

STRUTTURA DEI CORSI:

1. **Future Labs - ISIS A PONTI DI GALLARATE (VA)** 15 ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 15+10 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 15+10 | 2 |
| Gamification | 15+10 | 3 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 15+10 | 3 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 15+10 | 2 |
| Internet delle cose | 15+10 | 3 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 15+10 | 2 |

2. **Future Labs - IIS E.FERMI DI CATANZARO** 15 ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 15+10 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 15+10 | 2 |
| Gamification | 15+10 | 3 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 15+10 | 3 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 15+10 | 2 |
| Internet delle cose | 15+10 | 3 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 15+10 | 2 |
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 15+10 | 3 |

3. **Future Labs - ITST MARCONI DI CAMPOBASSO** 18 ore in presenza + 7 ore online

| Area tematica della formazione: | Titolo corso/i | Num ore | Num corsi |
|---|---|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | Ambienti didattici innovativi (tutti gli ordini di scuola ovvero I - P - SP - SS) Strumenti e tecnologie per una didattica inclusiva (I - P - SP - SS) | 18+7 | 2 |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | | |
|---|---|------|---|
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | Realtà Aumentata (I - P - SP - SS) - area scientifica | 18+7 | 1 |
| Gamification | Gamification (I - P - SP - SS) | 18+7 | 1 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | Modulo STEM (P - SP) Modulo Tinkering (I - P) Modulo Making (SP - SS) Coding e Robotica Educativa (I - P) Robotica Educativa applicata alla didattica (SP - SS) Making avanzato (SS) - L'Automazione Industriale e le Macchine Utensili nell'Industria 4.0 | 18+7 | 6 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | Realtà Aumentata (I - P - SP - SS) - area umanistica | 18+7 | 1 |
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media | | | |
| Internet delle cose | IoT (SP - SS) IoT avanzato (SS) - La Building Automation e il controllo dei sistemi | 18+7 | 2 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | Strumenti per il Cooperative Learning (I - P - SP - SS) Strumenti avanzati per il Cooperative Learning (SP - SS) | 18+7 | 2 |
| Innovazione didattica e competenze digitali nei licei e nei tecnici quadriennali sperimentali | | | |
| Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento (laboratori, biblioteche scolastiche innovative, ecc.) | | | |

4. **Future Labs - LICEO SCIENTIFICO GALILEI DI TRIESTE 16** ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|----------------|------------------|
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) MOD A - Pensiero Computazionale e basi di programmazione Infanzia e Primaria | 16+10 | 2 |
| MOD B - Coding e Robotica - Infanzia e Primaria | 16 + 10 | 2 |
| MOD A - Pensiero Computazionale e basi di programmazione - Secondaria di I grado | 16 + 10 | 4 |
| MOD B - Coding e Robotica - Secondaria di I grado | 16 + 10 | 3 |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|---------|---|
| MOD C - Fab Lab a scuola - La filosofia Maker - Secondaria di I grado | 16 + 10 | 1 |
| MOD A - Pensiero computazionale e basi di programmazione - Secondaria di II grado | 16 + 10 | 2 |
| MOD C - Fab lab a scuola - La filosofia Maker - Secondaria di II grado | 16 + 10 | 2 |
| <p>Nota esplicativa</p> <p><i>Infanzia + Primaria = 2 MOD A + 2 MOD B = 2 percorsi</i></p> <p><i>Sec. I Grado = 3 MOD A + 3 MOD B = 3 percorsi</i></p> <p><i>Sec I Grado = 1 MOD A + 1 MOD C = 1 percorso</i></p> <p><i>Sec. II Grado = 2 MOD A + 2 MOD C = 2 percorsi</i></p> <p><i>Ogni gruppo di docenti di ogni grado di scuola seguirà un percorso costituito da 2 MODULI A + B oppure A + C. I 2 MODULI costituiscono il percorso di formazione del corsista.</i></p> <p><i>L'attività del Formatore/tori sarà facilitata dalla presenza di Tutor d'aula. Il Tutor avrà la funzione anche si facilitare il lavoro in piattaforma che sarà monitorato e supervisionato dalla équipe territoriale e dal gruppo di regia del progetto di formazione</i></p> | | |

5. Future Labs - IIS MARCONI- MANGANO DI CATANIA 15 ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|---------|-----------|
| Corsi di APPLICAZIONI per BES *1 | 15 + 10 | 4 |
| Corsi di ROBOTICA *2 | 15 + 10 | 4 |
| Corsi STEAM e TINKERING *3 | 15 + 10 | 3 4 |
| Corsi di WEB APP e LEARNING OBJECTS *4 | 15 + 10 | 4 |
| Corsi di CLOUD *5 | 15 + 10 | 2 |
| Corsi di VIDEO EDITING *6 | 15 + 10 | 2 |
| Corso di GAMIFICATION *7 | 15 + 10 | 3 |
| <p>nota esplicativa:</p> <p>*1 1 infanzia + 1 primaria + 1 I grado + 1 II grado</p> <p>*2 1 infanzia + 1 primaria + 1 I grado + 1 II grado</p> <p>*3 1 primaria + 1 I grado + 2 II grado (1 standard e 1 plus)</p> <p>*4 2 Ist. Compr. (1 area umanistica e 1 area scientifica) + 2 II grado (1 area umanistica e 1 area scientifica)</p> <p>*5 1 Ist. Compr. + 1 II grado</p> <p>*6 1 Ist. Compr. + 1 II grado</p> <p>*7 1 infanzia + 1 primaria + 1 I e II grado</p> | | |

