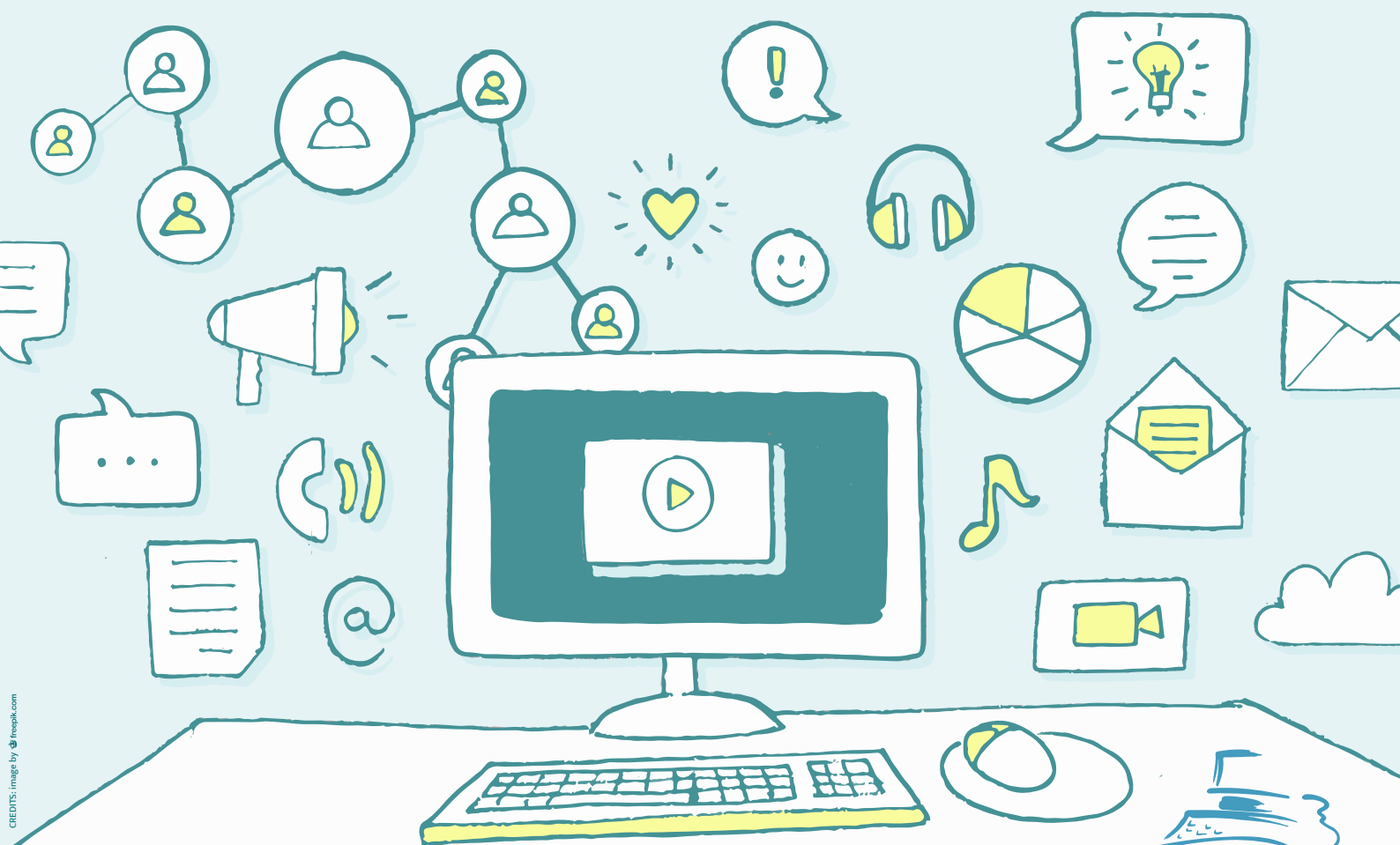




CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE

Versione Aprile 2026



INTRODUZIONE

In un mondo che evolve
sempre più velocemente,
**la transizione digitale non
è un'opzione, ma una
necessità.**

SDIPI SISTEMI presenta il
suo **catalogo di corsi
dedicati alla formazione
digitale**, pensato per
accompagnare professionisti,
enti e cittadini in questo
importante percorso di
aggiornamento.

