella visione artificiale: riconoscimento di immagini, classificazione e localizzazione degli oggetti. Implementazione di una CNN per il riconoscimento di immagini con Python e tensorflow/Keras. 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: "reti neurali ricorrenti (RNN) per l'elaborazione del linguaggio naturale"	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione alle reti neurali ricorrenti Applicazioni delle RNN nell'elaborazione del linguaggio naturale: generazione di testo, traduzione automatica, analisi del sentimento Implementazione di una RNN per la generazione di testo con Python e TensorFlow/Keras 	3	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 7: "Introduzione all'apprendimento rinforzato"	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti fondamentali dell'apprendimento rinforzato (RL) • Agenti e ambiente nell'apprendimento rinforzato • Algoritmi di apprendimento rinforzato: Q-Learning, Deep Q-networks (DQN). • Implementazione di un agente RL con Python 	3	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-IA-02

La scuola a prova di privacy



Presentazione e descrizione del corso

Il corso PRIVACY ha l'obiettivo di fornire le nozioni principali per istruire dipendenti e collaboratori sul tema della protezione dei dati Personali ai sensi del Regolamento UE 2016/679 (GDPR)

Competenze acquisite a fine corso

1. Leggi e normative sulla Privacy
2. Principi di sicurezza informatica
3. Gestione delle violazioni dei dati

Are di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado, DS, DSGA e personale ATA

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività pratiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1:” Quadro Normativo della Privacy”	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione normativa sino al Regolamento Europeo 679/2016 • Quadro di riferimento nazionale: il Codice della Privacy • Il GDPR 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Trattamento dei Dati”	<ul style="list-style-type: none"> • Presupposti e principi fondamentali • Le categorie dei dati personali • Le figure del processo di trattamento • Le novità del GDPR 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Principi cardini e diritti fondamentali del GDPR”	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiti di applicazione • Il principio di accountability • I diritti degli interessati • La trasparenza: informativa e consenso • Privacy by design e Privacy by default 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 : “Adeguamento al GDPR”	<ul style="list-style-type: none"> • Registro dei Trattamenti • La valutazione d’impatto • Le misure di sicurezza del trattamento • La consultazione preventiva • I codici di condotta e la certificazione dei modelli • Il trasferimento dei dati all’estero • Data breach - nuovo modello di comunicazione • I nuovi regimi sanzionatori 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Come organizzare un corretto sistema informatico”	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti base di sicurezza informatica • Sistemi operativi e programmi applicativi in uso • Strumentazione informatica, reti locali, reti geografiche • Le tecniche di salvataggio dati, di recupero del disastro e strategie di Continuità del Processo • Applicazioni informatiche basate sul web • Importanza della formazione del personale 	2	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 6: “Tecniche informatiche di protezione dei dati personali”	<ul style="list-style-type: none"> Le tecniche di pseudononimizzazione Le tecniche di criptazione dei dati - utilizzo di programmi “sentinella” Le tecniche per assicurare su base permanente la riservatezza, l’integrità, la disponibilità e la resilienza dei sistemi e dei servizi di trattamento 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7: “Violazione dei dati personali”	<ul style="list-style-type: none"> La violazione dei dati personali Le principali ipotesi di violazione dei dati alla luce delle linee guida in essere Notifica di una Violazione dei Dati: notifica al Garante e comunicazione all’interessato 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 8: “Strumenti di Tutela”	<ul style="list-style-type: none"> Le sanzioni previste nel regolamento Il reclamo e il ricorso giurisdizionale Ricorso al Garante 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-GDPR-03

Piattaforma PASSWEB



Presentazione e descrizione del corso

Il corso fornisce agli utenti una conoscenza completa e pratica della piattaforma Passweb per la gestione avanzata della posizione assicurativa, dei processi di

ricongiunzione e calcolo dei riscatti. L'inclusione di esempi pratici e case studi garantisce un apprendimento efficace.

