

# Catalogo Formazione

**DOCENTI**  
**PERSONALE ATA**

Infanzia | Primaria | Secondaria

**Ligra DS è un Ente accreditato dal M.I.M.**

Per la formazione del personale docente



**2024 | 2025**

Il catalogo formazione di Ligra DS  
è in continuo aggiornamento.

Consulta la versione online per conoscere i nuovi corsi  
e le opportunità del nostro progetto formativo.

# La proposta formativa

Le **tecnologie** rappresentano uno strumento necessario a...

- Facilitare gli apprendimenti curricolari
- Favorire lo sviluppo cognitivo
- Combattere la dispersione scolastica
- Applicare una didattica realmente inclusiva

Attraverso l'utilizzo didattico della tecnologia è possibile stimolare in modo estremamente efficace la dimensione cognitiva ed affettivo-emozionale degli studenti, valorizzando l'atteggiamento positivo del docente nel suo importante ruolo di mediatore. La proposta formativa certificata di Ligra DS affianca il docente in un percorso didattico sempre più integrato con la tecnologia che le aziende propongono alle Scuole.

Di seguito presentiamo alcune nostre proposte per la formazione dei Docenti e del Personale ATA; i corsi di formazione sono in linea con le priorità tematiche del M.I.M. e perfettamente integrabili con le tecnologie più diffuse.

## Percorsi di formazione adattabili



Numero di ore



Presenza | Remoto  
Blended



Focus Specifici

Grazie alla consulenza gratuita dei trainer specializzati Ligra DS, sarà possibile costruire il percorso formativo professionale più adeguato alle necessità di una scuola in evoluzione.

# Le opportunità di finanziamento in ambito Formazione

Due bandi che ti permettono di ampliare le tue competenze

**BANDO - (DM 65/2023)**

## Potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche



Con il decreto ministeriale n. 65 del 2023 vengono destinati **750 milioni di euro** in favore di tutte le istituzioni scolastiche, sulla base di due linee di intervento distinte:

Aggiudicazione dell'affidamento dei servizi: **20 dicembre 2024**



### Linea di Intervento A

Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM.

#### Attività ammissibili

- Percorsi di orientamento e formazione sulle competenze STEM, digitali e di innovazione;
- Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere professionali STEM;
- Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.



### Linea di Intervento B

Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti.

#### Attività ammissibili

- Corsi annuali di formazione linguistica straniera per docenti in servizio, finalizzati al conseguimento di certificazione di livello B1, B2, C1, C2;
- Corsi annuali di metodologia CLIL, rivolti ai docenti in servizio.

**Tutte le azioni relative alle due linee di intervento devono essere avviate tempestivamente fin dall'anno scolastico 2023-2024 e concluse con relativa certificazione di completamento entro il 15 maggio 2025, al fine consentire il raggiungimento dei target della linea di investimento.**

**BANDO - (DM 66/2023)**

## Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

Il bando del DM 66/2023 permette di realizzare percorsi formativi per sostenere la transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCom 2.2 e DigCompEdu.

Aggiudicazione dell'affidamento dei servizi: **20 gennaio 2025**



**Le azioni possono essere avviate fin dall'anno scolastico 2023/24 e devono essere concluse entro il 30 Settembre 2025, con relativa certificazione di completamento.**

A titolo esemplificativo, il progetto formativo può comprendere più ambiti tematici:

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi
- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM)
- Cybersecurity, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli student

**Stiamo aggiornando il nostro catalogo con ulteriori proposte formative per il personale scolastico:**

Integrazione di piattaforme per la didattica, tecnologie innovative e inclusive, strumenti 4.0 e tanto altro!

Inquadra il **QR Code** per scaricare la versione più aggiornata del catalogo oppure scrivi a: [formazione@ligra.it](mailto:formazione@ligra.it)



[formazione@ligra.it](mailto:formazione@ligra.it)

# Le opportunità di finanziamento per contrastare la Dispersione scolastica e ridurre i Divari Territoriali

DECRETO MINISTERIALE N. 19 DEL 2 FEBBRAIO 2024

## Riduzione dei divari territoriali e contrasto all dispersione scolastica

Per la realizzazione dell'intervento sono previste le seguenti tipologie di attività che le scuole potranno progettare.

### TIPOLOGIA

#### Percorso di mentoring e orientamento

Al fine di sostenere il contrasto dell'abbandono scolastico gli studenti che mostrano particolari fragilità, motivazionali e/o disciplinari, sono accompagnati in percorsi individuali di rafforzamento attraverso mentoring e orientamento, sostegno disciplinare, coaching.

### MODALITÀ ORGANIZZATIVA

  
Individuale

#### Percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento

Le studentesse e gli studenti che mostrano particolari fragilità disciplinari sono accompagnati attraverso percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e ri-motivazione e di accompagnamento ad una maggiore capacità di attenzione e impegno, erogati a piccoli gruppi.

  
Piccoli gruppi

#### Percorsi di orientamento per le famiglie

Per coinvolgere le famiglie nel concorrere al contrasto dell'abbandono scolastico e per favorire una loro partecipazione attiva sono attuati percorsi di orientamento erogati a piccoli gruppi di genitori.

  
Piccoli gruppi

#### Percorsi formativi e laboratoriali extracurricolari

Tale attività si riferisce a percorsi formativi e laboratoriali extracurricolari, afferenti a diverse discipline e tematiche in coerenza con gli obiettivi specifici dell'intervento progettato dalla scuola, anche in rete con il territorio. I percorsi per studenti possono essere di volta in volta autonomamente definiti (disciplinari, interdisciplinari, cinema, teatro, sport, musica, etc.).

  
Gruppi



## Indice

# Formazione con Lieduco

**Magia Narrativa** l'Insegnamento creativo

Cod. CF006\_LIDS

**Beyond Words** Competenze Linguistiche Attraverso l'Immersività

Cod. CF009\_LIDS

**Custodi Digitali** Cybersicurezza per un Futuro Online Protetto

Cod. CF010\_LIDS

**Guida Pratica per Insegnanti:** Robotica Educativa e Coding a Scuola

Cod. CF011\_LIDS

**Educazione STEAM** Il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione

Cod. CF012\_LIDS

**Dal dialogo alla collaborazione** Pensiero Critico e le Abilità Sociali

Cod. CF013\_LIDS

**Trasformazione Educativa** AI e Internet nelle Scuole

Cod. CF014\_LIDS

**Cittadinanza Connessa** Educazione Civica e Cittadinanza Digitale

Cod. CF015\_LIDS

**Oltre le barriere** Strategie e Sussidi per un Apprendimento Inclusivo

Cod. CF016\_LIDS

**Simulazione di Impresa e Startup**

Cod. CF019\_ART

**Podcast e Webradio Scolastica**

Cod. CF017\_CAST

**WEBTV Scolastica**

Cod. CF018\_CAST

**LI  
EDU  
CO**

**La Community**

**del futuro**

## Lieduco

è un progetto di Ligra DS

Con cinquant'anni di esperienza nel settore della comunicazione visiva, nel 2008 **Ligra DS** è entrata nel mondo della scuola crescendo, nel corso dell'ultimo decennio, fino ad essere oggi un punto di riferimento a livello nazionale ed internazionale nel **mondo Education**.