La nostra offerta formativa
comprende **corsi in
presenza e on-demand**,
con contenuti pratici e
aggiornati su strumenti
fondamentali come per
esempio: **Canva, Microsoft®
Office, Adobe® Photoshop
e Illustrator, WordPress**,
oltre a tematiche
trasversali come la
**cittadinanza digitale e
l'intelligenza digitale.**



CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE E TRASFORMAZIONE PER DIGITALE

INDICE DEI CORSI

NUOVI STRUMENTI PER LA DIDATTICA	pag 4	MICROSOFT & GOOGLE DIDATTICA	pag 27
SULL'USO DIDATTICO DELLA LIM	pag 5	ADVANCED SPREADSHEETS CON MICROSOFT EXCEL	pag 28
IL METAVERSO NELLA DIDATTICA	pag 6	ADVANCED WORD PROCESSING CON MICROSOFT WORD	pag 29
CREARE CONTENUTI DIDATTICI CON CANVA STAMPANTE 3D	pag 7 pag 8	APPLICATIVI DI OFFICE 365 PER LA DIDATTICA	pag 30
DIGITAL STORYTELLING	pag 9	GOOGLE SUITE FOR EDUCATION	pag 31
WORDPRESS BASE	pag 10		
INTRODUZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ ESG ED ECONOMIA CIRCOLARE	pag 11		
FACILITAZIONE LEGO® SERIOUS PLAY® PER EDUCATORI	pag 12	ROBOTICA & CODING	pag 32
CORSO UNI / PDR 125:2022 LINEE GUIDA PER LA PARITÀ DI GENERE	pag 13	INTRODUZIONE ALL'USO DELLA ROBOTICA NELLA DIDATTICA	pag 33
CORSO DI AVVICINAMENTO PER L'UTILIZZO DEI DRONI	pag 14	CODING E ROBOTICA	pag 34
L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA	pag 15	SICUREZZA & BLOCKCHAIN	pag 35
INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	pag 16	CYBER SECURITY NELLA SCUOLA	pag 36
L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA	pag 17	INTRODUZIONE A TRACCIABILITÀ, PASSAPORTO DIGITALE E BLOCKCHAIN	pag 37
LE COMPONENTI EMPATICHE E CREATIVE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DELL'INNOVAZIONE	pag 18	LA TUTELA TECNOLOGICA DEL MADE IN ITALY	pag 38
INTEGRARE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL WORKFLOW DI SVILUPPO	pag 19	BLOCKCHAIN E MARCATURA FISICA	pag 39
L'UTILIZZO CONSAPEVOLE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	pag 20	CORSO LA UNI PDR 42:2018 PREVENZIONE E CONTRASTO DEL BULLISMO E CYBERBULLISMO LINEE GUIDA PER LA SCUOLA	pag 40
		CORSO ISO 27001:2022 SISTEMA DI GESTIONE SICUREZZA INFORMAZIONI	pag 41
CORSI PER BANDI E CERTIFICAZIONI	pag 21	LABORATORI	pag 42
DIGCOMP 2.2 COMPETENZE DIGITALI UE	pag 22	LABORATORIO 1 AI INTELLIGENZA ARTIFICIALE CON LABORATORIO DI CASI PRATICI DEI PRINCIPALI TOOL	
EUROPROGETTAZIONE KA1	pag 23	LABORATORIO 2 CYBER SECURITY LA CULTURA DELLA SICUREZZA A 360°	pag 43
NUOVE TECNOLOGIE E APPRENDIMENTO DELLA LINGUA INGLESE	pag 24		
CITTADINANZA DIGITALE	pag 25		
COME FAR DIVENTARE LA TUA SCUOLA TEST CENTER ICDL	pag 26		

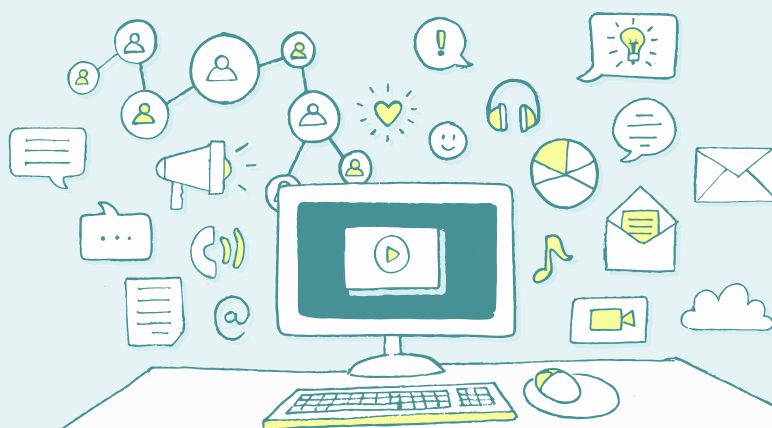
Versione catalogo aggiornata a aprile 2026





CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE

NUOVI STRUMENTI PER LA DIDATTICA



SULL'USO DIDATTICO DELLA LIM

Il corso sull'uso didattico della LIM permette al docente di avere piena padronanza dello strumento per fini didattici ed espositivi, coniugando metodologia didattica, pratica di utilizzo degli strumenti della LIM e proposte concrete di integrazione nelle lezioni in aula. Saranno evidenti gli effetti positivi che derivano dal corretto utilizzo di questo strumento nell'ambito dell'apprendimento.