Competenze acquisite a fine corso

1. Uso consapevole della piattaforma Passweb

Are di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

DS, DSGA e personale ATA

Materiali utilizzati

Piattaforme

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “ Introduzione a Passweb e alla Gestione della Posizione Assicurativa”	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica della piattaforma Passweb Concetti fondamentali della gestione della posizione assicurativa 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Ricongiunzioni e computi Previdenziali”	<ul style="list-style-type: none"> Definizione e importanza delle ricongiunzioni previdenziali Procedura per l'esecuzione di ricongiunzioni in PassWeb Calcolo dei contributi previdenziali attraverso PassWeb 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Gestione dei Riscatti”	<ul style="list-style-type: none"> Riscatti previdenziali Utilizzo di PassWeb per richiedere e calcolare i riscatti Procedure di gestione dei riscatti attraverso la piattaforma 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 : “Anticipo DMA”	<ul style="list-style-type: none"> Anticipo DMA Processo per la richiesta e gestione Anticipo DMA in Passweb Approvazione dell'anticipo DMA 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Ultimo miglio della pensione”	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica dell'ultimo miglio della pensione Utilizzo passweb per gestire l'ultimo miglio 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: “Ultimo miglio TFS -Trattamento fine servizio”	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di base del trattamento di fine servizio (TFS) Processo di richiesta e gestione del TFS attraverso PassWeb Requisiti e procedure per l'approvazione del TFS 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7: “Ultimo miglio TFR -Trattamento fine servizio	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica del trattamento di fine rapporto (TFR) e delle sue opzioni Utilizzo di PassWeb per gestire il TFR Procedure per la richiesta e l'elaborazione del TFR tramite PassWeb 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 8: “Miglioramenti contrattuali”	<ul style="list-style-type: none"> Importanza dei miglioramenti contrattuali nella gestione delle assicurazioni previdenziali Processo di richiesta e gestione dei miglioramenti contrattuali in PassWeb Procedure per l'approvazione dei miglioramenti contrattuali 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-PASSWEB-05

Cybersicurezza e Cyberbullismo



Presentazione e descrizione del corso

Il corso è progettato appositamente per docenti della scuola di primo e secondo grado offrendo una panoramica sui concetti di Privacy e Bullismo in rete e sulle tecniche di difesa informatica

Competenze acquisite a fine corso

1. Sicurezza informatica
2. Sensibilizzazione e prevenzione al cyberbullismo

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione alla Cybersecurity e Cyberbullismo”	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica sulla cybersecurity e il cyberbullismo: definizioni, impatto sull’istruzione e sui giovani Sicurezza online e contrasto al cyberbullismo Ruolo e responsabilità dei docenti nella promozione della sicurezza online 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Rischi connessi alle minacce online”	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica sulle minacce online: cyberbullismo, dark web, predatori online, gambling Segnali d’allarme e rischi connessi al comportamento online degli studenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Privacy protezione dati”	<ul style="list-style-type: none"> Privacy online: Linee guida per proteggere i dati personali degli studenti GDPR Gestione in formazioni sensibili e degli account online degli studenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Moduli 4: “Sicurezza digitale nelle attività didattiche”	<ul style="list-style-type: none"> Best practice per garantire la sicurezza durante l’utilizzo di strumenti digitali in classe Creare password sicure Procedure di reporting in caso di Data Breach 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5 “Cyberbullismo: identificazione e intervento”	<ul style="list-style-type: none"> Cyberbullismo Tecniche per riconoscere situazioni di cyberbullismo Strategie di intervento efficaci e supporto agli studenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: “Educazione digitale e consapevolezza”	<ul style="list-style-type: none"> Ruolo dell’educazione digitale nel contrasto alla cybersicurezza e al cyberbullismo Sviluppo di programmi educativi per promuovere la consapevolezza digitale tra gli studenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7: “Pianificazione e implementazione di politiche scolastiche”	<ul style="list-style-type: none"> Creazione di politiche e linee guida scolastiche per affrontare la cybersecurity e cyberbullismo Coinvolgimento della comunità scolastica nella definizione di politiche e procedure 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-CYBER-04