**Il nostro sguardo** esplora la didattica come fulcro del cambiamento.

La tecnologia non è quindi il fine ma il mezzo, la lente di ingrandimento attraverso la quale percepire il mondo. Uno strumento che affianca la scuola supportandola nel suo processo evolutivo.

In un mondo in cui l'unica certezza è il costante cambiamento, Ligra DS ha messo la propria **competenza ed esperienza al servizio della Scuola**. Siamo convinti che il modo migliore per evitare di investire risorse finanziarie preziose in dotazioni tecnologiche non idonee agli obiettivi didattici sia quello di affidarsi a partner in grado di interpretare le esigenze reali delle scuole. Troppo spesso abbiamo visto fondi pubblici tradursi in dotazioni inutilizzate o inutilizzabili a causa di errori di progettazione spesso dovuti a semplice inesperienza che si sarebbero potuti facilmente evitare!



**Entra a far parte della Community di Lieduco**  
Per rimanere sempre connesso con il futuro della didattica.



**Corsi di Formazione**



**Workshop**



**Webinar**

**Desideri ricevere maggiori informazioni?**

Scrivi a [formazione@ligra.it](mailto:formazione@ligra.it)

[www.lieduco.it](http://www.lieduco.it)

**LI  
EDU  
CO**

## CORSI DI FORMAZIONE

Descrizione	<p><b>1</b> <b>Magia Narrativa</b> Sviluppare l'Insegnamento attraverso lo Storytelling Creativo</p>	<p><b>2</b> <b>Beyond Words</b> Sviluppare Competenze Linguistiche Attraverso l'Immersività</p>	<p><b>3</b> <b>Custodi Digitali</b> Insegnare la Cybersicurezza per un Futuro Online Protetto</p>
	<p>Lo storytelling nell'ambiente educativo è l'uso intenzionale di narrazioni e storie per facilitare l'apprendimento degli studenti. Questa pratica coinvolge emotivamente gli studenti, rende l'apprendimento più significativo, sviluppa abilità linguistiche, stimola la creatività, collega concetti didattici attraverso narrazioni e promuove competenze sociali ed emotive.</p>	<p>In un'epoca in cui la tecnologia continua a trasformare il panorama educativo, è essenziale esplorare approcci innovativi per l'insegnamento delle lingue. Questo corso è progettato per guidarvi attraverso il mondo della Realtà Virtuale (RV) e mostrare come questa tecnologia può rivoluzionare l'apprendimento delle lingue.</p>	<p>La cybersicurezza nelle scuole è un insieme di misure e pratiche volte a proteggere dati, sistemi informatici e dispositivi nell'ambiente educativo. È fondamentale per garantire la privacy degli studenti, preservare l'integrità delle informazioni, assicurare la continuità delle operazioni, prevenire l'accesso non autorizzato e educare gli studenti su comportamenti sicuri online.</p>
Descrizione	<p><b>4</b> <b>Guida Pratica per Insegnanti</b> Robotica Educativa e Coding nell' Ambiente Scolastico</p>	<p><b>5</b> <b>Educazione STEAM</b> Illuminare il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione</p>	<p><b>6</b> <b>Dal Dialogo alla Collaborazione</b> Promuovere il Pensiero Critico e le Abilità Sociali nella Scuola</p>
	<p>La robotica educativa e il coding sono approcci pedagogici fondamentali nelle scuole per promuovere competenze chiave tra gli studenti. La robotica coinvolge gli studenti nella progettazione e programmazione di robot, mentre il coding sviluppa la capacità di scrivere istruzioni per computer. Queste discipline preparano gli studenti per il futuro, offrendo apprendimento pratico, stimolando l'interesse, collegandosi al curriculum e promuovendo competenze essenziali come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.</p>	<p>Lo STEAM a scuola è un approccio educativo interdisciplinare che integra diverse discipline per promuovere un apprendimento pratico e creativo. Importante per sviluppare competenze chiave come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, prepara gli studenti per il futuro, collega teoria e pratica, stimola l'interesse e l'impegno attraverso progetti coinvolgenti, promuove un approccio globale e crea un ambiente inclusivo.</p>	<p>Il debate nella scuola è una pratica strutturata di discussione su temi rilevanti, che coinvolge gli studenti in ruoli definiti e promuove lo sviluppo delle abilità di comunicazione e di pensiero critico. È importante per migliorare l'argomentazione, la comprensione del contesto e le abilità di comunicazione.</p>

**CORSI DI FORMAZIONE**

	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
	<b>Trasformazione Educativa</b> L'Impatto Integrato di Intelligenza Artificiale e Internet delle Cose nelle Scuole del Futuro	<b>Cittadinanza Connessa</b> Educazione Civica e Cittadinanza Digitale nell'Era Digitale	<b>Oltre le Barriere</b> Strategie e Sussidi per un Apprendimento Inclusivo
<b>Descrizione</b>	L'intelligenza Artificiale (IA) e l'Internet delle Cose (IoT) rappresentano tecnologie avanzate con impatti significativi nell'ambito educativo. L'IA può personalizzare l'apprendimento, analizzare dati per decisioni informate, automatizzare compiti e supportare gli insegnanti. L'IoT, collegando dispositivi fisici, contribuisce alla sicurezza, al monitoraggio e all'ottimizzazione delle risorse nelle scuole.	L'educazione civica si concentra sull'insegnamento dei principi fondamentali della cittadinanza, coinvolgendo diritti, doveri civili, strutture governative e storia politica. La cittadinanza digitale estende questi principi al contesto online, promuovendo comportamenti etici, responsabili e consapevoli nell'interazione digitale. Questo è cruciale nell'era digitale, dove la partecipazione attiva e sicura online è essenziale.	I sussidi didattici di supporto a BES e DSA sono risorse e strumenti che favoriscono un apprendimento personalizzato e accessibile. Questi sussidi, che possono includere materiali didattici adattati e tecnologie assistive, sono cruciali per creare un ambiente inclusivo che permette agli studenti con esigenze particolari di partecipare pienamente alle attività scolastiche.
	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	<b>Simulazione d'impresa e Startup Dinamiche, Metodologie e Gamification</b>	<b>Podcast e Web Radio Scolastica</b>	<b>WEBTV Scolastica</b>
<b>Descrizione</b>	Il corso è progettato per fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per guidare gli studenti nel mondo «dinamico» dell'imprenditorialità attraverso processi di simulazione. Attraverso una combinazione di concetti teorici, metodologie, discussioni collaborative, simulazioni e gamification, il corso propone un approccio globale per incorporare il pensiero imprenditoriale all'interno del programma didattico.	Il percorso formativo affronta gli aspetti didattici dei due mezzi di comunicazione/espressione presi in esame (Podcast e WebRADIO), con le relative peculiarità e metodologie specifiche, tese ad arricchire il Curriculum scolastico degli apprendimenti, finalizzati allo sviluppo di specifiche competenze comunicative.	La vocazione didattico/metodologica del percorso, affronterà gli aspetti culturali, pedagogici ed educativi (cittadinanza attiva e digitale) del potente mezzo di comunicazione sulla rete: la WebTV. Durante la formazione, verranno presi in esame numerosi case study relativi agli argomenti trattati e saranno messi a disposizione materiali online e link utili.



