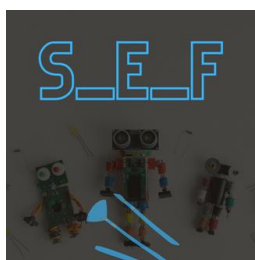




**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE EUGANEO**

Via Baragofuro, 6 - 35042 Este (PD) - [PDIS026002](mailto:PDIS026002) - [CF 91023830283](tel:04292116)  
Tel. 0429.21.16 - Fax 0429.41.86 - [www.iiseuganeo.cloud](http://www.iiseuganeo.cloud)  
[pdis026002@istruzione.it](mailto:pdis026002@istruzione.it) - [pdis026002@pec.istruzione.it](mailto:pdis026002@pec.istruzione.it)  
[segreteria.didattica@iiseuganeo.cloud](mailto:segreteria.didattica@iiseuganeo.cloud), [segreteria.personale@iiseuganeo.cloud](mailto:segreteria.personale@iiseuganeo.cloud)  
[dirigente@iiseuganeo.cloud](mailto:dirigente@iiseuganeo.cloud)



**S\_E\_F**  
**STEAM\_EUGANEO\_FORMAZIONE**  
**PNSD AZIONE #25**  
**FORMAZIONE DEI DOCENTI SULL'INSEGNAMENTO DELLE DISCIPLINE**  
**STEAM CON L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI**  
**[www.iiseuganeo.cloud/steam/vex](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex)**

**oO@Oo**  
**CATALOGO**  
**WORKSHOP**  
**periodo febbraio-maggio 2022**  
**versione 1**  
**oO@Oo**



oO@Oo  
**Elenco delle iniziative formative**  
**WORKSHOP**  
oO@Oo

<i>CL</i>	<i>Workshop</i>	<i>Tipo</i>	<i>Ore</i>	<i>Docenti</i>
W11	I robot nella scuola primaria	online	4	PRIMARIA – SECONDARIA IG
W12	I robots con Python, microbit® e Raspberry®	online	4	SECONDARIA - PRIMARIA
W21	Analisi dei dati con PANDAS	online	4	SECONDARIA
W31	STEAM con i QR code	online	4	PRIMARIA - INFANZIA
W32	STEAM con Realtà aumentata e Realtà virtuale	online	4	SECONDARIA
W41	STEAM CON LO SCANNER 3D	online	4	SECONDARIA
W42	Introduzione al modulo CAM di Fusion 360®	online	4	SECONDARIA
W51	Arte e creatività digitale	presenza	4	INFANZIA-PRIMARIA
W61	STEAM con i droni	online	4	SECONDARIA - PRIMARIA
W62	STEAM con approccio “Movimento Maker”	online	4	SECONDARIA
W71	Ambienti di apprendimento per le STEAM	presenza	4	PRIMARIA E SECONDARIA

INFO  
**[euganeo4steam@iiseuganeo.cloud](mailto:euganeo4steam@iiseuganeo.cloud)**

ISCRIZIONE  
**[www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg)**

NOTE  
**formazione gratuita**

WORKSHOP ONLINE			
WORKSHOP			
“I ROBOTS NELLA SCUOLA PRIMARIA”			
CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop
		ORE	
A1	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	<b>W11</b>	Robotica educativa <b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	webinar
<b>TEMPI</b>		2 incontri di 2 ore	
<b>TARGET</b>		<b>Docenti della scuola PRIMARIA E SECONDARIA IG</b>	

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

**OBIETTIVI**

- ⊙ Introduzione della robotica educativa nella primaria
- ⊙ Conoscere e valutare alcuni robot educativi
- ⊙ Progettare percorsi e attività di Storytelling utilizzando i robot.
- ⊙ Esperienze di utilizzo laboratoriale delle tecnologie per le STEAM, simulazioni di lezioni in classe

**CONTENUTI**

- ⊙ La robotica educativa, il coding e lo storytelling
- ⊙ Quale robot? Analisi e confronto dei robot:
  - a. Sphero Indi
  - b. Ozobot
  - c. Edison
  - d. Tymio
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