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

LIM: SISTEMA HARDWARE E SOFTWARE

- Conoscenza dello strumento dal punto di vista tecnico e introduzione all'utilizzo degli strumenti con fini didattici ed espositivi

MODULO 2

PRIMI PASSI CON LA LIM

- Utilizzo pratico dei primi strumenti e proposte concrete di integrazione nelle lezioni in aula
- Fasi del processo di creazione di una lezione, dalla pianificazione alla realizzazione concreta

MODULO 3

LA LIM PER LA DIDATTICA

- Esempi e svolgimento di lezioni in classe per permettere al docente di prendere confidenza con lo strumento fino ad averne piena padronanza e saperlo utilizzare efficacemente

MODULO 4

INCLUSIVITÀ CON LA LIM

- Come utilizzare la LIM ai fini dell'inclusività di tutti gli alunni
- Tecniche e strategie per il coinvolgimento efficace degli alunni con disabilità

IL METAVERSO NELLA DIDATTICA

Attraverso questo corso, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita delle potenzialità e delle sfide nell'utilizzo del Metaverso, della realtà virtuale, aumentata e dell'Intelligenza Artificiale nell'ambito dell'istruzione, preparandoli a integrare in modo efficace queste tecnologie nelle loro pratiche didattiche.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE AL METAVERSO E ALLA DIDATTICA IMMERSIVA

- Definizione di Metaverso e panoramica delle tecnologie immersive, come realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR), nell'ambito dell'istruzione
- Importanza dell'esperienza immersiva nella didattica e nell'apprendimento

MODULO 2

APPLICAZIONI DELLA REALTÀ VIRTUALE (VR) NELLA DIDATTICA

- Esplorazione di casi d'uso della VR nell'educazione, come visite virtuali a luoghi storici, laboratori scientifici virtuali e simulazioni immersive
- Vantaggi e sfide nell'integrazione della VR nella pratica didattica

MODULO 3

APPLICAZIONI DELLA REALTÀ AUMENTATA (AR) NELLA DIDATTICA

- Ruolo dell'AR nell'arricchire l'esperienza di apprendimento attraverso sovrapposizioni digitali nel mondo reale, come libri interattivi, modelli 3D e esperienze di laboratorio virtuale
- Implementazione e utilizzo pratico dell'AR in vari contesti educativi

MODULO 4

INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA) NEL METAVERSO E NELLA DIDATTICA

- Introduzione all'IA nell'ambito dell'istruzione e al suo ruolo nel Metaverso
- Utilizzo di assistenti virtuali intelligenti e sistemi di tutoraggio basati sull'IA per personalizzare l'apprendimento degli studenti all'interno di ambienti immersivi

MODULO 5

SFIDE ED ETICA NELL'USO DEL METAVERSO NELLA DIDATTICA

- Discussione sulle sfide pratiche, tecniche ed etiche legate all'implementazione del Metaverso nella didattica
- Considerazioni sulla sicurezza, l'accessibilità e l'equità nell'utilizzo di tecnologie immersive

MODULO 6

PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI ESPERIENZE DIDATTICHE NEL METAVERSO

- Approfondimento sulle metodologie e gli strumenti per progettare e sviluppare esperienze didattiche coinvolgenti nel Metaverso
- Creazione di progetti pilota o demo utilizzando piattaforme e software disponibili per l'educazione immersiva

CREARE CONTENUTI DIDATTICI CON CANVA

L'obiettivo del corso è imparare a utilizzare le funzionalità di CANVA a scopo didattico, per creare contenuti accattivanti che aiutino a innovare e rendere più coinvolgenti i processi di insegnamento e apprendimento.

DURATA

12 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

PRIMI PASSI CON CANVA

- Introduzione all'uso del programma: dalla creazione dell'account a una panoramica sulle funzionalità base

MODULO 2

CANVA PER LA DIDATTICA

- Utilizzo pratico dei primi strumenti per realizzare documenti, schede e attività stampabili, quali mappe, infografiche, calendari, orari, planner