Team Building con metodologie AGILI e SCRUM



Presentazione e descrizione del corso

In questo corso si metteranno in risalto i principi del team building agile, spiegando come questi principi possono migliorare il lavoro di squadra portando ad una maggiore coesione e produttività

Competenzequisite a fine corso

1. Problem solving collaborativo e Decision making
2. Gestione del tempo e delle risorse in modo efficace

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado, DS , DSGA, ATA

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione alle Metodologie Agili e al Team Building”	<ul style="list-style-type: none"> Definizione e principi delle Metodologie Agili Importanza del team building in contesti agili Concetti fondamentali di comunicazione efficace, collaborazione e fiducia nel team Attività di formazione del gruppo e icebreakers. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Scrum: Framework Agile per il Team Building”	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione a Scrum e ai suoi ruoli: Product Owner, Scrum Master, Team. Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective. Attività pratiche di pianificazione degli sprint, stand-up meeting e valutazione dei risultati 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Kanban: Ottimizzazione del Flusso di Lavoro”	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di base di Kanban e visualizzazione del flusso di lavoro. Limitazione del lavoro in corso (WIP) e gestione del pull system. Utilizzo di Kanban board per tracciare e ottimizzare il flusso di lavoro del team 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 :” Extreme Programming (XP) e Team Collaboration”	<ul style="list-style-type: none"> Principi di Extreme Programming (XP) e pratiche di sviluppo come Pair Programming e Test-Driven Development (TDD). Promuovere la collaborazione all'interno del team attraverso la condivisione di conoscenze e la responsabilità collettiva. Esercitazioni pratiche di Pair Programming e TDD 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Agile Retrospective: migliorare continuamente il lavoro di squadra”	<ul style="list-style-type: none"> Importanza delle retrospective nel processo Agile. Tecniche e formati per condurre retrospective efficaci. Identificazione di miglioramenti e azioni correttive per il team. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: “Agile Project Management e Leadership”	<ul style="list-style-type: none"> Ruolo del leader nel contesto agile: motivazione, supporto e sviluppo del team. Gestione dell'ambito, del tempo e delle risorse in un progetto agile. Comunicazione efficace e gestione dei conflitti nel team. 	3	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 7: “Agile Mindset e Cultura Organizzativa”	<ul style="list-style-type: none"> Adozione di un mindset agile: adattabilità, trasparenza, orientamento ai risultati. Promozione di una cultura organizzativa che favorisca l'innovazione e il miglioramento continuo. Attività pratiche per consolidare l'agile mindset all'interno del team. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 8: “Simulazioni e Giochi per il Team Building Agile”	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di simulazioni e giochi per sperimentare i principi agili in modo pratico e divertente. Esercitazioni di team building che enfatizzano la collaborazione, la comunicazione e il problem solving. Riflessioni sulle esperienze e identificazione di apprendimenti per il lavoro di squadra. 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 9: “Progetto Finale e Conclusioni”	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di un progetto finale collaborativo che applichi i concetti e le pratiche apprese durante il corso. Presentazione dei progetti finali e discussione dei successi e delle sfide affrontate. Conclusioni, riflessioni finali sul corso e suggerimenti per l'applicazione pratica dei principi agili nel lavoro di squadra. 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-SCRUM-06

Metodologie Didattiche Innovative con il Digitale



Presentazione e descrizione del corso

Il corso sulle metodologie didattiche innovative promuove modalità efficaci e coinvolgenti di insegnamento e apprendimento