**Hai bisogno di maggiori dettagli?**

Contattaci e scopri le potenzialità dei corsi di formazione Ligra DS.

Grazie alla consulenza gratuita dei nostri trainer specializzati sarà approfondire il percorso formativo previsto dai corsi e scoprire qual è quello più adatto alle esigenze della tua scuola.

Scrivi a [formazione@ligra.it](mailto:formazione@ligra.it)

## Magia Narrativa

L'insegnamento Attraverso lo Storytelling Creativo



### Abstract

Lo storytelling nell'ambiente educativo è l'uso intenzionale di narrazioni e storie per facilitare l'apprendimento degli studenti. Questa pratica coinvolge emotivamente gli studenti, rende l'apprendimento più significativo, sviluppa abilità linguistiche, stimola la creatività, collega concetti didattici attraverso narrazioni e promuove competenze sociali ed emotive. Lo storytelling rende l'insegnamento più accessibile, favorisce l'empatia e offre esempi pratici per applicare i concetti appresi. Inoltre, può essere utilizzato in modo inclusivo, rappresentando diverse prospettive e culture nel curriculum.

### Descrizione del corso

Il corso affronterà l'introduzione allo storytelling, definendo il concetto e sottolineando la sua importanza nell'ambito educativo, compreso il ruolo nello sviluppo delle abilità di comunicazione e comprensione.

Si esploreranno poi diverse tipologie di storytelling, come la narrativa orale, la scrittura creativa, lo storytelling visuale e l'uso delle tecnologie digitali per la narrazione interattiva. Il corso affronterà inoltre l'adattamento dello storytelling a diverse età e livelli di competenza, fornendo approcci specifici per la scuola primaria e secondaria, con modifiche per adattare il contenuto alle diverse discipline.

L'obiettivo finale sarà dotare gli insegnanti degli strumenti e delle competenze necessarie per integrare con successo lo storytelling nella loro pratica educativa e didattica quotidiana.

### Argomenti

Introduzione allo Storytelling

Benefici dell'Uso dello Storytelling a Scuola

Le varie tipologie di Storytelling

Adattare lo Storytelling a Diverse Età e Livelli di Competenza

Sviluppo di Storie e Narrazioni

Esercitazioni Pratiche

Integrazione dello Storytelling nel Curriculum

Collegamenti con il Curriculum Nazionale

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Diletta Molinari**  
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

Catalogo Formazione Studenti Docenti e Personale ATA

## Obiettivi Formativi

Definire il concetto di storytelling e comprendere il suo ruolo nella comunicazione

Migliorare le abilità di narrazione orale e scritta

Stimolare la Creatività e l'Immaginazione

Migliorare la padronanza del linguaggio e dell'espressione scritta e orale

Analizzare la struttura delle storie, comprese l'importanza dei personaggi, dell'ambientazione e della trama

Utilizzare Tecnologie e Media

Integrare la diversità di prospettive e esperienze nelle storie, promuovendo l'inclusività

Creare Progetti di Storytelling Collaborativi

Riconoscere l'importanza della tradizione orale e imparare a valorizzarla nelle storie

Esaminare come le storie possono influenzare la comprensione, la percezione e la comunicazione di idee

Favorire lo Sviluppo di Competenze Sociali ed Emotive

Incoraggiare la Riflessione Critica

## Beyond Words

Sviluppare Competenze Linguistiche con l'Immersività



### Abstract

In un'epoca in cui la tecnologia continua a trasformare il panorama educativo, è essenziale esplorare approcci innovativi per l'insegnamento delle lingue. Questo corso è progettato per guidarvi attraverso il mondo della Realtà Virtuale (RV) e mostrare come questa tecnologia può rivoluzionare l'apprendimento delle lingue.

La realtà virtuale offre una nuova dimensione all'educazione linguistica, trasformando le tradizionali aule in spazi interattivi e coinvolgenti. Durante questo corso, esploreremo insieme le possibilità offerte dalla RV, affrontando le sfide e acquisendo le competenze necessarie per integrare con successo questa tecnologia nel vostro insegnamento.

### Descrizione del corso

Il corso offre agli insegnanti un'opportunità unica di esplorare e implementare la Realtà Virtuale (RV) come strumento innovativo nell'insegnamento delle lingue. Questo corso approfondisce le basi della Realtà virtuale, esamina le sue applicazioni nell'ambito educativo e delinea vantaggi e sfide specifici nel contesto dell'apprendimento linguistico.

Attraverso moduli interattivi, gli insegnanti apprenderanno come progettare ambienti virtuali coinvolgenti, integrare la RV nel curriculum esistente e sviluppare attività pratiche per migliorare le abilità linguistiche degli studenti.

Attraverso case study, sessioni pratiche e simulazioni di lezioni RV, gli insegnanti acquisiranno competenze pratiche per creare un ambiente di apprendimento stimolante e motivante. Al termine del corso, gli insegnanti saranno in grado di integrare con successo la Realtà Virtuale nella loro pratica educativa, migliorando l'efficacia dell'insegnamento delle lingue e offrendo esperienze di apprendimento coinvolgenti per gli studenti.

### Argomenti

Introduzione alla Realtà Virtuale (RV)

Teoria dell'Apprendimento Linguistico con la Realtà Virtuale

Integrazione della RV nel Curriculum Linguistico

Progettazione di Attività Immersive

Sessioni Pratiche e Simulazioni

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Nicole Rinnen**  
Trainer Ligra DS

Dopo un'esperienza accademica concentrata sulle nuove tecnologie applicate alla didattica e alla comunicazione, inizia il suo percorso come educatrice nella Scuola dell'Infanzia. Il suo ambito di competenza riguarda soprattutto le nuovissime tecnologie, come la Realtà Virtuale e Aumentata, e la loro integrazione efficace in ambito pedagogico.

