



A.TE.N.A.

AMBIENTI E TECNOLOGIE PER UN NUOVO APPRENDIMENTO

*P.O. REGIONE LIGURIA FSE 2014-2020
ASSE 3 - ISTRUZIONE E FORMAZIONE*

**Un grande investimento della Regione LIGURIA per la
formazione al digitale della Scuola e CFP**

17 febbraio 2020

REGIONE LIGURIA – SEDE VIA FIESCHI 15, GENOVA
SALA CRISTOFORO COLOMBO – ATRIO, PIANO TERRA



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI GENOVA



Fondazione CIF Formazione



DIH
Digital Innovation Hub
LIGURIA



Scuola di
Robotica

TERRITORIO	ISTITUTO SCOLASTICO/ISTITUTO DI RICERCA	CFP
LA SPEZIA	IISS CAPELLINI SAURO	CISITA FORMAZIONE SUPERIORE
TIGULLIO	IC SANTA MARGHERITA LIGURE	VILLAGGIO DEL RAGAZZO
GENOVA	CONVITTO NAZIONALE CRISTOFORO COLOMBO ISTITUTO ONNICOMPRESIVO	CNOS-FAP
GENOVA	ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE - CNR	
SAVONA	ISTITUTO FERRARIS PANCALDO	ISFORCOOP
IMPERIA	IIS G.RUFFINI	S.E.I. - CPT

Sinergia con:

- USR Liguria
- Regione Liguria tramite il progetto Scuola Digitale Liguria

<p>1) Competenze base di uso didattico delle tecnologie presenti nelle Organizzazioni-Scuola e Enti IeFP</p>	<p>Uso di Internet per cercare, valutare, archiviare risorse digitali: buone pratiche nelle Organizzazioni-Scuola e Enti IeFP; Uso della posta elettronica per la competenza comunicativa interpersonale formale/informale; Uso di editor di testi per la competenza comunicativa per scritto; Uso base di applicazione per l'elaborazione dati.</p> <p>Uso base di ambienti cloud per collaborare efficacemente con colleghi e studenti; Uso di app presenti in rete da usare su LIM/Proiettori interattivi; Uso di app presenti in rete da usare su LIM/Proiettori interattivi.</p> <p>Conoscenza dei dispositivi a disposizione per la formazione digitale: computer, tablet, dispositivi personali degli studenti per condurre lezioni partecipate; Metodologie didattiche, progettazione didattica e valutazione per la formazione digitale; Aspetti di inclusione e sicurezza con le tecnologie base presenti in classe (uso di e-mail, file, USB ...); Tecnologie per l'autoregolazione dell'apprendimento.</p>
<p>2) Competenze per creare materiali didattici digitali</p>	<p>Modificare e riusare le risorse di Internet per creare materiali didattici originali; Conoscere e usare repository di risorse didattiche aperte in rete; Guidare gli studenti a creare contenuti digitali da pubblicare in Internet</p> <p>Usare diversi dispositivi (computer, tablet) e applicazioni per creare esperienze didattiche con ebook, con immagini digitali, con animazioni e video digitali, con risorse digitali in realtà aumentata e realtà virtuale.</p> <p>Usare diversi dispositivi (computer, tablet) e applicazioni per creare questionari e verifiche digitali; Aspetti di inclusione e sicurezza nella produzione di risorse digitali per la didattica</p>
<p>3) Competenze per la didattica collaborativa con strumenti e in ambienti digitali</p>	<p>Guidare gli studenti a collaborare e comunicare a distanza con diversi strumenti (computer, tablet) e applicazioni e a produrre risorse digitali in modo collaborativo con diversi strumenti (computer, tablet) e applicazioni.</p> <p>Creare siti o blog come ambienti di didattica collaborativa e Usare strumenti gratuiti per la produttività individuale e condivisa.</p> <p>Aspetti di valutazione della didattica collaborativa; Aspetti di inclusione e sicurezza nella collaborazione e comunicazione digitale .</p>
<p>4) Competenze per le STEAM: coding, robotica educativa.</p>	<p>Pensiero computazionale: coding unplugged - Tinkering (robotica elettronica).</p> <p>Applicazione per l'elaborazione dati: dati e simulazioni con fogli di calcolo</p> <p>Applicazioni per il Coding e artefatti robotici nella Scuola dell'infanzia e I Ciclo.</p> <p>Applicazioni per la realtà aumentata nella Scuola dell'infanzia e I Ciclo; Sicurezza e Roboetica.</p> <p>Applicazioni per il Coding e artefatti robotici e per la realtà aumentata e realtà virtuale per il II Ciclo.</p> <p>Guidare gli studenti a creare app per risolvere problemi reali, Sicurezza, Roboetica.</p>

Dirigenti scolastici e Direttori di CFP



1) Tecniche e strumenti per promuovere e sostenere l'innovazione

Strumenti e metodi per la definizione, pianificazione, monitoraggio e valutazione di un piano operativo per l'uso delle tecnologie digitali nelle Organizzazioni-Scuola e Enti leFP.

Strumenti e metodi per supportare forme di network e di comunicazione/ collaborazione tramite gli strumenti digitali fra gli attori della Comunità formativa (docenti/formatori, dirigenti/direttori, personale tecnico, personale amministrativo, famiglie); Strumenti e metodi per valorizzare la formazione all'innovazione digitale per gli attori della

Elementi di sicurezza digitale: sicurezza degli apparati - incluso BYOD, trattamento dati nella nelle Organizzazioni-Scuola e Enti leFP, privacy.

Personale ATA che svolgono attività di supporto tecnico alla scuola Primaria

1) Mantenere in efficienza gli apparati digitali	Strumenti e metodi per l'individuazione degli apparati e strumenti digitali più adeguati alle Organizzazioni-Scuola e Enti leFP e per gestire il BYOD, con attenzione agli aspetti tecnici e pedagogici.
	Strumenti per la gestione della formazione supportata dalle tecnologie digitali (portali e ambienti cloud) e per la gestione dei siti delle Organizzazioni-Scuola e Enti leFP; Strumenti per la gestione della collaborazione fra gli attori della formazione (Docenti/Formatori).
	Strumenti e metodi per la gestione dei laboratori digitali e per il monitoraggio e gestione dell'efficienza degli apparati e dispositivi nelle classi e nelle Organizzazioni-Scuola e Enti leFP.

Categorie coinvolte e collocazione geografica



Categoria/Territorio	AT Genova	AT Imperia	AT Savona	AT La Spezia	Totali per categoria
Docenti-Formatori	793	214	260	211	1.478
Dirigenti-Direttori	32	9	11	9	61
Operatori Tecnici	32	9	11	9	61
Totali per territorio	857	232	282	229	1.600

**A fronte di esuberanti e/o eventuali posti resisi vacanti,
sarà garantita la possibilità di spostamenti tra categorie e territori**

Certificazioni previste



CERTIFICAZIONI	N° partecipanti
ECDL Standard - Project Planning	61
ECDL Standard - IT Security	61
EPICT Start	1.478
Totale	1.600

Iscrizioni aperte a partire dal:



30 marzo 2020

Seguiteci sul portale del progetto

Per informazioni scrivete a: info@atena.unige.it