**CALENDARIO**

- ⊙ 8 FEBBRAIO 2022 DALLE 16.30 ALLE 18.30
- ⊙ 10 FEBBRAIO 2022 DALLE 16.30 ALLE 18.30

**ISCRIZIONE**



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE			
WORKSHOP “I ROBOTS CON PYTHON”			
CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop
EROGAZIONE		ORE	ATTIVITA’
A1	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	<b>W12</b>	Robotica educativa e coding
			<b>4</b>
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b> webinar	attività sincrona
<b>TEMPI</b>		2 incontri di 2 ore	
<b>TARGET</b>		Docenti della scuola <b>SECONDARIA</b>	

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

**OBIETTIVI**

- ⊙ Introduzione della robotica nella secondaria per veicolare le STEAM
- ⊙ Robotica e STEAM
- ⊙ Panoramica di Python® e dell’ecosistema collegato alla robotica
- ⊙ Utilizzo di robot educativi hands-on
- ⊙ Progettazione e realizzazione di robot con schede programmabili e “didattica brick”

**CONTENUTI**

- ⊙ La robotica come driver delle STEAM
- ⊙ Panoramica sul linguaggio di programmazione Python®
- ⊙ Utilizzo di robot educativi hands-on
- ⊙ Progettazione e realizzazione di robot con schede programmabili e “didattica brick
- ⊙ Esempi replicabili

**CALENDARIO**

- ⊙ 24 MARZO 2022 DALLE 15.15 ALLE 17.15
- ⊙ 28 MARZO 2022 DALLE 15.15 ALLE 17.15

**ISCRIZIONE**



L’iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E’ possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all’ordine di iscrizione.

## WORKSHOP ONLINE

### WORKSHOP

## “ANALISI DEI DATI CON PANDAS”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A2	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	<b>W21</b>	Analisi dei dati con PANDAS	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		4	webinar	attività sincrona
<b>TEMPI</b>		2 incontri di 2 ore		
<b>TARGET</b>		Docenti della scuola <b>SECONDARIA</b>		

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

#### OBIETTIVI

- ⊙ Veicolare le STEAM con il Data Science (Analisi dei dati)
- ⊙ Conoscere Python® e PANDAS® per l'analisi dei dati
- ⊙ Conoscere NumPy per effettuare calcolo scientifico. calcolo con vettori, matrici e tensori
- ⊙ Accesso a Open data
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

#### CONTENUTI

- ⊙ Principali metodi, attributi e tecniche di manipolazione dati che si incontrano nei progetti della vita reale.
- ⊙ Manipolazione dei dati
- ⊙ Analisi dei dati
- ⊙ Esempi di calcolo con Numpy®
- ⊙ Visualizzazione con Matplotlib®
- ⊙ Sorgenti dei dati da analizzare con particolare riferimento agli open data
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

#### CALENDARIO

- ⊙ 7 FEBBRAIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 9 FEBBRAIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30

#### ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE			
WORKSHOP			
"STEAM CON QR CODE"			
CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop
EROGAZIONE		ORE	ATTIVITA'
A3	Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata RA	W31	Insegnare le scienze
		4	
		4	webinar
		2	incontri di 2 ore
<b>TARGET</b>		Docenti della scuola PRIMARIA e INFANZIA	
<b>CERTIFICAZIONE</b>	Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste		
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ I codici QR o <i>Quick Response Codes</i></li> <li>⊙ Scansione e generazione di codici QR</li> <li>⊙ QR code nella didattica (potenziamento dei contenuti, storytelling,..)</li> <li>⊙ QR code per la condivisione</li> </ul>		
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Il formato QR</li> <li>⊙ Piattaforme online per la generazione di QR code</li> <li>⊙ Creazione di QR Codes per condividere mappe, quiz formativi, esercizi di recupero e potenziamento, espansioni online dei libri di testo, tracce audio, video, articoli, presentazioni, ecc...</li> <li>⊙ QR code ottimi strumenti di didattica finalizzata all'integrazione</li> <li>⊙ Storytelling con i QR code</li> <li>⊙ Potenziamnto edi contenuti con i QR code</li> <li>⊙ Esempi replicabili in classe</li> </ul>		
<b>CALENDARIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 4 APRILE 2022 – DALLE 16.30 ALLE 18.30</li> <li>⊙ 6 APRILE 2022 – DALLE 16.30 ALLE 18.30</li> </ul>		