MODULO 3

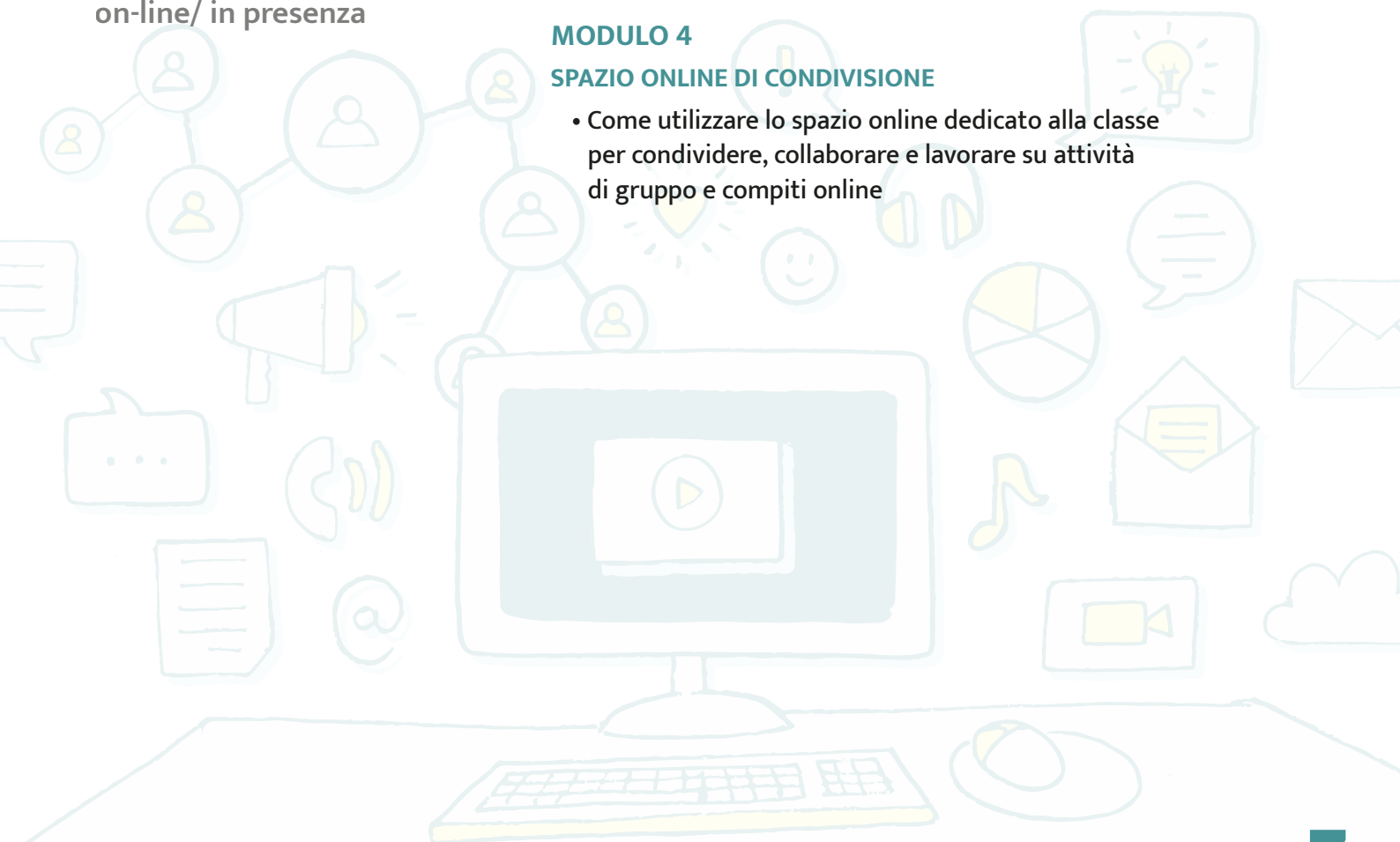
STRUMENTI CANVA PIÙ COMPLESSI MA SEMPLICI DA UTILIZZARE

- Creazione di presentazioni, video e materiali per il web e i social

MODULO 4

SPAZIO ONLINE DI CONDIVISIONE

- Come utilizzare lo spazio online dedicato alla classe per condividere, collaborare e lavorare su attività di gruppo e compiti online



STAMPANTE 3D

Il corso si pone come obiettivo quello di introdurre l'utilizzo della stampante 3D nella didattica per progettare e condurre attività che rendano l'apprendimento attivo e forniscano agli studenti un'esperienza diretta dando forma ai loro progetti CAD.

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALLA STAMPA 3D

- Presentazione del corso e introduzione all'applicazione della stampa 3D in diversi ambiti (dalla geografia all'arte, dalla storia alle scienze)

MODULO 2

LA STAMPANTE 3D

- Panoramica e introduzione all'utilizzo pratico dello strumento

MODULO 3

MODELLAZIONE 3D CON TINKERCAD

- Utilizzo di Tinkercad, piattaforma che fornisce un ambiente virtuale in cui simulare la modellazione 3D con Arduino

MODULO 4

STAMPA 3D PER BISOGNI SPECIALI

- Utilizzo dei sussidi tattili per ipovisione o disabilità motoria, cognitiva o psichica, l'utilizzo di sensori, e come la robotica educativa possa essere uno strumento di inclusione

DIGITAL STORYTELLING

Durante il corso, gli studenti avranno l'opportunità di progettare, sviluppare e condividere le proprie storie digitali, acquisendo competenze pratiche nel creare ebook e artefatti digitali per documentare percorsi didattici, eventi e attività formative.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE AL DIGITAL STORYTELLING:

- Definizione di Digital Storytelling e sue applicazioni nell'ambito educativo
- Importanza della narrazione digitale per documentare percorsi didattici e attività formative

