



Cambridge Assessment
International Education
Cambridge International School

LICEO SCIENTIFICO STATALE "VITO VOLTERRA" Fabiano

Sede centrale: Via Rinalda Pavoni 14, 60044 FABRIANO (AN), Tel. 07325775
Sez. staccata: Piazza Dante 1, 60041 SASSOFERRATO (AN), Tel. 0732959205



LM Liceo matematico
Liceo Volterra Fabiano

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO E INNOVAZIONE

Prot. n. vedi segnatura

Fabriano, vedi segnatura

Agli USR regionali
Ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado
LORO SEDI

Oggetto: Progetto biennale "FORMIAMOCI PER ABITARE LO SPAZIO DIGITALE" - PNRR "Poli Formativi transizione digitale" – PROSEGUO ATTIVITÀ 2024.

Questo Liceo è **Polo Formativo per la Transizione Digitale delle Scuole** "per la realizzazione di percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata, erogati con modalità e strumenti innovativi in favore del personale scolastico" nell'ambito del PNRR.

Con la presente si comunica che questo Polo Formativo ha attivato **ulteriori percorsi formativi gratuiti (di seguito descritti) per tutto il personale scolastico in servizio in tutto il territorio nazionale** (percorsi formativi mirati per docenti, dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA.) condotti da esperti del mondo delle professioni e dell'università sulle seguenti aree tematiche:

- I. leadership* dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle istituzioni scolastiche (per dirigenti scolastici, DSGA, animatori digitali, collaboratori del dirigente scolastico, docenti titolari di funzioni strumentali, etc.);
- II. digitalizzazione amministrativa* delle segreterie scolastiche e competenze digitali del personale scolastico per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie;
- III. progettazione, organizzazione, gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici*, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0" della Missione 4 – Componente 1 del PNRR;
- IV. revisione e aggiornamento del curriculum scolastico per le competenze digitali*;
- V. metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento*;
- VI. pensiero computazionale, informatica e robotica nella scuola dell'infanzia e nel primo ciclo* (docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado);
- VII. insegnamento e apprendimento dell'intelligenza artificiale*;
- VIII. making, tinkering, realtà virtuale e aumentata, internet delle cose, nella didattica*;



IX. insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro (docenti delle scuole secondarie di secondo grado);
X. tecnologie digitali per l'inclusione (tutto il personale scolastico, anche con percorsi mirati e specifici).

Le iscrizioni ai corsi sono aperte

con scadenza variabile secondo i vari percorsi formativi disponibili

Tutti i percorsi formativi durano 20 ore con modalità di erogazione **on-line**.

I corsi sono a numero chiuso e l'accesso ad ogni percorso formativo avviene in base alla data di iscrizione nella piattaforma Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale>.

Ogni corsista può partecipare a più percorsi formativi, distinti per ordine di scuola e reperibili qui: <https://liceoscientificofabriano.edu.it/2023/03/21/pnrr-84750-formiamoci-per-abitare-lo-spazio-digitale/> o in allegato al presente invito. Ulteriori percorsi verranno attivati nei prossimi mesi.

L'attestazione verrà rilasciata dalla piattaforma di Scuola Futura al raggiungimento del numero minimo di ore di frequenza previsto pari al 70% (=14 ore).

Allegato: elenco degli ulteriori percorsi formativi attivati.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Antonello Gaspari
Firma elettronica



PERCORSI FORMATIVI ATTIVI

Tutti i percorsi formativi durano 20 ore con modalità di erogazione variabile: ON LINE

