

Scheda Corso DM66
ITCG Paolo Toscanelli (Ostia)
Formatore: Dr. Fabio Pitotti

Titolo del Corso di formazione	DIGIGREEN 4.0 Trasformare l'apprendimento "onlife" e sostenibile
Descrizione sintetica del corso	Il corso propone una formazione approfondita sui principi del modello DIGIGREEN, sulle competenze digitali richieste dai docenti, come evidenziato da Digicomp 2.2 e Digicomp Edu, e sull'uso di Selfie for Teachers per l'autovalutazione e il miglioramento professionale. Con un focus sul modello DIGIGREEN, il corso intende preparare i docenti a costruire esperienze di apprendimento interattive, utilizzando tecnologie avanzate e metodi didattici che rispecchiano gli obiettivi di Agenda 2030 e di GreenComp. Attraverso l'adozione di pratiche inclusive e rispettose della diversità, si punta a creare ambienti didattici che favoriscano la collaborazione, l'interdisciplinarietà e il protagonismo studentesco. I contenuti evidenziano la sinergia tra sostenibilità ambientale e utilizzo di strumenti digitali per un apprendimento dinamico e "onlife". I partecipanti saranno guidati nella progettazione di unità didattiche che integrino gli obiettivi di sostenibilità, promuovendo così un'educazione che prepari gli studenti a diventare cittadini consapevoli e responsabili del loro futuro.
Programma	Introduzione alla Sostenibilità Ambientale • L'Importanza della Sostenibilità Ambientale nell'Educazione Integrazione della Sostenibilità nell'Apprendimento: • Strategie per includere la sostenibilità ambientale nel curriculum scolastico • Raccomandazioni GreenComp e Connessioni con DigComp e Agenda 2030 • Introduzione a GreenComp e come applicare le sue raccomandazioni in classe • Connessioni con DigComp 2.2/Edu e Agenda 2030: Piattaforme e Strumenti Digitali per l'Apprendimento Interattivo • Panoramica delle piattaforme e degli strumenti digitali per l'apprendimento • Ambienti di Apprendimento Inclusivi e Interdisciplinari • Creazione di ambienti di apprendimento che promuovano inclusività e interdisciplinarietà Utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per Supportare l'Educazione Sostenibile • Introduzione all'uso dell'IA nell'educazione • Applicazioni Pratiche: Esempi di come l'IA può supportare pratiche educative sostenibili • Progettazione di Attività Coinvolgenti e Collaborative DIGIGREEN Attività Pratiche: • Progetti e attività che promuovano la collaborazione tra studenti • Creazione di attività didattiche in linea con gli obiettivi di Agenda 2030 e le raccomandazioni di DigComp 2.2 e DigCompEdu • Integrazione di pratiche sostenibili negli ambienti di apprendimento
Durata Complessiva del corso	10 h Totali

Scheda Corso DM66
ITCG Paolo Toscanelli (Ostia)
Formatore: Dr. Fabio Pitotti

Titolo del Corso di formazione	NarrARe Realizzare Narrazioni Emotive per la didattica con la Realtà Aumentata e lo StoryTelling
Descrizione sintetica del corso	Il corso si propone di elevare la qualità dell'insegnamento attraverso una combinazione innovativa di Realtà Aumentata e Tecniche di Digital Storytelling. Gli obiettivi includono l'acquisizione di conoscenze sulla tecnologia AR e sulle sue applicazioni educative, nonché la comprensione delle tecniche di storytelling per creare narrazioni coinvolgenti e collaborative. I partecipanti impareranno a utilizzare strumenti online per creare contenuti didattici AR di alta qualità e a esaminare esempi di successo nell'integrazione di AR e storytelling nella didattica. Attraverso il caso studio di Indagorom@, un progetto di narrazione emotiva del territorio, gli studenti esploreranno le potenzialità della AR nell'esperienza educativa. Il progetto finale consisterà nella creazione di un'opera materico-digitale, che servirà a condividere e trasferire conoscenze multidisciplinari, integrando così le competenze acquisite nel corso. Inoltre, il corso offre uno sguardo sulle prospettive future dell'utilizzo della tecnologia AR e dello storytelling nella didattica, preparando i partecipanti a rimanere all'avanguardia nell'ambito dell'innovazione educativa.
Programma	Introduzione alla Tecnologia AR e Storytelling • Concetti base della realtà aumentata • Strumenti e piattaforme disponibili per l'AR • Vantaggi dell'AR nella didattica Creazione di Contenuti AR per la Didattica • Utilizzo di Strumenti e Risorse Online • Piattaforme per la creazione di contenuti AR • Risorse online per l'AR educativa • Guida passo-passo alla creazione di contenuti AR di alta qualità Applicazioni Didattiche dell'AR • Come integrare l'AR nei curricula scolastici • Esempi pratici di attività didattiche con AR • Benefici per l'insegnamento-apprendimento Narrazione Emotiva del Territorio • Creazione di Esperienze Coinvolgenti • Utilizzo dell'AR per raccontare storie legate al territorio • Tecniche per creare narrazioni emotive e coinvolgenti • Caso di Studio: Indagorom@ (partecipazione nel corso dell'artista) • Presentazione del progetto Indagorom@ • Analisi del progetto e delle sue applicazioni didattiche Sviluppo di Progetti di Narrazione Emotiva: • Tecniche di pianificazione di progetti educativi con AR (Thinglink) • Sviluppo del progetto utilizzando AR e tecniche di storytelling • Esempi di progetti didattici e loro implementazione Attività Pratiche: Project Work Finale Realizzazione di un'opera materico-digitale sul proprio territorio o mediante esperienze di AR da predisporre nel proprio istituto (ad es. Aumentare un Murales, creare percorsi guidati Aumentati nell'Istituto)
Durata Complessiva del corso	13 h Totali