Catalogo Formazione Studenti Docenti e Personale ATA

## Obiettivi Formativi

Acquisire una comprensione approfondita dei concetti di base della realtà virtuale e dei dispositivi associati

Apprendere come progettare attività linguistiche coinvolgenti e immersive utilizzando la realtà virtuale

Conoscere le risorse e gli strumenti disponibili per la creazione e la gestione di contenuti di realtà virtuale

Sviluppare competenze pratiche per integrare efficacemente le attività di realtà virtuale nel curriculum esistente

Acquisire competenze nella progettazione e implementazione di metodi di valutazione specifici per le attività di realtà virtuale

Apprendere strategie per mantenere un alto livello di partecipazione e motivazione degli studenti attraverso l'uso della RV

Esplorare soluzioni per garantire che l'uso della realtà virtuale sia accessibile a tutti gli studenti, riducendo eventuali disparità

Applicare le conoscenze acquisite attraverso workshop pratici e simulazioni di lezioni di realtà virtuale

## Custodi Digitali

Cybersicurezza per un Futuro Online Protetto



### Abstract

La cybersicurezza nelle scuole è un insieme di misure e pratiche volte a proteggere dati, sistemi informatici e dispositivi nell'ambiente educativo. È fondamentale per garantire la privacy degli studenti, preservare l'integrità delle informazioni, assicurare la continuità delle operazioni, prevenire l'accesso non autorizzato e educare gli studenti su comportamenti sicuri online. La cybersicurezza riduce le vulnerabilità tecniche, contribuisce a prevenire cyberbullismo e comportamenti inappropriati e assicura la conformità con le normative sulla privacy. Inoltre, protegge la reputazione della scuola, promuovendo un ambiente educativo sicuro e affidabile.

### Descrizione del corso

Il corso di formazione sulla cybersicurezza per insegnanti copre diversi aspetti chiave, tra cui la protezione dei dati personali degli studenti, la sicurezza delle reti e delle infrastrutture, la gestione di password e autenticazione, la sicurezza dei dispositivi e del software, la consapevolezza delle minacce, la sicurezza online degli studenti, la gestione degli account utente, la risposta agli incidenti, la protezione dalle minacce emergenti, la collaborazione e la condivisione delle informazioni, la sicurezza dei sistemi di apprendimento online, gli aspetti etici della cybersicurezza, la pianificazione di esercitazioni e simulazioni e l'accesso a risorse e strumenti per la cybersicurezza. L'obiettivo è dotare gli insegnanti di conoscenze e competenze necessarie per garantire un ambiente digitale sicuro per gli studenti, affrontando sfide attuali e emergenti nella cybersicurezza.

### Argomenti

Introduzione alla Sicurezza Informatica

Minacce alla Sicurezza Informatica

Crittografia / Reti sicure / Gestione Password

Sicurezza delle applicazioni Web / Software / Dispositivi

Leggi e Normative sulla Sicurezza Informatica

Etica nella Sicurezza Informatica

Hacking Etico ed Etica del White Hat

Tendenze e Sfide Attuali in Sicurezza Informatica

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Monica Salamoni**  
Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia ed educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Catalogo Formazione Studenti Docenti e Personale ATA

## Obiettivi Formativi

Proteggere le Reti e le Infrastrutture Tecnologiche

Implementare misure per proteggere le reti e le infrastrutture tecnologiche della scuola.

Essere in grado di riconoscere e prevenire attacchi di phishing

Sviluppare competenze nella gestione degli incidenti di sicurezza informatica, inclusa la risposta a violazioni

Creare programmi educativi per sensibilizzare gli studenti sulla sicurezza informatica e la consapevolezza degli utenti

Apprendere le pratiche per rimanere aggiornati sulle nuove minacce e tecnologie emergenti

Fomentare una cultura della sicurezza informatica tra insegnanti, personale e studenti

Adattare le Misure di Sicurezza ai Diversi Livelli Scolastici

Implementare metodi di valutazione per monitorare e valutare il progresso degli studenti nelle attività di robotica e coding

Stimolare l'Interesse per le Carriere STEAM

Promuovere l'interesse degli studenti nelle carriere legate a Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics

Offrire risorse e supporto continuo agli insegnanti per integrare la robotica educativa nel loro insegnamento

## Guida Pratica per Insegnanti:

Robotica Educativa e Coding a Scuola



### Abstract

La robotica educativa e il coding sono approcci pedagogici fondamentali nelle scuole per promuovere competenze chiave tra gli studenti. La robotica coinvolge gli studenti nella progettazione e programmazione di robot, mentre il coding sviluppa la capacità di scrivere istruzioni per computer. Queste discipline preparano gli studenti per il futuro, offrendo apprendimento pratico, stimolando l'interesse, collegandosi al curriculum e promuovendo competenze essenziali come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi. Sono inclusivi, diversificati, flessibili e favoriscono la collaborazione, contribuendo a creare una comunità di apprendimento e a migliorare la competenza tecnologica degli studenti.

### Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti sulla robotica educativa e il coding copre diversi aspetti, inclusi l'introduzione a queste discipline, il ruolo nello sviluppo delle competenze degli studenti, l'esplorazione di piattaforme e strumenti di programmazione, la progettazione e costruzione di robot, applicazioni pratiche in classe, sfide stimolanti, inclusività e diversità, valutazione e feedback, connessione con il curriculum, risorse online e comunità, progetti collaborativi, sviluppo professionale continuo e aspetti di sostenibilità e manutenzione. L'obiettivo del corso è dotare gli insegnanti delle competenze necessarie per integrare efficacemente la robotica educativa e il coding nell'ambiente scolastico, preparando gli studenti alle sfide digitali del futuro.

### Argomenti

Definizione e importanza di robotica educativa e coding nella didattica moderna

Come la robotica e il coding contribuiscono allo sviluppo di competenze come la risoluzione dei problemi, la logica, il pensiero critico e la creatività

Introduzione a piattaforme di programmazione adatte a diverse età e livelli di competenza

Familiarità con strumenti e linguaggi di programmazione popolari nel contesto educativo

Come integrare la robotica e il coding nei programmi di studio

Creazione di sfide e attività che coinvolgano gli studenti e stimolino la loro creatività

Approcci per rendere la robotica educativa accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background o abilità

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Monica Salamoni**  
Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia ed educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Catalogo Formazione Studenti Docenti e Personale ATA

## Obiettivi Formativi

Promuovere la creatività e l'innovazione attraverso la progettazione e l'esecuzione di progetti di robotica

Favorire la collaborazione attraverso progetti di robotica di gruppo, incoraggiando la condivisione di idee e il lavoro di squadra

Sviluppare competenze nella risoluzione di problemi tecnici legati alla programmazione e al funzionamento dei robot

Personalizzare le attività di robotica e coding per adattarsi ai diversi livelli di competenza degli studenti

Comprendere come integrare la robotica educativa in varie materie, come matematica, scienze e ingegneria

Imparare ad utilizzare le tecnologie di controllo remoto per interagire con i robot educativi

Sviluppare programmi interattivi che coinvolgono gli studenti in attività di programmazione dinamica

Adottare approcci inclusivi, garantendo che le attività di robotica siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con diverse abilità

Implementare metodi di valutazione per monitorare e valutare il progresso degli studenti nelle attività di robotica e coding

Personalizzare le attività di robotica e coding per adattarsi ai diversi livelli di competenza degli studenti

Comprendere come integrare la robotica educativa in varie materie, come matematica, scienze e ingegneria

Imparare ad utilizzare le tecnologie di controllo remoto per interagire con i robot educativi

## Educazione STEAM

Illuminare il Futuro con Scienza, Creatività e Innovazione



### Abstract

Lo STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) nelle scuole è un approccio educativo interdisciplinare che integra diverse discipline per promuovere un apprendimento pratico e creativo. Importante per sviluppare competenze chiave come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, prepara gli studenti per il futuro, collega teoria e pratica, stimola l'interesse e l'impegno attraverso progetti coinvolgenti, promuove un approccio globale e crea un ambiente inclusivo che abbraccia la diversità. In sintesi, lo STEAM offre un modello educativo completo che prepara gli studenti per sfide e opportunità nel mondo moderno.