ID	Percorso formativo	Data Svolgimento	corsisti destinatari	Periodo iscrizione	Descrizione	
1	142556	Una nuova autostrada digitale per la P.A. #9 MOOC	Docenti Infanzia, primaria, I e II grado Personale educativo ATA CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	dal 26/12/23 al 30/09/24	dal 21/12/23 al 30/09/24	<p>Il corso si propone di fornire le conoscenze normative e gli strumenti per la digitalizzazione amministrativa della scuola, in particolare affronterà i temi della dematerializzazione documentale, dell'amministrazione pubblica digitale, del CAD, della dematerializzazione, della conservazione digitale, della condivisione dei dati, delle piattaforme utilizzate dalla PA, della tutela della privacy, degli acquisti, della fatturazione elettronica, della contabilità, della gestione degli incassi e dei pagamenti, delle operazioni di fine esercizio, del Conto consuntivo.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formare sui requisiti provenienti dagli obblighi contrattuali, dalle normative e dagli standard di riferimento; - dare gli strumenti per la gestione dei procedimenti amministrativi utilizzando le tecnologie dell'informazione e della comunicazione; - fornire le regole, le norme e gli strumenti per la gestione degli acquisti sul Mercato elettronico della Pubblica Amministrazione; - formare i corsisti sugli strumenti digitali impiegati dalle Amministrazioni per la contabilità
2	131151	Esperienze d'aula: i nuovi modelli #22 MOOC	Docenti Infanzia, primaria, I e II grado Personale educativo ATA CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	In corso - (attività possibile fino al 30/09/24)	In corso	<p>Il corso si propone di progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riflessione su una didattica con il digitale -uso sistemico di metodologie innovative integrate per la realizzazione di un processo di insegnamento/apprendimento attivo -adozione di metodologie didattiche finalizzate al consolidamento di soft skill negli studenti -pratiche didattiche volte alla promozione dei processi di autovalutazione, pensiero critico e consapevolezza culturale negli studenti. -riflessioni sulla messa a punto di un efficace sistema di valutazione dei processi e dei prodotti. Il corso prevede un percorso di lezioni asincrone. Si potrà accedere all'attestato solo dopo aver fatto tutte le attività richieste <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione 2. Il DigCompEdu: Il quadro di riferimento per le competenze digitali del docente 3. Il Cloud nella didattica 4. Realizzare percorsi immersivi e raccontare storie



						<p>attraverso mappe e immagini 360°</p> <p>5. Le timeline come strumento didattico</p> <p>6. Realizzare uno storytelling con le escape room</p>
3	242327	<p>Making, Tinkering, VR, IoT #34</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 20/03/24 al 08/05/24</p>	<p>Docenti Infanzia, primaria, I e II grado ATA</p>	<p>dal 26/02/24 al 16/03/24</p>	<p>Questo corso, "La realtà estesa per l'apprendimento: verso il metaverso", si concentra sull'esplorazione e l'implementazione delle tecnologie legate alla realtà estesa. La realtà estesa comprende un insieme di tecnologie che consentono di arricchire la percezione della realtà attraverso lo sviluppo di sistemi digitali innovativi. Il corso si propone di fornire una base solida per la comprensione di varie tecniche digitali, con particolare enfasi sugli strumenti di sviluppo e la creazione di contenuti digitali, culminando nella realizzazione di applicazioni di Realtà Aumentata (AR) e Realtà Virtuale (VR).</p> <p>Gli argomenti trattati includono l'utilizzo di strumenti di sviluppo per la realtà estesa, l'analisi delle diverse tecniche digitali coinvolte e l'implementazione pratica di applicazioni AR/VR. Inoltre, il corso incorpora l'uso della stampa 3D, partendo da modelli 3D reali. Il termine "metaverso" suggerisce un'ulteriore connessione con un ambiente virtuale condiviso e integrato, potenzialmente aprendo prospettive avanzate nell'apprendimento immersivo e nell'interazione digitale.</p>
4	158681	<p>La Pedagogia degli Spazi: Guidare l'Apprendimento nell'ambiente adeguato #54</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 08/04/24 al 13/05/24</p>	<p>Docenti primaria, I e II grado</p>	<p>dal 08/03/24 al 31/03/24</p>	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti le competenze necessarie per creare e gestire ambienti di apprendimento efficaci, stimolanti e inclusivi. Nel contesto educativo odierno, caratterizzato da una crescente presenza della tecnologia e da una maggiore diversità degli studenti, è fondamentale che i docenti siano in grado di sfruttare il potenziale offerto dagli ambienti di apprendimento per promuovere l'acquisizione di conoscenze, competenze e abilità. Durante il corso i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare le diverse tipologie di ambienti di apprendimento, comprendendo le caratteristiche distintive di ciascuna e le relative modalità di organizzazione. Saranno introdotti agli strumenti e alle risorse tecnologiche che possono essere integrate negli ambienti di apprendimento per arricchire l'esperienza degli studenti e favorire l'interazione e la collaborazione. Uno dei principali obiettivi del corso è fornire ai docenti una serie di strategie e metodologie per personalizzare gli ambienti di apprendimento in base alle esigenze degli studenti. Verranno esplorate diverse tecniche di differenziazione didattica, mettendo l'accento sull'importanza di adattare gli ambienti di apprendimento per supportare gli studenti con bisogni educativi speciali, gli studenti ad alto potenziale e quelli che appartengono a gruppi marginalizzati.</p> <p>Durante le sessioni di formazione, i partecipanti avranno la possibilità di sperimentare concretamente</p>