Competenze acquisite a fine corso

1. Conoscenza delle tecnologie educative
2. Alfabetizzazione digitale avanzata

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione alle metodologie didattiche innovative”	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti chiave sulle metodologie didattiche innovative • Ruolo delle metodologie innovative nel contesto del curricolo scolastico • Apprendimento e inclusione 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Flipped Classroom e PBL”	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche della Flipped Classroom e del PBL • Progettazione lezioni basate sulla Flipped Classroom 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Inquiry-Based Learning e Storytelling”	<ul style="list-style-type: none"> • Fondamenti dell’IBL e dello Storytelling nell’insegnamento • Progettazione attività investigative e narrazione storie per l’apprendimento • Utilizzo di storytelling per trasmettere concetti complessi 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 : “Problem Solving e Gamification”	<ul style="list-style-type: none"> • Approcci al problem solving e alla Gamification nell’istruzione • Sviluppo di abilità di problem solving tra studenti • Progettazione di attività di Gamification per motivare e coinvolgere gli studenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Apprendimento Collaborativo”	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti e vantaggi dell’apprendimento collaborativo • Progettazione di attività collaborative • Utilizzo di strumenti digitali per facilitare la collaborazione 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: “Integrazione delle metodologie innovative nel curricolo”	<ul style="list-style-type: none"> • Sfide ed opportunità nell’integrazione delle metodologie innovative • Metodologie innovative e curricolo 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7: “Attività Pratiche	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di attività pratiche • Utilizzo di strumenti digitali per creare materiali didattici coinvolgenti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 8: “Valutazione e riflessione”	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione dell’apprendimento e feedback • Sviluppo di strategie per migliorare la didattica 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-METINNOV-07

Modellazione e Stampa 3D

Corso Base



Presentazione e descrizione del corso

Un percorso per fornire ai docenti conoscenze relative ai principali strumenti digitali e metodi dedicati alla grafica 3D

Competenze acquisite a fine corso

1. Promuovere le discipline STEM
2. Conoscere le principali tecnologie e materiali per la fabbricazione digitale

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: "Introduzione alla stampa 3D"	<ul style="list-style-type: none"> Storia ed evoluzione della stampante 3D Concetti di base: come funziona una stampante 3D Principali tipologie di stampanti 3D e materiali utilizzati 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: "Software 3D per la modellazione"	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica sui software di modellazione 3D: SugarCad o TinkerCad Creazione di un semplice modello 3D 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Preparazione del modello per la Stampa"	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione al software di slicing (Cura, Simplify3D) Importazione del modello 3D nel software di slicing Impostazione di base per la stampa: Infill, supporti, temperatura di stampa 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: "Materiali e Stampa 3D in pratica"	<ul style="list-style-type: none"> Panoramica sui materiali utilizzati nella stampa 3D: PLA, ABS etc Proprietà dei materiali: resistenza, flessibilità, temperatura fusione Consigli per la scelta del materiale in base all'applicazione Preparazione della stampante 3D: livellamento del piano di stampa, caricamento del materiale 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: "Laboratori di progettazione"	<ul style="list-style-type: none"> Avvio di una stampa e monitoraggio del processo Esempi pratici 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-3D-BASIC-08

Modellazione e Stampa 3D

Corso Avanzato



Presentazione e descrizione del corso

Il percorso darà l'opportunità ai docenti di creare e realizzare oggetti 3d complessi attraverso l'uso di software di modellazione 3D.

Competenze acquisite a fine corso

1. Saper progettare attività STEM
2. Conoscere le metodologie efficaci in ambito STEM
3. Valutare attività STEM
4. Conoscere le principali tecnologie e materiali per la fabbricazione digitale
5. Comprendere tipologie e funzionamento delle stampanti 3D
6. Apprendere i settaggi per uno slicing cam efficace in base alle caratteristiche della stampante

Are di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Materiali Avanzati per la stampa 3D”	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai materiali avanzati utilizzati nella stampa 3D • Proprietà, applicazioni e limitazioni di materiali come ABS, PETG, nylon, resine, metalli e altro. • Considerazioni sulla scelta del materiale in base alle esigenze del progetto 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Tecniche di progettazione avanzate”	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di software CAD avanzati per la progettazione e la modellazione di oggetti per la stampa 3D • Approfondimenti sulle strategie per ottimizzare i modelli per una stampa 3D di alta qualità 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Ottimizzazione delle impostazioni di stampa”	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi dettagliata delle impostazioni di stampa per migliorare la qualità e l'affidabilità delle stampe • Approfondimento sulle strategie per gestire sporgenze, ponti • Ottimizzazione dei parametri come temperatura, velocità di stampa, infill, supporti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: “Analisi e correzione dei difetti di stampa e post-elaborazione avanzata”	<ul style="list-style-type: none"> • Identificazione di difetti di stampa comuni come stringing, warping e altro • Diagnosi dei problemi di stampa • Approfondimenti sulle strategie per correggere i difetti e migliorare la qualità delle stampe 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Analisi e correzione dei difetti di stampa e post elaborazione avanzata”	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo e realizzazione di un progetto pratico avanzato utilizzando le conoscenze acquisite 	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-3D-ADV-09