### Descrizione del corso

Il corso di formazione sullo STEAM per insegnanti copre diverse aree chiave, tra cui l'introduzione e l'approccio interdisciplinare allo STEAM, lo sviluppo di progetti pratici, l'uso di metodologie attive, l'integrazione di tecnologie e strumenti STEAM, il ruolo dell'arte, la stimolazione della creatività, la valutazione in contesto STEAM, l'inclusività e la diversità, la promozione della collaborazione, il collegamento con l'industria e il mondo del lavoro, la sostenibilità, la connessione globale attraverso progetti STEAM, lo sviluppo professionale continuo e l'importanza della sostenibilità e dell'ambiente. L'obiettivo è preparare gli insegnanti a integrare con successo lo STEAM nell'ambiente educativo, promuovendo l'apprendimento interdisciplinare e preparando gli studenti per le sfide del mondo moderno.

### Argomenti

Approcci creativi alla risoluzione di problemi attraverso l'arte

Strategie per stimolare la creatività negli studenti

Metodi di valutazione adatti a progetti STEAM

Promozione della diversità di prospettive e approcci.

Sviluppo di competenze sociali attraverso progetti STEAM

Realizzazione di progetti che riflettano le applicazioni reali delle discipline STEAM

Progetti che esplorano soluzioni a problemi globali

Partecipazione a workshop, conferenze e opportunità di formazione

## Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Monica Salamoni**  
Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia ed educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

## Obiettivi Formativi

Familiarizzarsi con l'uso di tecnologie avanzate nelle attività STEAM, come stampanti 3D, software di progettazione, ecc.

Integrare attività che stimolino il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

Personalizzare le attività STEAM per adattare ai diversi livelli di competenza degli studenti

Favorire la Collaborazione e il Lavoro di Squadra

Incentivare la collaborazione tra gli studenti e il lavoro di squadra nelle attività STEAM

Adottare approcci inclusivi, garantendo che le attività STEAM siano accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dalle abilità

Sviluppare metodi di valutazione integrati che riflettano le competenze STEAM degli studenti

Esplorare e promuovere la diversità delle carriere STEAM, ispirando gli studenti a considerare percorsi professionali in questi settori

Applicare approcci STEAM alla risoluzione di problemi del mondo reale, incoraggiando gli studenti a collegare l'apprendimento alla vita quotidiana

Esplorare connessioni tra STEAM e questioni globali, incoraggiando una prospettiva globale nelle attività di apprendimento

Promuovere il Lifelong Learning

## Dal dialogo alla collaborazione

Pensiero Critico e le Abilità Sociali



### Abstract

Il debate nella scuola è una pratica strutturata di discussione su temi rilevanti, che coinvolge gli studenti in ruoli definiti e promuove lo sviluppo delle abilità di comunicazione e di pensiero critico. È importante per migliorare l'argomentazione, la comprensione del contesto e le abilità di comunicazione. Gli assetti collaborativi in classe si riferiscono alla strutturazione degli studenti in gruppi per affrontare attività educative. Essi promuovono l'apprendimento attivo, lo sviluppo delle abilità sociali, la diversità di prospettive e la responsabilità condivisa. Sono importanti perché migliorano i risultati degli studenti e favoriscono un coinvolgimento più profondo nell'apprendimento. Entrambi, il debate e gli assetti collaborativi, preparano gli studenti per sfide e opportunità nella vita.

### Descrizione del corso

Il corso affronterà diversi aspetti, inclusi l'ambiente collaborativo, tipi di collaborazione e progettazione di attività collaborative. Includerà anche il dibattito in classe, lo sviluppo di competenze chiave per la collaborazione, l'inclusività e la diversità, la valutazione della collaborazione, la gestione costruttiva dei conflitti, l'uso di tecnologie collaborative, collegamenti con il curriculum, esercitazioni pratiche, feedback e riflessioni e lo sviluppo professionale continuo. L'obiettivo è preparare gli insegnanti a creare un ambiente di apprendimento collaborativo, promuovere competenze sociali ed emotive e facilitare la partecipazione attiva degli studenti.

### Argomenti

Definizione della collaborazione in un contesto educativo

Costruzione di un Ambiente Collaborativo

Tipi di Collaborazione

Dibattito in Classe

Struttura del dibattito e regole di partecipazione

Competenze Chiave per la Collaborazione

Inclusività e Diversità

Tecnologie e Strumenti Collaborativi

Integrare la collaborazione e il dibattito nei programmi di studio

## Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Diletta Molinari**  
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

## Obiettivi Formativi

Promuovere la diversità di opinioni e punti di vista durante le attività di debate, creando un ambiente inclusivo

Favorire lo sviluppo del pensiero critico attraverso la pratica del debate, incoraggiando gli studenti a valutare le argomentazioni in modo analitico

Apprendere e insegnare abilità di ascolto attivo durante le discussioni e le sessioni di debate

Sviluppare competenze nell'uso di tecnologie per facilitare il debate online

Stimolare la leadership tra gli studenti, incoraggiandoli a guidare le sessioni di debate e a prendere iniziative

Apprendere strategie per creare un ambiente collaborativo in classe, promuovendo l'interazione e la condivisione di idee

Creare e implementare progetti collaborativi che incoraggino la partecipazione attiva e lo scambio di idee tra gli studenti

Promuovere la riflessione critica sugli argomenti affrontati durante le sessioni di debate e le attività collaborative

Collegare il debate e le attività collaborative della cittadinanza attiva, incoraggiando gli studenti a partecipare al dialogo pubblico

Offrire risorse e supporto nell'implementazione di tecniche di debate e attività collaborative nella loro pratica educativa

Definire i concetti chiave del debate e comprendere le sue applicazioni nell'ambiente educativo

Imparare a sviluppare argomentazioni solide e convincenti e a trasmetterle in modo efficace agli studenti



## Trasformazione Educativa

Intelligenza Artificiale e Internet nelle Scuole



### Abstract

L'Intelligenza Artificiale (AI) e l'Internet delle Cose (IoT) rappresentano tecnologie avanzate con impatti significativi nell'ambito educativo. L'AI può personalizzare l'apprendimento, analizzare dati per decisioni informate, automatizzare compiti e supportare gli insegnanti. L'IoT, collegando dispositivi fisici, contribuisce alla sicurezza, al monitoraggio e all'ottimizzazione delle risorse nelle scuole. L'importanza di queste tecnologie risiede nella personalizzazione dell'apprendimento, nell'efficienza operativa, nello sviluppo di competenze del 21° secolo, nell'innovazione educativa e nell'accesso equo all'educazione. Implementare AI e IoT offre opportunità uniche per migliorare l'esperienza educativa, preparando gli studenti per un futuro sempre più tecnologico.

### Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti su Intelligenza Artificiale (AI) e Internet delle Cose (IoT) offre una panoramica completa dei concetti di base e delle applicazioni pratiche di queste tecnologie. Esplora l'impatto sull'istruzione e sulle competenze degli studenti, affronta questioni etiche e di sicurezza e fornisce strumenti, risorse educative e linee guida per l'integrazione nei curricula. Attraverso progetti pratici, il corso mira a sviluppare le competenze chiave degli studenti, stimolare il pensiero critico e preparare gli insegnanti alle sfide e opportunità future nell'ambito tecnologico. L'obiettivo è fornire una formazione completa che prepari insegnanti e studenti per un mondo sempre più guidato da tecnologie avanzate.

### Argomenti

Guidare gli insegnanti nella progettazione di progetti pratici che coinvolgono concetti di AI e IoT

Sviluppare competenze pratiche attraverso l'implementazione di progetti concreti

Modifiche dei contenuti per adattarli ai diversi livelli scolastici

Come integrare l'AI e l'IoT nei curricula esistenti di diverse discipline

Suggerimenti per allineare gli argomenti alle linee guida educative

Analisi di casi studio di successo sull'implementazione di tecnologie AI e IoT in contesti educativi

Strategie per incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso progetti legati a AI e IoT

Esplorare le sfide attuali e future legate all'AI e all'IoT nell'ambiente educativo

Approcci per valutare il progresso degli studenti nei concetti di AI e IoT

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Monica Salamoni**  
Trainer Ligra DS

Da sempre appassionata di tecnologia ed educazione. Ha ricoperto il ruolo di educatrice in vari ambiti e in varie materie seguendo i ragazzi nel loro percorso di studi a supporto e sostegno della scuola ma anche in ambienti di volontariato per un approccio alla pari nell'Educazione alla Salute. In Ligra DS gestisce la Ligra Education Community, ovvero la community degli insegnanti dedicata a robotica educativa e scuola del futuro. Si occupa della creazione di percorsi didattici e progetti innovativi da replicare in classe e supporta attivamente i docenti nell'introduzione della tecnologia all'interno del programma scolastico grazie a corsi di formazione, workshop e webinar.

Catalogo Formazione Studenti Docenti e Personale ATA

## Obiettivi Formativi

Acquisire una conoscenza approfondita dei concetti di base di Intelligenza Artificiale e Internet delle Cose

Analizzare come l'AI e l'IoT possono essere implementati in modo pratico e vantaggioso nel contesto educativo

Fornire agli insegnanti competenze pratiche nell'utilizzo e nell'integrazione di tecnologie avanzate nelle loro attività didattiche

Capire come l'AI può essere utilizzata per personalizzare l'esperienza di apprendimento degli studenti, adattandola alle loro esigenze individuali

Imparare come l'IoT può ottimizzare l'uso delle risorse, migliorare l'efficienza operativa e creare un ambiente scolastico intelligente

Stimolare gli insegnanti a esplorare nuove modalità di insegnamento attraverso l'adozione di tecnologie innovative

Approfondire le considerazioni etiche legate all'uso di tecnologie avanzate e imparare a gestire le preoccupazioni sulla sicurezza

Promuovere la riflessione critica sugli argomenti affrontati durante le sessioni di debate e le attività collaborative

Sviluppare la capacità di progettare e implementare progetti pratici che integrano con successo l'AI e l'IoT nella didattica quotidiana

Apprendere strategie per adattare i concetti di AI e IoT a studenti di diverse età e livelli di competenza

Implementare strumenti di valutazione per misurare l'efficacia dell'uso di AI e IoT sull'apprendimento degli studenti

Integrare l'AI e l'IoT nei curricula disciplinari, illustrando come queste tecnologie possano arricchire l'insegnamento in diverse materie

## Cittadinanza Connessa

Educazione Civica e Cittadinanza Digitale



### Abstract

L'educazione civica si concentra sull'insegnamento dei principi fondamentali della cittadinanza, coinvolgendo diritti, doveri civici, strutture governative e storia politica. La cittadinanza digitale estende questi principi al contesto online, promuovendo comportamenti etici, responsabili e consapevoli nell'interazione digitale. Questo è cruciale nell'era digitale, dove la partecipazione attiva e sicura online è essenziale. L'importanza di quest'educazione risiede nella promozione della responsabilità civica, nell'incoraggiare la partecipazione attiva, nella prevenzione del cyberbullismo, nell'alfabetizzazione mediatica, nella gestione della privacy e sicurezza online, nella promozione dell'inclusione digitale, nello sviluppo di competenze digitali e nella preparazione degli studenti per affrontare le sfide e opportunità del mondo moderno. In sintesi, l'obiettivo è formare cittadini consapevoli, responsabili e competenti, sia nell'ambito tradizionale che in quello digitale.

### Descrizione del corso

Il corso di formazione per insegnanti su Educazione Civica e Cittadinanza Digitale si focalizza su diversi aspetti chiave: include l'insegnamento dei fondamenti della cittadinanza, le leggi digitali, l'etica online e la gestione delle fake news. Affronta anche tematiche come privacy e protezione dei dati, cyberbullismo, partecipazione civica digitale, elettorato online, inclusione digitale e diversità online. Il corso esplora gli strumenti digitali per l'educazione civica, lo sviluppo delle abilità critiche, progetti pratici, sfide emergenti e l'importanza del feedback e della valutazione nell'ambito digitale.

L'obiettivo è preparare gli insegnanti a guidare gli studenti in un mondo digitalizzato, promuovendo una cittadinanza digitale responsabile e consapevole.

### Argomenti

Prevenzione del cyberbullismo

Promozione di comportamenti positivi online

Uso delle piattaforme digitali per partecipare alla vita civica

Educazione alle Elezioni e al Voto Online

Insegnare il processo elettorale

Affrontare il divario tecnologico

Promuovere il pensiero critico nell'analisi di contenuti online

Sviluppo delle Abilità Critiche e Analitiche

Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

### Relatrice



**Nicole Rinnen**  
Trainer Ligra DS

Dopo un'esperienza accademica concentrata sulle nuove tecnologie applicate alla didattica e alla comunicazione, inizia il suo percorso come educatrice nella Scuola dell'Infanzia. Il suo ambito di competenza riguarda soprattutto le nuovissime tecnologie, come la Realtà Virtuale e Aumentata, e la loro integrazione efficace in ambito pedagogico.