						l'organizzazione degli ambienti di apprendimento, attraverso attività pratiche e discussioni di gruppo. Saranno incoraggiati a condividere le proprie esperienze e le migliori pratiche, promuovendo così un apprendimento collaborativo e una riflessione critica sulle proprie pratiche didattiche. I temi trattati nel corso includeranno la progettazione degli spazi fisici e virtuali per l'apprendimento, la gestione del tempo e delle risorse, la valutazione degli apprendimenti in ambienti non convenzionali, l'uso di piattaforme e strumenti digitali per favorire la partecipazione e l'interazione, nonché l'integrazione di strategie di gamification ed elementi di ludicità. Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di creare ambienti di apprendimento inclusivi e coinvolgenti, capaci di stimolare la motivazione degli studenti e favorire l'acquisizione di competenze chiave per il XXI secolo. Saranno in grado di sfruttare le risorse disponibili, compresi gli strumenti tecnologici, per creare esperienze di apprendimento significative e autentiche.
5	242311	Insegnare le STEM: Le piattaforme per il coding nella scuola primaria #57 ON LINE	dal 08/04/24 al 13/05/24	Docenti primaria secondaria I e II grado	Dal 04/03/24 a 3/04/24	Il corso sarà calibrato per soddisfare le esigenze della scuola primaria, ma gli argomenti trattati possono essere utili anche nei cicli scolastici successivi in cui si voglia sviluppare l'utilizzo del coding per l'apprendimento del pensiero computazionale. Verranno introdotte ed utilizzate le principali piattaforme online gratuite per l'insegnamento dei principi del coding. Il corso sarà prettamente laboratoriale, utilizzando le piattaforme per provare le attività, gestire una classe virtuale e assegnare attività agli studenti.
6	238712	Coding dal digital storytelling alla realtà aumentata #62 Blended 20 (5 on line – 3 asincrone - 12 in presenza a Jesi presso la Scuola secondaria di primo grado "G. Leopardi" Via Gola della Rossa n.2)	Dal 08/07/24 al 12/07/24	Docenti Infanzia, Primaria, Secondari a primo grado – CPIA ATA personale educativo	Dal 15/5/24 al 29/6/24	Il corso ha l'obiettivo di aiutare i docenti a creare un ambiente digitale di apprendimento efficace, creativo e ludico che consenta all'insegnante di coinvolgere emotivamente e cognitivamente lo studente. Aiutare gli studenti in difficoltà o scarsamente motivati, divertendoli in modo efficace e intelligente. Valorizzare gli studenti più motivati e disponibili ad acquisire esperienze professionalizzanti. Favorire l'acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale, con l'obiettivo di connettere gli studenti ai grandi cambiamenti e alle nuove sfide che li attendono fuori dall'aula. Fornire ai docenti degli strumenti necessari per l'ideazione, la progettazione e la conduzione di una didattica innovativa basata anche sul challenge-based learning, in modo da stimolare i propri alunni ad un apprendimento attivo e divertente. Contenuti del corso: - Vari volti del coding - Storytelling - Applicativi per realizzare un podcast