**ISCRIZIONE**



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

**WORKSHOP ONLINE****WORKSHOP****“STEAM con Realtà aumentata e Realtà virtuale”**

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A3	Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata RA	<b>W32</b>	Insegnare le scienze	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	<b>webinar</b>	<b>attività sincrona</b>
<b>TEMPI</b>		<b>2 incontri di 2 ore</b>		
<b>TARGET</b>		<b>Docenti della SECONDARIA</b>		

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

**OBIETTIVI**

- ⊙ La realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Veicolazione delle STEAM con le realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Piattaforme Web per la realtà aumentata
- ⊙ Prodotti e piattaforme software per la realtà virtuale

**CONTENUTI**

- ⊙ La realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Come introdurre la realtà aumentata per veicolare le STEAM nelle diverse discipline, con particolare riferimento alle discipline umanistiche
- ⊙ Libri di testo didattici aumentati con la realtà aumentata
- ⊙ Esempi di utilizzo delle piattaforme web di realtà aumentata con tecnologie BYOD
- ⊙ Applicazioni della realtà virtuale nella didattica
- ⊙ Realtà Virtuale Portatile e per Smartphone
- ⊙ Utilizzo di ClassVR® - Kit per realtà virtuale in classe

**CALENDARIO**

- ⊙ 9 MAGGIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 11 MAGGIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30

**ISCRIZIONE**

L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

## WORKSHOP ONLINE

### WORKSHOP

## “STEAM CON LO SCANNER 3D”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A4	Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali	<b>W41</b>	Stampa 3D, remix, digital art	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	<b>webinar</b>	<b>attività sincrona</b>
<b>TEMPI</b>		<b>2 incontri di 2 ore</b>		
<b>TARGET</b>		<b>Docenti della scuola infanzia</b>		

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

#### OBIETTIVI

- ⊙ Caratteristiche ed utilizzo di uno scanner 3D fisso e mobile
- ⊙ Conoscenza delle tecnologie industriali più recenti per insegnare e ricercare in modo innovativo
- ⊙ I vantaggi degli scanner 3D portatili e del loro uso in compiti autentico come il reverse engineering
- ⊙ Digitalizzare gli oggetti e i lavori fatti in classe dagli studenti permettendone la modifica e la replica grazie all'utilizzo di stampanti 3D
- ⊙ La A di STEAM con lo scanner 3D

#### CONTENUTI

- ⊙ Lo scanner 3D: tipologie e utilizzi nella didattica per veicolare le STEAM
- ⊙ Lo scanner 3D portatile per il reverse engineering
- ⊙ Scanner 3D e stampa 3D
- ⊙ Esempi di utilizzo dello scanner 3D nella didattica con particolare riferimento alla A di STEAM

#### CALENDARIO

- ⊙ 4 APRILE 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 6 APRILE 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

#### ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è **140**, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.



## WORKSHOP ONLINE

### WORKSHOP

## “Introduzione al modulo CAM di Fusion 360®”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A4	Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali	<b>W42</b>	Stampa 3D, remix, digital art	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	<b>webinar</b>	<b>attività sincrona</b>
<b>TEMPI</b>		<b>2 incontri di 2 ore</b>		
TARGET		<b>Docenti della scuola infanzia</b>		