MODULO 2

ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA NARRAZIONE DIGITALE

- Concetti chiave della narrazione, come trama, personaggi e ambientazione
- Ruolo dell'immagine, del suono e dell'interattività nella creazione di storie digitali coinvolgenti

MODULO 3

STRUMENTI E TECNOLOGIE PER IL DIGITAL STORYTELLING

- Panoramica dei software e delle piattaforme utilizzati per creare ebook e artefatti digitali
- Esplorazione di strumenti per la produzione di contenuti multimediali, come video, audio e grafica

MODULO 4

PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI STORIE DIGITALI

- Fasi del processo di creazione di una storia digitale, dalla pianificazione alla pubblicazione
- Tecniche per la scrittura e la strutturazione di narrazioni efficaci per ebook e artefatti digitali

MODULO 5

CREATIVITÀ E DESIGN NELL'AMBITO DEL DIGITAL STORYTELLING

- Principi di design visuale e interattivo per ebook e artefatti digitali
- Strategie per coinvolgere il pubblico e trasmettere messaggi efficaci attraverso la narrazione digitale

MODULO 6

ESEMPI E CASI STUDIO

- Analisi di esempi di successo di Digital Storytelling nell'ambito educativo
- Discussione di casi studio per ispirare e stimolare la creatività dei partecipanti.

WORDPRESS BASE

Attraverso questo corso, i partecipanti acquisiranno una conoscenza base del CMS (content management system) più utilizzato al mondo.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE A WORDPRESS

Presentazione
Perché WordPress?
Panoramica menù WordPress
Introduzione ai CMS e in particolare a WordPress
Preparazione Hosting, Server e installazione WordPress

MODULO 2

WORDPRESS: LAVORARE IN LOCALE

Installazione di XAMPP/MAMP
Creazione Database di WP con PHPMyAdmin
Installazione di WP su server web locale XAMPP/MAMP

MODULO 3

PANORAMICA

Panoramica Back-end e Front-end | Layout di WordPress
Barra orizzontale e aggiornamento profilo
Barra verticale: Bacheca
Barra verticale: Articoli, media, pagine e commenti
Barra verticale | Aspetto: temi
Barra verticale | Aspetto: temi e widget
Barra verticale | Aspetto: menù
Barra verticale | Plugin
Barra verticale | Utenti
Barra verticale | Strumenti – impostazioni

MODULO 4

TEMI, PLUGIN, BACK UP, SICUREZZA—

I Temi per WORDPRESS
I plugin di WordPress
Come aggiungere un Plugin
Back up
Aggiornamenti
Sicurezza

INTRODUZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ, ESG ED ECONOMIA CIRCOLARE

Il corso necessario per fornire agli insegnanti le competenze per integrare sostenibilità, ESG ed economia circolare nella didattica, ispirando gli studenti a diventare non solo cittadini consapevoli ma anche per allenare la loro intrapresa come futuri cittadini, professionisti e imprenditori. Promuovere un'educazione che sviluppi una mentalità aperta all'innovazione sostenibile e orientata al cambiamento generativo.

Al termine del corso, i docenti saranno in grado di:

- Comprendere e applicare i principi di sostenibilità, ESG ed economia circolare nella didattica.
- Sviluppare progetti educativi che promuovano la consapevolezza ambientale e sociale tra gli studenti.
- Integrare ESG, SDG e TBL nelle attività scolastiche, rendendo la sostenibilità un tema trasversale.
- Coinvolgere studenti, famiglie e colleghi in iniziative di sostenibilità, favorendo una cultura scolastica responsabile e attenta all'ambiente.
- Adottare strategie di insegnamento che incoraggino una mentalità sostenibile e una visione a lungo termine nei loro studenti.

DURATA
da definire

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ E ALL'ESG

- Definizione di sostenibilità e principi ESG
- Concetti chiave di economia circolare
- Importanza della sostenibilità nel contesto scolastico e sociale

MODULO 2

FONDAMENTI DI ECONOMIA CIRCOLARE

- Come si eliminano gli sprechi
- I cinque modelli di business dell'economia circolare rigenerativa
- Esempi di applicazione della circolarità nel contesto degli studenti

MODULO 3

APPLICAZIONI PRATICHE DELLA SOSTENIBILITÀ NELLA DIDATTICA

- Creazione di progetti educativi basati sui framework ESG, SDG e TBL
- Attività interdisciplinari che integrano ESG e sostenibilità
- Strumenti e risorse per insegnare economia circolare

MODULO 4

ETICA E IMPATTO SOCIALE DELLA SOSTENIBILITÀ

- Considerazioni sull'applicazione della sostenibilità nella scuola
- Impatto delle pratiche ESG sul benessere degli studenti e della comunità scolastica
- Responsabilità ambientale e sociale dell'educazione