						<ul style="list-style-type: none"> - Modellazione 3D e strumenti grafici per tutti - Tecnologie immersive - Le potenzialità del Game based learning e del Game design (teoria ed applicativi) - Semplici applicazioni di realtà virtuale e aumentata <p>Dai visori agli altri dispositivi impiegati per fruire di contenuti immersivi</p>
7	208463	<p>Algoritmi e pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi #63</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 15/04/24 al 15/05/24</p>	<p>Docenti Primaria secondaria I grado</p>	<p>dal 15/02/24 al 05/04/24</p>	<p>Il corso si pone l'obiettivo di fornire conoscenze sul pensiero computazionale, nella scuola del primo ciclo, che possano favorire l'inclusione attraverso l'utilizzo di metodologie, strumenti e dispositivi trasversali ed interdisciplinari. Utilizzando dapprima Scratch come strumento per la schematizzazione di problemi e la loro soluzione, durante il percorso si affronteranno le nozioni di base relative al coding e alla robotica educativa attraverso concetti semplici di matematica, geometria ed informatica. L'impostazione del percorso seguirà un'impronta fortemente costruttivista, all'interno della quale gli utenti si troveranno ad interagire in una prospettiva cooperativa e collaborativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il DigCompEdu e le competenze digitali del docente; • Pensiero computazionale e coding. • La pixel art con ZaplyCode • Scratch e lo storytelling. • Il coding e la robotica educativa. • Risorse sul web
8	208541	<p>Competenze digitali: dall'alfabetizzazione alla sicurezza nell'era del digitale #64</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 20/05/24 al 20/06/24</p>	<p>Docenti Primaria secondaria I grado</p>	<p>dal 08/03/24 al 10/05/24</p>	<p>Il corso si pone l'obiettivo di fornire spunti di lavoro per la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti, per affrontare il tema della sicurezza digitale e per attivare competenze di problem solving con il digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il DigCompEdu : Il quadro di riferimento per le competenze digitali del docente • il Cloud nella didattica; • la sicurezza nel digitale; • le timeline come strumento didattico; • realizzare uno storytelling con le escape room



9	238713	<p style="text-align: center;">Coding e pensiero computazionale #65 Blended</p> <p>20 (5 on line – 3 asincrone - 12 in presenza a Jesi presso la Scuola secondaria di primo grado "G. Leopardi" Via Gola della Rossa n.2)</p>	Dal 09/07/24 al 15/07/24	Docenti Infanzia, Primaria, Secondari a primo grado – CPIA ATA personale educativo	Dal 15/5/24 al 29/6/24	<p>Il corso ha l'obiettivo di introdurre al pensiero computazionale, a scopi personali e per l'utilizzazione in classe attraverso il coding, proponendo attività da poter svolgere con gli studenti (intuitive, coinvolgenti e allo stesso tempo divertenti).</p> <p>Attraverso il coding sarà possibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potenziare il pensiero creativo e le competenze logiche; - sviluppare il problem solving e l'attitudine alla pianificazione; - accrescere la predisposizione al lavoro collaborativo. <p>Contenuti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basi dell'informatica e delle TIC; - Il pensiero computazionale e il coding; - Algoritmi e diagrammi di flusso, le strutture fondamentali utili alla programmazione; - Programmazione unplugged; - Programmazione con blocchi visuali; - creazione di editor e linguaggi di programmazione guidata e graduata basata su blocchi; - imparare a programmare divertendosi. Dal labirinto agli altri esercizi di programmazione. - creare semplici programmi, utilizzare la programmazione per affrontare qualsiasi disciplina, da quelle scientifiche a quelle umanistiche; Utilizzo dei comandi base (blocchi di movimento, audio e disegno; creazione e modifica degli sprite e degli sfondi; istruzioni condizionali se-allora e i cicli; utilizzo di variabili; programmazione per la realizzazione di figure geometriche; storytelling multimediali; realizzazione di semplici quiz o giochi); - Utilizzo di applicativi on-line per la creazione divertente di giochi, animazioni e storie; - Presentazione e utilizzo di alcuni kit di robotica educativa dove applicare il coding per un apprendimento collaborativo per scoperta; Diversi kit adatti a diverse fasce di età (dall'infanzia alla scuola secondaria di I grado).
10	208542	<p style="text-align: center;">Machine learning VS Coding #66</p> <p style="text-align: center;">ON-LINE</p>	dal 02/09/24 al 26/09/24	Docenti Primaria secondaria I e II grado	dal 20/06/24 al 20/08/24	<p>Il machine learning e il coding sono due tecnologie che stanno diventando sempre più importanti nella società odierna, e l'uso di queste tecnologie può avere molti vantaggi in campo educativo. L'uso combinato di machine learning e coding può portare a una maggiore personalizzazione dell'apprendimento, consentendo agli studenti di ricevere materiali e attività personalizzati in base alle loro esigenze e capacità. Ad esempio, un algoritmo di machine learning può essere utilizzato per identificare le aree di difficoltà degli studenti e</p>