Google Education

Google Workspace for Education



Presentazione e descrizione del corso

Il corso offre un'esaustiva panoramica delle potenzialità offerte dalle soluzioni google

Competenze acquisite a fine corso

1. Collaborazione e condivisione Documenti
2. Produttività con Google Documenti, Fogli di calcolo e Presentazioni
3. Problem Solving e Troubleshooting

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione a Google, Gmail e Google Drive”	<ul style="list-style-type: none"> • Panoramica su Google • Vantaggi e funzionalità principali • Utilizzare Gmail come client di posta • Impostazione avanzata di Gmail • Introduzione a Google Drive • Caricamento e gestione dei file su Google Drive 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Google Documenti”	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione e formattazione di documenti di testo su Google Documenti • Lavorare con stili, intestazioni • Creazione e organizzazione di Fogli di calcolo • Funzioni di formule e funzioni avanzate per analisi dati 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 : “Google Presentazioni”	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione e personalizzazione di presentazioni su Google Presentazioni • Aggiunta di testo, immagini, video e altri elementi alle diapositive • Animazioni e transizioni tra le diapositive 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Google Meet, Google Calendar e Google sites”	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione e partecipazione a riunioni virtuali su Google Meet • Utilizzo delle funzionalità di videoconferenza e condivisione dello schermo • Programmazione di riunioni e gestione delle impostazioni di partecipazione • Gestione degli eventi e delle attività su Google Calendar • Creazione di eventi, promemoria e obiettivi • Condivisione di calendari e programmazione di incontri con altri utenti • Utilizzo delle notifiche e delle visualizzazioni di calendario personalizzate • Gestione degli eventi e delle attività su Google Calendar • Creazione di eventi, promemoria e obiettivi • Condivisione di calendari e programmazione di incontri con altri utenti • Utilizzo delle notifiche e delle visualizzazioni di calendario personalizzate 	2	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 6: “Sicurezza e privacy in Google Workspace”	<ul style="list-style-type: none">• Gestione degli eventi e delle attività su Google Calendar• Creazione di eventi, promemoria e obiettivi• Condivisione di calendari e programmazione di incontri con altri utenti• Utilizzo delle notifiche e delle visualizzazioni di calendario personalizzate	2	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-GOOGLE-10

IOT con Raspberry e Python



Presentazione e descrizione del corso

In questo corso si esploreranno le basi dell'IoT e si imparerà ad utilizzare Raspberry Pi per creare progetti pratici e innovativi

Competenze acquisite a fine corso

1. Conoscenze dei principi dell'IoT
2. Programmazione in Python

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti della scuola secondaria di II grado