MODULO 5

PROSPETTIVE FUTURE PER LA SOSTENIBILITÀ E L'ECONOMIA CIRCOLARE

- Tendenze emergenti nella sostenibilità e nelle politiche ESG
- Ruolo dell'educazione nello sviluppo di una mentalità sostenibile
- Scenari futuri fondamentali di rigenerazione e cultura net-positive

FACILITAZIONE LEGO® SERIOUS PLAY® PER EDUCATORI

il corso ha l'obiettivo di introdurre educatori e insegnanti alla metodologia LEGO® Serious Play® (LSP), un potente strumento per facilitare il pensiero creativo, la risoluzione dei problemi e l'apprendimento basato sui progetti (PBL). Attraverso LSP, i partecipanti apprenderanno come stimolare un approccio dinamico e interattivo all'apprendimento. Alla fine del corso, i partecipanti riceveranno un certificato di partecipazione che attesta le competenze acquisite nella facilitazione con LEGO® Serious Play® e l'integrazione di tecniche innovative nell'educazione.

DURATA
16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE A LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP): PRINCIPI E CONCETTI CHIAVE

- Introduzione alla metodologia LSP e alle sue basi teoriche nel Costruzionismo e nell'apprendimento esperienziale
- Attività pratica iniziale: costruzione di modelli individuali e condivisione delle storie personali

MODULO 2

LEGO® SERIOUS PLAY® IN EDUCAZIONE APPLICAZIONI PRATICHE

- Presentazione del Metodo INSPIREO® e delle sue applicazioni nel contesto educativo
- Workshop pratico: progettazione di un'attività educativa utilizzando LSP
- Discussione e feedback di gruppo sui risultati del workshop

MODULO 3

TECNICHE AVANZATE DI LEGO® SERIOUS PLAY®

- Introduzione a tecniche avanzate di facilitazione e costruzione di modelli complessi
- Attività pratica: simulazione di un'attività di gruppo utilizzando tecniche avanzate di LSP

MODULO 4

FACILITAZIONE E INTEGRAZIONE DI LSP NEL PBL

- Strategie per integrare LSP nell'apprendimento basato sui progetti (PBL)
- Role-playing e simulazione: gestione di un progetto educativo utilizzando LSP
- Feedback finale e discussione sulle competenze acquisite durante il corso

CORSO UNI / PDR 125:2022

LINEE GUIDA

PER LA PARITÀ DI GENERE

CORSO

MODULO 1

- 1. ISO 45001:2023:
Garantire la salute e sicurezza
sul lavoro nella scuola

MODULO 2

- Leadership e impegno
per la sicurezza sul lavoro
nella scuola

MODULO 3

- Valutazione dei rischi e
gestione nella scuola
secondo ISO 45001:2023

MODULO 4

- Piani di emergenza e
comunicazione efficace
per la sicurezza scolastica

MODULO 5

- Miglioramento continuo
del Sistema di Gestione
per la Salute e Sicurezza
sul Lavoro nella scuola

LABORATORIO (OPZIONALE)

1 - LABORATORIO PRATICO

- Identificazione dei pericoli
e valutazione dei rischi
nella scuola secondo ISO 45001:2023

2 - LABORATORIO ESPERIENZIALE

- Sviluppo di un piano di emergenza
per la sicurezza scolastica
conforme a ISO 45001:2023

3 - LABORATORIO OPERATIVO

- Comunicazione efficace per la sicurezza
sul lavoro nella scuola
secondo ISO 45001:2023

4 - LABORATORIO PRATICO

- Ispezioni e audit interni per il Sistema di
Gestione per la Salute e Sicurezza
sul Lavoro (SGS) secondo ISO 45001:2023

5 - LABORATORIO DI SIMULAZIONE

- Miglioramento continuo del Sistema
di Gestione per la Salute e Sicurezza
sul Lavoro (SGS) secondo ISO 45001:2023

DURATA
15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/in presenza

DURATA
15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/in presenza

CORSO DI AVVICINAMENTO ALL'UTILIZZO DEI DRONI

Con l'aumento della diffusione dei droni ultraleggeri, molte persone iniziano a volare senza una formazione adeguata, convinte che il loro utilizzo sia completamente libero solo perché il drone pesa meno di 250 grammi. In realtà, anche questi droni devono essere utilizzati nel rispetto delle normative vigenti e delle limitazioni dello spazio aereo. Secondo la legge, non è obbligatorio possedere un attestato di pilota per pilotare un drone sotto i 250 grammi, ma è comunque possibile — e fortemente consigliato — ottenerlo.

Il vero problema nasce quando il drone viene fatto volare in modo scorretto, ad esempio in una no-fly zone o sopra aree sensibili, senza conoscere le regole. In questi casi, la responsabilità non è solo amministrativa: si parla di responsabilità civili e penali. E quando si parla di penale, significa che si rischiano conseguenze serie, come denunce o procedimenti giudiziari.