6. Future Labs - IISS MARCO POLI DI BARI 12 ore in presenza + 13 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|-----------------------------------|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative | 12+13 | 2 |
| Internet delle cose | 12+13 | 2 |
| App per i BES | 12+13 | 2 |
| Cyberbullismo | 12+13 | 2 |
| STEAM e tinkering | 12+13 | 2 |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|--|-------|---|
| Gamification | 12+13 | 2 |
| Realtà aumentata, virtuale e mista | 12+13 | 2 |
| Coding e robotica educativa | 12+13 | 2 |
| Web app per la produzione di artefatti multimediali e learning object | 12+13 | 2 |
| Uso dei cloud e dei principali ambienti di condivisione | 12+13 | 2 |

7. **Future Labs - ISIS DA VINCI DI FIRENZE** 16 ore in presenza + 9 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|---------|-----------|
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | | |
| • Robotica e Coding - BASE | 25 | 2 |
| • Robotica e Coding - AVANZATO | 25 | 1 |
| • Coding e Minecraft - BASE | 25 | 2 |
| Gamification | | |
| • Minecraft | 25 | 1 |
| Internet delle cose | 25 | 2 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | | |
| • Progettazione e Stampa 3D - BASE | 25 | 2 |
| • Progettazione e Stampa 3D - AVANZATO | 25 | 1 |
| <i>Prototipazione di manufatti complessi</i> | | |
| • Steam & Tinkering - BASE | 25 | 2 |
| • Steam & Tinkering - AVANZATO | 25 | 1 |
| • Bes - Strumenti Digitali Compensativi | 25 | 3 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | | |
| • Utilizzo del Cloud e Cooperative Learning - BASE | 25 | 2 |
| <i>Tematiche consigliate a Infanzia e Primaria</i> | | |
| • Utilizzo del Cloud e Cooperative Learning - AVANZATO | 25 | 1 |
| • Web App e produzione di artefatti multimediali | 25 | 2 |
| Metodologie di gestione degli spazi di Apprendimento Infanzia Primaria | 25 | 2 |
| Metodologie di gestione degli spazi di Apprendimento Scuola Secondaria | 25 | 1 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | | |
| • Realtà Aumentata | 25 | 1 |
| • Realtà Virtuale Immersiva | 25 | 1 |
| <i>Rivolto alle sole scuole secondarie di secondo grado</i> | | |

8. **Future Labs - IIS MICHELE GIUA DI CAGLIARI** - 15 ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--------------|---------|-----------|
|--------------|---------|-----------|

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|-------|---|
| Corso metodologico sulle metodologie didattiche che si avvalgono delle I.C.T. | 15+10 | 3 |
| Realtà aumentata, virtuale e mista | 15+10 | 3 |
| Gamification | 15+10 | 3 |
| STEAM e tinkering | 15+10 | 3 |
| Apprendimento connesso - Social Media | 15+10 | 3 |
| Internet delle cose | 15+10 | 3 |
| Cooperative learning e uso dei cloud | 15+10 | 2 |
| Uso dei cloud e dei principali ambienti di condivisione | 15+10 | 3 |
| Coding e robotica educativa | 15+10 | 3 |
| Nota: Il numero dei corsi riportato è indicativo. Il numero esatto per singola tipologia di corso e grado scolastico (I° e II° ciclo) verrà stabilito previa valutazione delle esigenze formative emergenti in accordo con l'Ufficio Scolastico Regionale e l'Equipe formativa territoriale per la Regione Sardegna. | | |

9.

10. Future Labs - IIS SAVOIA-BENINCASA DI ANCONA 25 ore

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 25 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 25 | 2 |
| Gamification | 25 | 2 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 25 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 25 | 2 |
| Internet delle cose | 25 | 2 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 25 | 2 |
| Apprendimento connesso ai social media | 25 | 2 |
| Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento | 25 | 2 |

11. Future Labs - IS MARGHERITA DI SAVOIA DI ROMA 20 ore in presenza + 12 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 32 | 2 |
| Gamification | 32 | 1 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 32 | 2 |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|----|---|
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media | 32 | 2 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 32 | 2 |
| Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento (laboratori, biblioteche scolastiche innovative, ecc.) | 32 | 2 |
| Il numero dei corsi riportato è indicativo. Il numero esatto per singola tipologia di corso e grado scolastico (I° e II° ciclo) verrà stabilito previa valutazione delle esigenze formative emergenti in accordo con l'Ufficio Scolastico Regionale e l'Equipe formativa territoriale per la Regione Lazio. | | |