## Obiettivi Formativi

Fornire linee guida pratiche su come integrare efficacemente l'educazione civica e la cittadinanza digitale nei curricula scolastici

Sviluppare competenze di pensiero critico nell'analisi di contenuti online e nella valutazione di informazioni digitali

Promuovere la partecipazione attiva degli studenti nella vita civica e digitale, incoraggiando progetti e iniziative coinvolgenti

Sensibilizzare sull'importanza dell'inclusione digitale e del rispetto online, incoraggiando un ambiente virtuale rispettoso della diversità

Fornire strumenti e risorse didattiche digitali per implementare in modo efficace i concetti di cittadinanza connessa nelle lezioni

Apprendere strategie per creare un ambiente collaborativo in classe, promuovendo l'interazione e la condivisione di idee

Sviluppare strumenti di valutazione per misurare la comprensione e l'applicazione degli studenti nei temi di cittadinanza connessa

Sensibilizzare gli insegnanti sulla sicurezza online e sulla protezione delle informazioni personali, diffondendo consapevolezza tra gli studenti

Adattare le strategie didattiche per rispondere alle esigenze di studenti di diverse età e livelli di competenza

Creare un ambiente di apprendimento collaborativo tra insegnanti, incoraggiando lo scambio di idee, best practices e risorse

Sviluppare strumenti di valutazione per misurare la comprensione e l'applicazione degli studenti nei temi di cittadinanza connessa a quella digitale

## Abstract

I sussidi didattici di supporto a Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) sono risorse e strumenti che favoriscono un apprendimento personalizzato e accessibile. Questi sussidi, che possono includere materiali didattici adattati e tecnologie assistive, sono cruciali per creare un ambiente inclusivo che permette agli studenti con esigenze particolari di partecipare pienamente alle attività scolastiche. La loro importanza risiede nella personalizzazione dell'apprendimento, nell'accessibilità del curriculum, nella promozione dell'inclusione, nel potenziamento delle abilità degli studenti, nella riduzione delle disparità educative, nel sostegno emotivo, nella promozione dell'autonomia e nell'innovazione tecnologica. L'utilizzo di questi sussidi mira a favorire la partecipazione attiva e coinvolgente degli studenti, creando un ambiente scolastico che valorizza e supporta le diverse esigenze degli individui.

## Descrizione del corso

Il corso sull'inclusione di Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) a scuola, con un focus sulle tecnologie di supporto, copre una vasta gamma di argomenti: inizialmente verrà presentato un quadro generale su BES e DSA, esplorando le normative e le leggi correlate. Si approfondisce poi la valutazione, identificazione e diagnosi di studenti con queste esigenze, analizzando il ruolo degli insegnanti e degli specialisti. Il corso tratta approcci pedagogici inclusivi, adattamenti curricolari e sottolinea l'importanza della collaborazione tra insegnanti, genitori e professionisti della salute. Una parte significativa del corso è dedicata alle tecnologie di supporto e alle tecnologie assistive, con un'esplorazione di strumenti specifici come comunicatori e software di sintesi vocale. Il corso mira a preparare gli insegnanti ad affrontare con successo l'inclusione di studenti con BES e DSA, incorporando in modo efficace le tecnologie di supporto nell'ambiente educativo.

## Argomenti

Introduzione a BES e DSA

Valutazione e Diagnosi

Approcci Pedagogici Inclusivi

Ruolo degli Insegnanti di Sostegno

Collaborazione e Comunicazione

Assistive Technology

Adattamenti di Materiale Didattico

## Primaria | Secondaria



04-30 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

## Relatrice

Diletta Molinari  
Trainer Ligra DS

Psicologa ed educatrice, entra nel team di Ligra DS dopo diverse esperienze di docenza e di supporto a studenti con Bisogni Educativi Speciali e Disturbi Specifici dell'Apprendimento. La sua attività progettuale e formativa si concentra quindi soprattutto sulle modalità didattiche volte all'inclusione e alla collaborazione, con particolare focus sulle esperienze immersive e sensoriali che le nuove tecnologie permettono di realizzare.

## Obiettivi Formativi

Fornire una conoscenza approfondita dei Bisogni Educativi Speciali (BES) e dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

Approfondire la comprensione delle leggi e delle normative riguardanti l'inclusione di studenti con BES e DSA

Sviluppare competenze nell'implementazione di approcci pedagogici inclusivi adattati alle esigenze degli studenti

Fornire competenze nella creazione e nell'adattamento di materiali didattici per rispondere alle esigenze individuali degli studenti

Formare all'utilizzo efficace delle tecnologie assistive per supportare gli studenti con BES e DSA

Promuovere la collaborazione tra insegnanti, genitori e professionisti per garantire un approccio integrato di supporto

Imparare a personalizzare l'insegnamento per rispondere alle esigenze individuali degli studenti con BES e DSA

Dotare gli insegnanti di competenze per fornire un sostegno emotivo ai propri studenti, creando un ambiente inclusivo e accogliente

Sviluppare strategie per promuovere l'autonomia degli studenti con BES e DSA nelle attività di apprendimento

Formare all'adozione di strategie che favoriscano l'inclusione sociale degli studenti con BES e DSA

Dotare gli insegnanti di strumenti per l'identificazione e la diagnosi tempestiva di studenti con BES e DSA

## Abstract

Il corso è progettato per fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessari per guidare gli studenti nel mondo «dinamico» dell'imprenditorialità attraverso processi di simulazione. Attraverso una combinazione di concetti teorici, metodologie, discussioni collaborative, simulazioni e gamification, il corso propone un approccio globale per incorporare il pensiero imprenditoriale all'interno del programma didattico.

## Descrizione del corso

Il corso di «Simulazione d'impresa e Startup» si configura come un'esperienza formativa coinvolgente e progettata per trasformare la prospettiva dei docenti sulla didattica, ispirandoli a integrare la simulazione d'impresa nei loro percorsi didattici. Durante il corso, i docenti acquisiranno consapevolezza sui principali concetti legati al mondo dell'imprenditorialità e delle startup, sulle metodologie maggiormente utilizzate (Business Model Canvas, Lean Canvas, Elevator Pitch) e sulla Gamification. Particolare enfasi sarà posta proprio sull'utilizzo di metodologie e strumenti didattici innovativi, con l'obiettivo di rendere l'apprendimento coinvolgente e rilevante per gli studenti:

- L'uso del Business Model Canvas e del Lean Canvas fornirà strumenti tangibili per sviluppare e comprendere i modelli di business, permettendo ai docenti di guidare gli studenti attraverso la creazione di progetti startup realistici.