Materiali utilizzati

Slides, indicazioni bibliografiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: "Introduzione all'IoT e Raspberry Pi"	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti fondamentali dell'Internet delle cose (IoT) e sue applicazioni. • Introduzione al Raspberry Pi: caratteristiche, modelli disponibili e utilizzi. • Installazione e configurazione del sistema operativo su Raspberry Pi. • Utilizzo di SSH per accedere al Raspberry Pi da remoto. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: "Programmazione di base in Python"	<ul style="list-style-type: none"> • Fondamenti della programmazione in Python: variabili, tipi di dati, operatori. • Strutture di controllo: if-else, loop. • Funzioni e librerie di base in Python. • Esempi pratici di programmazione con Python su Raspberry Pi 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Sensori e input digitali con Raspberry Pi"	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai sensori digitali e loro funzionamento. • Collegamento di sensori digitali al Raspberry Pi. • Utilizzo di GPIO (General Purpose Input/Output) per leggere segnali digitali. • Programmazione di progetti che utilizzano sensori digitali con Python. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: "Output analogici e sensori analogici con Raspberry Pi"	<ul style="list-style-type: none"> • Output analogici: utilizzo di PWM per controllare dispositivi analogici. • Introduzione ai sensori analogici e loro collegamento al Raspberry Pi. • Implementazione di progetti che utilizzano sensori analogici con Python. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5 "": "Introduzione alla comunicazione seriale e wireless"	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti di comunicazione seriale e wireless nell'ambito dell'IoT. • Utilizzo di moduli wireless con il Raspberry Pi. • Creazione di progetti che coinvolgono la comunicazione seriale e wireless con Python. • Introduzione ai protocolli di comunicazione come MQTT per l'IoT. 	3	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 6: "Progetto pratico: Monitoraggio remoto con Raspberry Pi"	<ul style="list-style-type: none"> Suddivisione in gruppi per la realizzazione di un progetto pratico di monitoraggio remoto. Utilizzo di sensori, comunicazione wireless e Python per implementare il sistema di monitoraggio. Presentazione dei progetti e discussione delle soluzioni implementate. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7: "Introduzione alla robotica con Raspberry Pi"	<ul style="list-style-type: none"> Concetti base di robotica e sue applicazioni nell'ambito dell'IoT. Utilizzo di motori e sensori per la creazione di robot con Raspberry Pi. Programmazione di comportamenti robotici con Python. Implementazione di progetti di robotica con Raspberry Pi. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 8: "Sicurezza e privacy nell'IoT"	<ul style="list-style-type: none"> Rischi per la sicurezza nell'IoT e come mitigarli. Politiche di gestione della privacy dei dati nell'IoT. Esempi pratici di implementazione di sicurezza e privacy nei progetti IoT con Raspberry Pi e Python. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 9: "Progetto finale e conclusione"	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di un progetto finale su larga scala che integra tutti i concetti appresi durante il corso. Presentazione dei progetti finali e discussione delle sfide affrontate. Conclusioni, domande finali e suggerimenti per ulteriori approfondimenti nell'IoT e nella programmazione con Raspberry Pi e Python. 	3	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-RASPY-12

Coding e Game Design con Scratch



Presentazione e descrizione del corso

Questo corso offre un'introduzione divertente e coinvolgente alla programmazione utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visuale progettato per bambini, adolescenti e principianti. Scratch offre un

ambiente interattivo e intuitivo che permette agli utenti di creare facilmente giochi, storie animate e simulazioni, mentre imparano concetti fondamentali di programmazione.

Competenze acquisite a fine corso

1. Conoscenza ambiente scratch
2. Progettazione di giochi e storie interattive

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione a Scratch e concetti di base”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di Scratch e del concetto di programmazione visuale • Introduzione all’interfaccia di scratch: sprite, stage, blocchi di codice. • Fondamenti della programmazione: sequenze, movimento e costumi • Esercitazioni pratiche: creazione di un semplice progetto per comprendere i concetti introdotti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Programmazione Avanzata con Scratch”	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti dei concetti di programmazione: variabili, condizioni, cicli • Utilizzo dei blocchi di programmazione avanzati per creare progetti più complessi • Esercitazioni pratiche: sviluppo di progetti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Introduzione al Game design, ideazione e progettazione di un gioco”	<ul style="list-style-type: none"> • Basi del game design • Sviluppare un concept di gioco • Creare la storia e i personaggi • Definire le meccaniche di gioco • Collisione degli sprite con elementi di gioco • Effetti sonori e musica di sottofondo • Livelli e sfide 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: “ Narrazione e storytelling”	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di storie interattive • Dialoghi e sceneggiature • Personaggi 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Collaborazione e condivisione”	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in gruppo • Condivisione di progetti 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6 “:Progetto finale e approfondimenti”	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un gioco completo • Risoluzione di dubbi e domande • Approfondimenti 	3	Sincrono