12. Future Labs - ITIS AVOGADRO DI TORINO 18 ore in presenza + 7 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 25 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 25 | 2 |
| Gamification | 25 | 2 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 25 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 25 | 2 |
| Internet delle cose | 25 | 2 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 25 | 2 |
| Apprendimento connesso ai social media | 25 | 2 |
| Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento | 25 | 2 |

13. Future Labs -IS LEONARDO DA VINCI DI UMBERTIDE (PG) 16 ore in presenza + 9 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche | 25 | 3 |
| STEAM | 25 | 3 |
| Realtà aumentata virtuale mista | 25 | 1 |
| Gamification | 25 | 1 |
| STEAM | 25 | 1 |
| Ambienti di apprendimento | 25 | 2 |
| Apprendimento connesso ai social media | 25 | 1 |

14. Future Labs - IIS VALDARNO DI SAN GIOVANNI VALDARNO (AR)

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 25 | |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 25 | |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|----|--|
| Gamification | 25 | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 25 | |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 25 | |
| Internet delle cose | 25 | |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 25 | |
| Apprendimento connesso ai social media | 25 | |
| Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento | 25 | |

15. Future Labs - ITI GIORDANI CASERTA 19 ore in presenza + 6 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 25 | 2 |
| Gamification | 25 | 2 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 25 | 2 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 25 | 2 |
| Internet delle cose | 25 | 2 |
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media | 25 | 2 |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | 25 | 2 |

16. Future Labs - ITE AMBROGIO FUSINIERI DI VICENZA 15 ore in presenza + 10 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|----------------|------------------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 15+10 | 3 |
| <i>N. 1 Corso: Scuole dell'Infanzia e Primaria (I-P)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo grado (SP)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |
| Utilizzo e creazione di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 15+10 | 3 |
| <i>N. 1 Corso livello Base: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso livello Avanzato: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo e secondo grado (SS)</i> | | |
| Gamification | 15+10 | 3 |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Primaria (P)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo grado (SP)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa) | 15+10 | 8 |
| <i>N. 2 Corso Coding e Robotica educativa: Scuola dell'Infanzia (I)</i> | | |
| <i>N. 2 Corso Coding, Robotica educativa e Tinkering: Scuola Primaria (P)</i> | | |
| <i>N. 2 Corsi Coding e Robotica educativa: Scuola Secondaria di primo grado (SP)</i> | | |
| <i>N. 2 Corsi Robotica Educativa: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|--|-------|---|
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video-editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ...) | 15+10 | 2 |
| <i>N. 1 Corso: Scuole dell'Infanzia e Primaria (I-P)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo e secondo grado (SP-SS)</i> | | |
| Cooperative learning e cloud | 15+10 | 3 |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Primaria (P)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo grado (SP)</i> | | |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di secondo grado (SS)</i> | | |
| Spazi e ambienti di apprendimento | 15+10 | 1 |
| <i>N. 1 Corso: Scuola Secondaria di primo e secondo grado (SP-SS)</i> | | |

17. Future Labs - IISS PIO LA TORRE DI PALERMO 18 ore in presenza + 7 ore online

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | 18+7 | 3 |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | 18+7 | 3 |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | 18+7 | 3 |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | 18+7 | 3 |
| Creazione e gestione di spazi e ambienti di apprendimento: laboratori innovativi | 18+7 | 3 |

Per le seguenti sedi le ore in presenza e online verranno dettagliate durante la proposta formativa in quanto non hanno un'unica struttura organizzativa.

18. Future Labs - CONVITTO NAZIONALE AMEDEO DUCA D'AOSTA DI TIVOLI (RM) _

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|--|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola infanzia) | | |
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola primaria) | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.)-scuola primaria | | |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|--|--|
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (videoediting, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media secondaria secondo grado | | |

19. Future Labs - LICEO SCIENTIFICO CECCANO DI CECCANO (FR)

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola infanzia) | | |
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola primaria) | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.)-scuola primaria | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (videoediting, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media secondaria secondo grado | | |

20. Future Labs - IST COMPRENSIVO CASSINO 1 DI FROSINONE

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola infanzia) | | |
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (scuola primaria) | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.)-scuola primaria | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (videoediting, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) scuola secondaria 1 grado | | |
| Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media secondaria secondo grado | | |

21. Future Labs - ITIS Pininfarina Moncalieri (TO)

| Titolo corso | Num ore | Num corsi |
|---|---------|-----------|
| Metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica | | |
| Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista | | |
| Gamification | | |
| Potenziamento delle discipline STEM (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.) | | |

ALLEGATO 5 - STRUTTURA DEI CORSI

| | | |
|---|--|--|
| Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.) | | |
| Internet delle cose | | |
| Cooperative learning e utilizzo del cloud | | |