						<p>suggerire materiali e attività che possono aiutare a superare tali difficoltà.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il DigCompEdu : Il quadro di riferimento per le competenze digitali del docente • Introduzione al machine learning e al coding • Machine learning per l'analisi dei dati • Creazione di giochi didattici • Machine learning per la personalizzazione dell'apprendimento
11	208543	<p>Coding per l'IA: dalla teoria alla pratica #67</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 05/09/24 al 28/09/24</p>	<p>Docenti Primaria secondaria I e II grado</p>	<p>dal 20/06/24 al 24/08/24</p>	<p>L'intelligenza artificiale (IA) è una delle tecnologie più rivoluzionarie del nostro tempo che sta trasformando la società e il mondo del lavoro. Questo corso è progettato per guidarvi attraverso un viaggio affascinante nel mondo dell'IA, fornendo una solida base teorica e le competenze pratiche necessarie per sviluppare soluzioni IA.</p> <p>Obiettivo del corso è quello di sfruttare le opportunità che l'IA offre, tramite il coding. Durante questo corso, esploreremo concetti chiave dell'IA, come il machine learning, le reti neurali e il deep learning. Oltre alla teoria, saranno trattati aspetti legati alla scrittura di codice e all'implementazione di modelli di IA in applicazioni reali.</p>
12	208545	<p>La matematica per il machine learning #69</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 07/06/24 al 03/07/24</p>	<p>Docenti Primaria secondaria I e II grado</p>	<p>dal 02/05/24 al 31/05/24</p>	<p>I dati digitali stanno diventando sempre più importanti nella nostra vita, e diventano fondamentali per la conoscenza del mondo, se, ricomponendoli, siamo in grado di fare delle scoperte. Allo stesso tempo, i dati, non correttamente trattati, possono anche deformare la nostra immagine del mondo, creando una realtà virtuale che rende meno nitida e deformata la nostra conoscenza del mondo sensibile. Il corso si propone l'obiettivo di fornire i mezzi e gli strumenti per la corretta raccolta ed analisi dei dati in modo da poter ricavare le informazioni che stanno dietro ai dati.</p>
13	238714	<p>2D/3D in agricoltura_2 #76</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 10/04/24 al 21/05/24</p>	<p>Docenti secondaria II grado ATA</p>	<p>dal 01/03/24 al 04/04/24</p>	<p>Il corso illustra gli strumenti e le tecniche di raccolta e processamento dei dati 2D/3D per applicazioni agro-forestali. Verranno effettuate delle dimostrazioni di utilizzo di droni e sistemi laser scanner, analisi di dati multi e iper spettrali per diverse applicazioni in agricoltura di precisione, rappresentazione 3D per l'estrazione di parametri.</p> <p>Argomenti trattati:</p> <p>Utilizzo della topografia per la navigazione, la costruzione di edifici e la mappatura del territorio</p> <p>Utilizzo della fotogrammetria per creare mappe topografiche, reti, punti di cloud o disegni basati sul mondo reale</p> <p>Descrizione del funzionamento dal laser scanner terrestre al laser scanner mobile fino agli smartphone.</p>