Per questo il corso è fondamentale: offre una formazione chiara, semplice e concreta, rivolta anche a chi non ha obblighi di attestato, ma vuole utilizzare il drone in modo corretto, responsabile e nel pieno rispetto della legge

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

in presenza

MODULO 1 INTRODUZIONE AI DRONI

- Panoramica sulle diverse tipologie di droni e sulle loro funzionalità più recenti

MODULO 2 NORMATIVA E REGOLAMENTI

- Approfondimento delle norme vigenti e degli ultimi aggiornamenti, con particolare attenzione all'utilizzo della piattaforma D-Flight per verificare le aree di volo consentite

MODULO 3 CHECKLIST PRE-VOLO

- Procedure fondamentali da seguire prima di ogni decollo, per garantire un volo sicuro

MODULO 4 SIMULAZIONE DI PILOTAGGIO

- Esercitazioni con un simulatore di volo per acquisire confidenza con i comandi

MODULO 5 DIMOSTRAZIONE DI LAVORI ESEGUITI

- Presentazione di progetti realizzati con droni per testate giornalistiche, incluse emittenti TV e quotidiani, con spiegazioni delle tecniche utilizzate

MODULO 6 SESSIONI PRATICHE

- Prove di volo sia in ambienti interni (indoor) che esterni (outdoor), con attenzione alla sicurezza e al rispetto delle normative

MODULO 7 CONTROLLO DELLA SORVOLABILITÀ

- Utilizzo di D-Flight per verificare le restrizioni di volo e le quote consentite

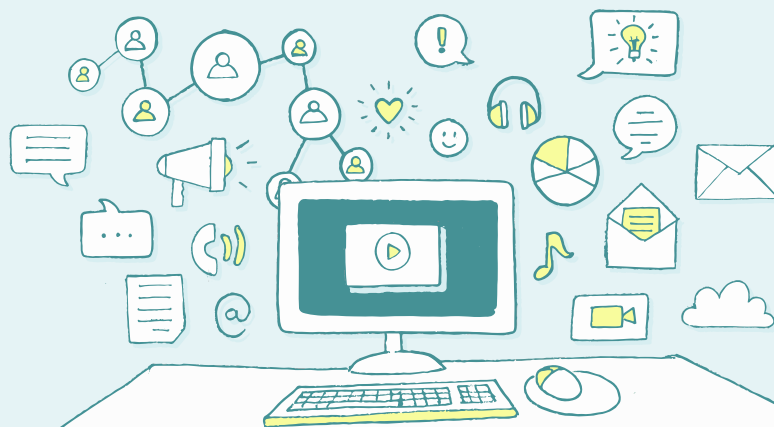
MODULO 8 TEST FINALE E ATTESTATO DI FREQUENZA

- Valutazione delle competenze acquisite e rilascio di un attestato



CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE E TRASFORMAZIONE PER IL DIGITALE

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA



INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Il corso prevede una combinazione di lezioni teoriche, esercitazioni pratiche sulle principali intelligenze artificiali con discussione di casi studio per garantire una comprensione approfondita dei concetti fondamentali e delle applicazioni pratiche dell'Intelligenza Artificiale.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA):

- Definizione di IA e suoi ambiti di applicazione
- Breve storia e evoluzione dell'IA
- Importanza e impatto dell'IA nella società moderna

MODULO 2

FONDAMENTI DELL'IA

- Concetti di machine learning e deep learning
- Algoritmi di apprendimento supervisionato, non supervisionato e rinforzato
- Architetture neurali fondamentali

MODULO 3

APPLICAZIONI PRATICHE DELL'IA

- Visione artificiale: riconoscimento di immagini e video
- Elaborazione del linguaggio naturale: comprensione e generazione di testo
- Sistemi di raccomandazione e motori di ricerca

MODULO 4

ETICA E IMPATTO SOCIALE

- Considerazioni etiche nell'implementazione dell'IA
- Impatto sull'occupazione e sul mercato del lavoro
- Regolamentazioni e responsabilità nell'uso dell'IA

MODULO 5

PROSPETTIVE FUTURE DELL'IA

- Tendenze emergenti nell'IA
- Possibili scenari futuri e impatti sulla società
- Ruolo dell'IA nell'innovazione e nello sviluppo tecnologico

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA

Il corso prevede una combinazione di lezioni teoriche, dimostrazioni pratiche di software didattici e sessioni di discussione per fornire agli studenti una panoramica completa sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella didattica e stimolare la riflessione critica sui suoi impatti e potenziali.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA) NELLA DIDATTICA

- Definizione di IA e contestualizzazione nel settore dell'istruzione
- Panoramica delle potenzialità dell'IA nell'ambito educativo

MODULO 2

ASSISTENTI VIRTUALI DI APPRENDIMENTO

- Concetto di assistenti virtuali nell'istruzione
- Esempi di assistenti virtuali per l'apprendimento, come chatbot educativi e tutor virtuali