- Attraverso l'Elevator Pitch, gli insegnanti acquisiranno abilità di comunicazione essenziali per presentare in modo efficace e persuasivo le idee di startup, migliorando la capacità degli studenti di presentare in modo convincente le proprie iniziative imprenditoriali.

- La sessione di gaming, mediante l'utilizzo del Business Game, permetterà agli insegnanti di simulare la dinamica pratica delle decisioni imprenditoriali e della gestione aziendale, fornendo loro un'esperienza diretta su come integrare tali simulazioni coinvolgenti nelle lezioni quotidiane. La sinergia tra questi strumenti offre un approccio sistemico, preparando i docenti a guidare gli studenti nel mondo dell'imprenditorialità con una comprensione pratica e applicata.

## Argomenti

Concetto di imprenditorialità e Startup

Metodologia del Business Model Canvas e del Lean Canvas, con esempi pratici

Metodologia dell'Elevator Pitch, con esempi pratici

Sessioni di simulazioni d'impresa con l'utilizzo del Business Game

## Secondaria



24 h

Formazione



Attestato di

Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

## Relatori



## Tommaso Terenzio

Project Manager di Artémat S.r.l., azienda specializzata nella progettazione, sviluppo e implementazione di strumenti di gamification per la formazione e il recruitment. Con 15 anni di esperienza nella simulazione di impresa e startup, collabora attivamente con istituzioni accademiche, scolastiche e aziende per progettare, implementare e gestire percorsi formativi personalizzati che aumentano il livello di coinvolgimento dei partecipanti ed enfatizzano l'apprendimento attivo.

## Maica Giulia Apa

Project Manager di Artémat S.r.l. da circa 14 anni. La sua specializzazione in azienda riguarda la progettazione di contenuti specifici per strumenti innovativi dedicati alla formazione e al recruitment. La sua esperienza le ha permesso di acquisire competenze significative come facilitatore in corsi di simulazione di impresa e startup in contesti accademici, scolastici e aziendali.

## Obiettivi Formativi

Acquisire i concetti di imprenditorialità e startup e integrarli nel percorso didattico

Utilizzare metodologie innovative (Business Model Canvas Lean Canvas, Elevator Pitch), promuovendo la creatività e la progettazione di percorsi di simulazione d'impresa e startup

Comprendere le potenzialità dei Business Game per aumentare il coinvolgimento degli alunni su specifiche tematiche

Stimolare e rafforzare la collaborazione tra i docenti

## Abstract

Il percorso formativo su "Podcast e WebRADIO scolastica", scandito in 8 incontri modulari della durata di 2 ore (16h totali), sviluppa i due macro argomenti (Podcast e WebRADIO) nei tre momenti programmatici della produzione:

- La pre-produzione (digital storytelling)
- La produzione (la tecnologia che sottende i podcast e le trasmissioni radiofoniche streaming)
- La post-produzione (montaggio audio, editing)

## Descrizione del corso

Il percorso formativo affronta gli aspetti didattici dei due mezzi di comunicazione/espressione presi in esame (Podcast e WebRADIO), con le relative peculiarità e metodologie specifiche, tese ad arricchire il Curriculum scolastico degli apprendimenti, finalizzato allo sviluppo di specifiche competenze comunicative.

Durante la formazione verranno presi in esame numerosi case study relativi agli argomenti trattati e saranno messi a disposizione materiali on-line e link utili.

Destinatari della formazione: insegnanti di ogni ordine e grado, tecnici, operatori culturali.

## Argomenti

Podcast e WebRADIO come progetti didattici

Lo studio radiofonico come laboratorio interdisciplinare

Apprendimento delle tecnologie specifiche digitali

Cittadinanza digitale



**16 h**  
Formazione

**8 Moduli**  
da 2 h



**Attestato di**  
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

## Relatore



## Celestino Rossi

Docente di Scuola Primaria, sperimentatore dei linguaggi cinematografici e televisivi in ambito educational. Ideatore e progettista dei progetti nazionali "FlippedTV", Educational WebTV. Esperto di Podcast, WebRADIO e tecnologie per la documentazione scolastica.

Musicista e compositore, sperimenta percorsi di musica elettronica per bambini e ragazzi. Project manager per l'Associazione "Via Verdi 11 - Educational WebTV".

## Obiettivi Formativi

Acquisire competenze relative alle tecnologie specifiche audio video

Affrontare principi di narratologia e speaking radiofonico

Esperire specifiche metodologie quali Flipped Classroom, Role playing, Peer to peer education, Compito di realtà

Padroneggiare l'uso delle attrezzature specifiche della produzione radiofonica

Produrre format di podcast e webradio ad uso scolastico-culturale

## Abstract

Il percorso formativo sulla "WebTV scolastica", scandito in 8 incontri modulari della durata di 2 ore (16h totali), affronta i tre momenti programmatici della produzione "webtelevisiva":

- La pre-produzione (digital storytelling)
- La produzione (la tecnologia che sottende le trasmissioni live streaming)
- La post-produzione (montaggio audio-video, editing).

## Descrizione del corso

La vocazione didattico/metodologica del percorso affronterà gli aspetti culturali, pedagogici ed educativi (cittadinanza attiva e digitale) del potente mezzo di comunicazione sulla rete: la WebTV. Durante la formazione verranno presi in esame numerosi case study relativi agli argomenti trattati e saranno messi a disposizione materiali on-line e link utili.

Destinatari della formazione: insegnanti di ogni ordine e grado, tecnici, operatori culturali.

## Argomenti

Principi della comunicazione sincrona e asincrona sulla rete Internet

Lo studio televisivo come laboratorio interdisciplinare

Apprendimento delle tecnologie televisive digitali

Cittadinanza digitale

## Obiettivi Formativi

Acquisire competenze specifiche relative alla tecnologia streaming audio video

Esperire specifiche metodologie quali Flipped Classroom, Role playing, Peer to peer education, Compito di realtà

Padroneggiare l'uso delle attrezzature specifiche della produzione televisiva

Produrre format televisivi ad uso scolastico-culturale



**16 h**  
Formazione

**8 Moduli**  
da 2 h



**Attestato di**  
Partecipazione

Il corso verrà organizzato sulla base delle richieste delle scuole e in accordo tra Dirigente e formatrice.

## Relatore



## Celestino Rossi

Docente di Scuola Primaria, sperimentatore dei linguaggi cinematografici e televisivi in ambito educational. Ideatore e progettista dei progetti nazionali "FlippedTV", Educational WebTV. Esperto di Podcast, WebRADIO e tecnologie per la documentazione scolastica.

Musicista e compositore, sperimenta percorsi di musica elettronica per bambini e ragazzi. Project manager per l'Associazione "Via Verdi 11 - Educational WebTV".

Ligra.it

**Ligra DS S.r.l.**

Vigolzone (PC) - Italia | Via artigiani-29\31