Elaborato Finale

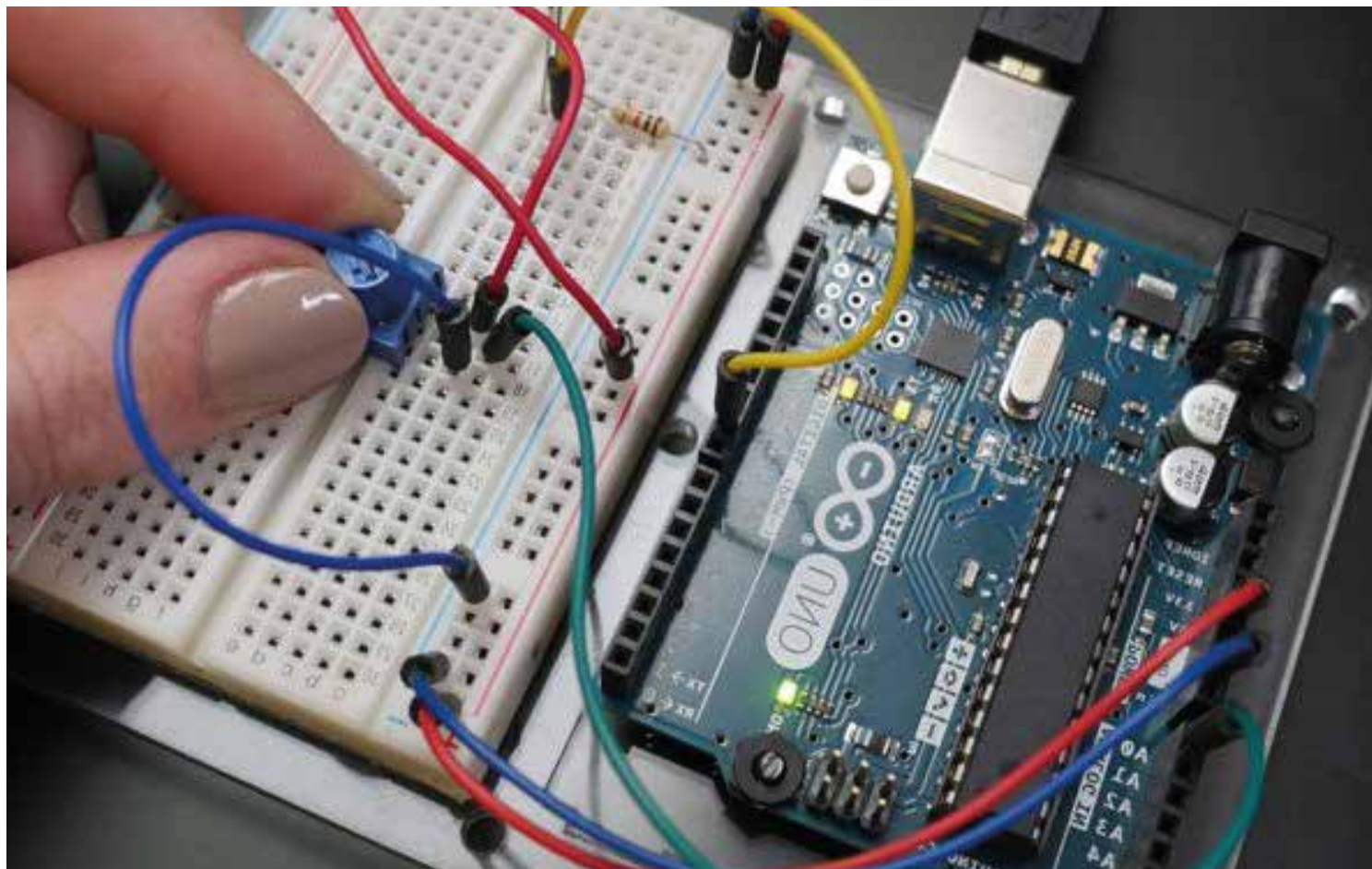
Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-SCRATCH-11

Arduino da zero a maker



Presentazione e descrizione del corso

Il percorso formativo vuole fornire ai partecipanti gli strumenti necessari per approcciarsi alla piattaforma Arduino e creare progetti elettronici interattivi.