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

#### OBIETTIVI

- ⊙ Illustrare le potenzialità del modulo CAM di Fusion 360® per le operazioni di foratura, fresatura, tornitura e taglio in ottica STEAM
- ⊙ Far conoscere l'ambiente CAD/CAM di fusion 360 e della associatività tra il modello 3D e le lavorazioni CAM corrispondenti, e le possibili applicazioni pratiche in associazione ad una macchina fresatrice o tornitrice a Controllo numerico computerizzato di tipo didattico (Pantografo 3D)

#### CONTENUTI

- ⊙ Cenno sui linguaggi ISO
- ⊙ Fresatura: Lavorazioni 2D e 3D
- ⊙ Tornitura
- ⊙ Incisioni
- ⊙ Simulazioni delle lavorazioni in macchina

#### CALENDARIO

- ⊙ 10 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 15 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

#### ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

## WORKSHOP ONLINE

### WORKSHOP

### "STEAM CON I DRONI"

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A6	Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare	<b>W61</b>	STEAM con i droni	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	webinar	attività sincrona
<b>TEMPI</b>		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola <b>SECONDARIA E PRIMARIA</b>		

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

#### OBIETTIVI

- ⊙ La robotica nella didattica attraverso i droni
- ⊙ Apprendimento ludico di nozioni di fisica, ingegneria e programmazione utilizzando i droni
- ⊙ Come ottenere (gratuitamente) il patentino di pilota di droni
- ⊙ Buone pratiche di utilizzo dei droni per veicolare le STEAM
- ⊙ Il drone educational Tello®

#### CONTENUTI

- ⊙ Robotica e droni
- ⊙ Struttura di un drone
- ⊙ Linguaggio della navigazione
- ⊙ Il drone Tello EDU® (collaborazione tra DJI, RyzeTech)
- ⊙ Il drone DJI RoboMaster TT Tello Talent
- ⊙ Esempi di coding in Scratch e Python per le STEAM
- ⊙ Hub per gli insegnanti e gli studenti della piattaforma Tello EDU®



#### CALENDARIO

- ⊙ 4 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.45 ALLE 17.45
- ⊙ 11 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.45 ALLE 17.45

#### ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE			
WORKSHOP			
STEAM con approccio "Movimento Maker"			
CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop
ORE			
A6	Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare	<b>W62</b>	Veicolazione STEAM con approccio "Movimento Maker"
			<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	ATTIVITA'
<b>ONLINE OBBLIGATORIE</b>		4	webinar
<b>TEMPI</b>		2 incontri di 2 ore	
TARGET		Docenti della scuola <b>SECONDARIA</b>	

**CERTIFICAZIONE** Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

**OBIETTIVI**

- ⊙ L'innovazione della didattica laboratoriale e la trasformazione dell'apprendimento a scuola: l'influenza del movimento Maker".
- ⊙ apprendimento costruttivo delle materie scientifiche con un approccio di tipo "Maker"...
- ⊙ invenzione, innovazione e di problem-solving collaborativo
- ⊙ la "Digital Fabrication"

**CONTENUTI**

- ⊙ L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, e soprattutto di far emergere le meta-competenze e le soft-skills....
- ⊙ A livello didattico, l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità....
- ⊙ Una metodologia Tinker-ing
- ⊙ Una filosofia Share-ing
- ⊙ Un approccio Haker-ing
- ⊙ L'Ambiente di ricerca e sviluppo del progetto Maker@Scuola

**CALENDARIO**

- ⊙ 29 MARZO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 31 MARZO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

**ISCRIZIONE**

L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito [www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg), scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.