						Utilizzo di programmi per creare oggetti 3d in differenti scenari e con differenti approcci tecnologici. Utilizzo di programmi per gestire e analizzare dati geografici, in vari settori, come l'urbanistica, l'agricoltura e la gestione delle risorse naturali. Esercitazione con programmi dedicati per la ricostruzione 3d tramite fotogrammetria aerea da Drone e raccolta dei dati. Studio della normativa per il volo drone nelle OPEN CATEGORY.
14	242315	Robotica a tutela dell'ambiente marino_2 #77 BLENDED 20 (6 ore sincrone – 4 ore asincrone e 10 ore in presenza a Fabriano presso Liceo Scientifico "Vito Volterra")	dal 09/05/24 al 18/05/24	Docenti secondaria I e II grado CPIA ATA Personale educativo	dal 08/03/24 al 26/04/24	<p>Il corso ha lo scopo di fornire al docente alcune delle competenze necessarie per gestire un percorso di robotica educativa in aula, introducendo esempi e applicazioni ricollegabili ai concetti di ambiente marino e tutela dello stesso. La robotica educativa e il coding rappresentano un approccio all'insegnamento che si basa sull'uso consapevole, collaborativo e creativo dei concetti e degli strumenti della robotica. L'introduzione di questo approccio ha dimostrato di potenziare varie abilità e competenze di studenti e studentesse, tra cui il pensiero computazionale, e la propensione a impegnarsi in materie STEM. Gli argomenti del corso si soffermeranno sugli aspetti teorici e pratici che mirano a porre l'allievo al centro del processo di insegnamento-apprendimento, a sviluppare il pensiero computazionale e promuovere un nuovo ruolo del docente per una didattica innovativa e inclusiva.</p>
15	158683	Didattica inclusiva_2 #79 ON-LINE	dal 20/05/24 al 10/07/24	Docenti Primaria secondaria I e II grado	dal 24/04/24 al 15/05/24	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti strumenti, conoscenze e competenze necessarie per creare ambienti di apprendimento inclusivi, dove ogni studente, indipendentemente dalle sue differenze e abilità, possa raggiungere il massimo potenziale educativo.</p> <p>Durante il corso, i partecipanti esploreranno i principi fondamentali della didattica inclusiva e acquisiranno una comprensione adeguata delle sue dimensioni chiave.</p> <p>Attraverso una combinazione di lezioni teoriche, discussioni di gruppo, analisi di casi e attività pratiche, i partecipanti svilupperanno competenze per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificare le diverse esigenze degli studenti ✓ Progettare un ambiente inclusivo ✓ Pianificare le attività didattiche inclusive ✓ Collaborare con le parti interessate ✓ Valutare l'apprendimento inclusivo <p>Il corso si baserà su approcci pedagogici innovativi e buone pratiche internazionali nel campo della didattica inclusiva. Saranno forniti materiali didattici, risorse online e studi di caso per stimolare la riflessione e l'apprendimento attivo dei partecipanti. Al termine del corso, i docenti saranno in grado di sviluppare e implementare pratiche didattiche</p>



						inclusive all'interno del loro contesto scolastico, favorendo l'equità, l'accessibilità e il successo di tutti gli studenti.
16	158684	Classe inclusiva_2 #80 ON-LINE	dal 02/09/24 al 30/09/24	Docenti Primaria secondaria I e II grado	dal 03/07/24 al 30/08/24	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti strumenti, conoscenze e competenze necessarie per creare e gestire un ambiente scolastico inclusivo in cui tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro diverse abilità, sfondi culturali o necessità educative speciali, possano apprendere e svilupparsi pienamente.</p> <p>Negli ultimi anni, l'importanza dell'inclusione scolastica è stata riconosciuta a livello globale come un elemento fondamentale per garantire l'uguaglianza di opportunità educative e il pieno sviluppo di ogni individuo. La classe inclusiva si basa sull'accettazione e la valorizzazione delle differenze individuali, sulla promozione della diversità e sull'adozione di strategie pedagogiche flessibili che soddisfino le esigenze di tutti gli studenti.</p> <p>Durante il corso, i partecipanti esploreranno i principi fondamentali dell'inclusione scolastica e le strategie per creare un ambiente di apprendimento inclusivo. Verranno presentati approcci pedagogici innovativi che consentono di differenziare l'insegnamento e adattarlo alle esigenze specifiche di ogni studente, promuovendo così il successo scolastico per tutti. Attraverso sessioni teoriche, studi di casi, discussione di best practice e attività pratiche, i partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare le proprie competenze nel riconoscere e affrontare le barriere all'apprendimento, progettare lezioni inclusive, adattare i materiali didattici e implementare strategie di supporto individuale. Saranno anche introdotti agli strumenti tecnologici e alle risorse disponibili per favorire l'apprendimento inclusivo e superare eventuali sfide. Il corso promuoverà inoltre la collaborazione tra i partecipanti, incoraggiando la condivisione delle esperienze, l'apprendimento reciproco e la costruzione di una rete di sostegno professionale. Saranno forniti spunti per sviluppare una mentalità inclusiva all'interno della scuola, coinvolgendo le famiglie e la comunità nel processo educativo e promuovendo una cultura scolastica che celebra e rispetta la diversità</p>

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Antonello Gaspari

Firmato digitalmente