Attraverso una combinazione di lezioni teoriche a attività pratiche gli studenti acquisiranno competenze nell'elettronica e nella programmazione

Competenze acquisite a fine corso

1. Progettare e realizzare progetti pratici utilizzando Arduino
2. Risolvere problemi che possono sorgere durante lo sviluppo di progetti
3. Promuovere la collaborazione

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti della scuola secondaria di II grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: "Introduzione ad Arduino e TinkerCad"	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di Arduino • Introduzione a Tinkercad e creazione del primo circuito virtuale • Esperimenti con LED e resistenze virtuali 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: "Programmazione di base in Arduino"	<ul style="list-style-type: none"> • Fondamenti della programmazione in arduino: variabili, tipi di dati, operatori. • Struttura di base di un programma Arduino • Esempi pratici: lampeggio di un LED, lettura pulsante virtuale in TinkerCAD 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Sensori e input digitali"	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai sensori digitali • Utilizzo di sensori virtuali in Tinkercad. • Programmazione di un progetto che utilizza sensori di input digitali 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: "Output Analogici e sensori analogici"	<ul style="list-style-type: none"> • Output analogici e sensori analogici • Output analogici: controllo di un LED con PWM • Introduzione ai sensori analogici • Implementazione di un progetto che utilizza sensori analogici in Tinkercad. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: "Introduzione ai motori e alla robotica"	<ul style="list-style-type: none"> • Motori elettrici e loro controllo con Arduino • Introduzione ai concetti di robotica • Creazione di un progetto in Tinkercad che coinvolge la gestione di motori 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6: "Progetto pratico: Robot con Arduino in TinkerCad"	<ul style="list-style-type: none"> • Suddivisione in gruppi per la realizzazione di un piccolo robot virtuale. • Utilizzo di sensori e motori 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 7:" Laboratorio pratico con Arduino reale"	<ul style="list-style-type: none"> • Installazione dell'IDE di Arduino. • Introduzione all'hardware di Arduino e ai componenti reali. • Collegamento di sensori e motori reali. • Adattamento del progetto del robot virtuale su Arduino reale. 	3	Sincrono

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 8: “Programmazione avanzata con Arduino”	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture di controllo avanzate (if-else, loop). • Utilizzo di funzioni e librerie. • Esercitazioni pratiche con Arduino reale. 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 9:” Comunicazione seriale e wireless”	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla comunicazione seriale. • Utilizzo di moduli wireless. • Creazione di progetti che coinvolgono la comunicazione tra due Arduino. • Ogni gruppo presenta il proprio progetto di robot realizzato con Arduino. 	3	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-ARD-13

Realtà virtuale, Aumentata e Immersiva



Presentazione e descrizione del corso

Il corso sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva si propone di sfruttare le tecnologie AR/ VR e immersiva per creare simulazioni realistiche e coinvolgenti all'interno dell'ambiente di apprendimento

Competenze acquisite a fine corso

1. Lavorare in modo collaborativo per realizzare esperienze immersive
2. Applicare la VR e AR in diversi settori

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1:" Introduzione agli ambienti immersivi"	<ul style="list-style-type: none"> Definizione di VR e AR Storia e sviluppo delle tecnologie Panoramica dei dispositivi e accessori 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2:" Cospaces -Introduzione e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> Presentazione di CoSpaces Interfaccia e strumenti di base Creazione di scene e ambienti 3D 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: "Interazione e movimento in VR/AR"	<ul style="list-style-type: none"> Interazione con oggetti e personaggi Movimenti e animazioni Integrazione di audio e video 	1,5	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4 : "Applicazioni di AR e VR in Cospaces"	<ul style="list-style-type: none"> Creazione di esperienze VR immersive Visite virtuali a luoghi ed edifici Simulazioni di eventi e scenari Sovrapposizione di oggetti 3D nel mondo reale Esperienze di apprendimento interattive Cataloghi e guide interattive 	1,5	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: "Realizzare esperienze immersiva"	<ul style="list-style-type: none"> Best Practices Esempi di esperienza immersiva 	3	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-AR-VR-14