E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

## WORKSHOP PRESENZA

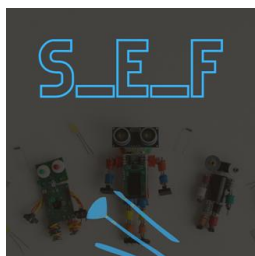
### WORKSHOP

## “AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER LE STEAM”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A7	Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM	<b>W71</b>	Visita e case study	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<b>PRESENZA OBBLIGATORIE</b>		<b>4</b>	Spazi IIS Euganeo (PD)	attività sincrona
<b>TEMPI</b>		1 incontro di 4 ore		
<b>TARGET</b>		Tutti i <b>DOCENTI</b>		
<b>CERTIFICAZIONE</b>	<i>Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste</i>			
<b>OBIETTIV apprendimentol</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Gli ambienti di apprendimento “innovativi” nella didattica con particolare riferimento alle STEAM</li> <li>⊙ Lo spazio di apprendimento: caratteristiche, didattiche e ruolo del docente</li> <li>⊙ Spazi di apprendimento e tecnologie digitali</li> <li>⊙ Ambienti di apprendimento innovativi – Una panoramica tra ricerca e casi di studio</li> <li>⊙ Il modello Indire 1+4</li> <li>⊙ Makers at School, Educational Robotics and Innovative Learning Environments</li> <li>⊙ Progettazione di ambienti innovativi: best practice</li> </ul>			
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Gli spazi di apprendimento e le tecnologie digitali</li> <li>⊙ Visita agli spazi di apprendimento dell'IIS Euganeo: classi, laboratori e spazi polifunzionali</li> <li>⊙ Progettazione: layout, arredi e tecnologie</li> </ul>			
<b>CALENDARIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ <b>28 APRILE 2022 DALLE ORE 15.00 ALLE 19.00</b></li> </ul>			
<b>ISCRIZIONE</b>	<p>L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito <a href="http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg">www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg</a>, scegliendo le attività formative che interessano entro <b>1 FEBBRAIO 2022</b>.</p> <p>E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.</p> <p>Numero massimo di iscritti è <b>60</b>, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.</p>			
<b>NOTE</b>	<p>La presenza si svolge presso: IIS Euganeo Via Borgofuro, 6, Este - 35042 (PD)</p>			

<b>WORKSHOP PRESENZA</b>				
<b>WORKSHOP</b>				
<b>ARTE E CREATIVITA' DIGITALE"</b>				
CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A5	Arte e creatività digitali	<b>W51</b>	Arte e creatività digitale	<b>4</b>
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<i>ONLINE OBBLIGATORIE</i>		4	IC BIANCO – SERSALE(CZ)	attività sincrona
<b>TEMPI</b>		1 incontro di 4 ore		
<b>TARGET</b>		Docenti della scuola <b>INFANZIA e PRIMARIA</b>		
<b>CERTIFICAZIONE</b>	Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste			
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Esperienze di utilizzo laboratoriale delle tecnologie per le STEAM, simulazioni di lezioni in classe, svolte in piccoli gruppi.</li> <li>⊙ Applicare le nuove tecnologie alla didattica "situata"</li> </ul>			
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Le webapp 2.0</li> <li>⊙ La didattica flip</li> <li>⊙ Esperienze e buone pratiche</li> </ul>			
<b>CALENDARIO</b>	⊙ 19.5.2022 DALLE ORE 15.00 ALLE 19.00			
<b>ISCRIZIONE</b>	<p>L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito <a href="http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg">www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg</a>, scegliendo le attività formative che interessano entro <b>1 FEBBRAIO 2022</b>. E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo. Numero massimo di iscritti è <b>80</b>, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.</p>			
<b>NOTE</b>	<p>La presenza si svolge presso: ISTITUTO COMPRENSIVO - IC SERSALE 'G.BIANCO' Piazza Casolini,115, Sersale - 88054 (CZ)</p>			





**S\_E\_F**  
**STEAM\_EUGANEO\_FORMAZIONE**  
**PNSD AZIONE #25**  
**FORMAZIONE DEI DOCENTI SULL'INSEGNAMENTO DELLE DISCIPLINE STEAM CON**  
**L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI**  
**[www.iiseuganeo.cloud/steam/vex](http://www.iiseuganeo.cloud/steam/vex)**

**AZIONI DI FORMAZIONE**  
**MEETING**  
**AS 2021/2022**

**IIS Euganeo**  
**Via Borgofuro, 6, Este - 35042 (PD)**  
**[euganeo4steam@iiseuganeo.cloud](mailto:euganeo4steam@iiseuganeo.cloud)**