MODULO 3

TUTOR INTELLIGENTI

- Ruolo dei tutor intelligenti nell'ottimizzazione dell'apprendimento personalizzato
- Implementazione e benefici dei tutor intelligenti nelle varie fasi dell'istruzione

MODULO 4

SISTEMI DI VALUTAZIONE AUTOMATICA

- Approfondimento sui sistemi di valutazione automatica basati sull'IA
- Vantaggi e limitazioni nell'utilizzo di questi sistemi per la valutazione degli studenti

MODULO 5

APPLICATIVI PER LA CREATIVITÀ DIGITALE

- Presentazione di software didattici che sfruttano l'IA per promuovere la creatività degli studenti
- Esplorazione di strumenti per la creazione di contenuti multimediali, simulazioni e progetti interattivi

MODULO 6

ETICA E IMPATTO SOCIALE DELL'IA NELLA DIDATTICA

- Considerazioni etiche sull'uso dell'IA nell'istruzione
- Impatto sociale dei software didattici basati sull'IA sulla qualità dell'apprendimento e sull'equità educativa

LE COMPONENTI EMPATICHE E CREATIVE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DELL'INNOVAZIONE

Guidare gli insegnanti nell'esplorazione di strumenti di intelligenza artificiale (IA) per promuovere empatia e creatività nelle lezioni. Il corso aiuterà i docenti a utilizzare l'IA come alleato per potenziare le capacità di ideazione e innovazione degli studenti, attraverso tecniche di Design Thinking e utilizzo di prompt efficaci.

Al termine del corso, gli insegnanti saranno in grado di:

- Utilizzare ChatGPT e molti altri strumenti per sviluppare attività didattiche creative e inclusive.
- Guidare gli studenti nell'esplorazione e applicazione di idee innovative tramite IA.
- Riconoscere e affrontare i bias cognitivi per migliorare il processo decisionale nelle lezioni.

DURATA
da definire

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA

- Definizione e applicazioni dell'IA generativa
- Esplorazione delle componenti empatiche e creative dell'IA e dei casi di utilizzo nella didattica

MODULO 2

IDEAZIONE E DESIGN THINKING: COME UTILIZZARE L'IA PER GENERARE IDEE CREATIVE

- Approfondimento del processo a "doppio diamante" (Double Diamond), diviso in scoperta, definizione, sviluppo e consegna
- Uso di prompt strutturati per promuovere ideazione creativa e esplorativa

MODULO 3

PROMPTING EMPATICO E CREATIVO CON CHATGPT

- Tecniche di prompting per stimolare empatia e creatività
- Esempi pratici di prompt per attività didattiche, con esercizi di ideazione per coinvolgere gli studenti

MODULO 4

BIAS COGNITIVI E IA: COME RICONOScerLI E SUPERARLI

- Discussione sui bias cognitivi più comuni e su come l'IA possa mitigarli o amplificarli
- Esercizi per riconoscere e superare i bias nei processi di ideazione e decision-making didattico

MODULO 5

PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE CON IA EMPATICA E CREATIVA

- Creazione di attività pratiche che integrino IA e Design Thinking per lezioni coinvolgenti
- Applicazioni pratiche in aula per stimolare il pensiero critico, la creatività e la collaborazione tra studenti

INTEGRARE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL WORKFLOW DI SVILUPPO

Fornire agli sviluppatori gli strumenti teorici e pratici per comprendere e integrare soluzioni di intelligenza artificiale nei propri progetti, con focus su applicazioni reali e immediate in contesti di sviluppo di software

DURATA

24 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

MODULO 1: INTRODUZIONE

BREVE STORIA DELL'IA: DAL 1950 A OGGI

COS'È AI

- Com'è fatta.
- Visione Globale.
- Cosa comporta.

MODULO 2

A COSA SERVE E COME SI USA

- Interfacce conversazionali.
- La richiesta.
- Tecniche di prompting avanzato.
- Gestione delle allucinazioni.
- Prima applicazione pratica.
- Utilizzo di più strumenti AI.
- Comparazione dei risultati.
- Analisi degli editor: Cursor, Vscod.

MODULO 3

SCELTA DI UN PROGETTO

CON ARCHITETTURA INTEGRATA

Scelta del progetto

- Identificazione dei requisiti di sistema.
- Identificazione delle risorse.
- Formulazione di una specifica tecnica di progetto.
- Identificazione dei componenti software di architettura.
- Realizzazione di ciascuno dei singoli componenti con coinvolgimento.
- Valutazione dei primi risultati.

Upgrade del Progetto

- Riesame dei risultati del progetto.
- Identificazione dei nuovi obiettivi.
- Identificazione dei componenti software di architettura.
- Riassegnazione delle realizzazioni.
- Realizzazione di ciascuno dei singoli componenti.
- Valutazione dei risultati.

Comparazione del progetto con lo stato dell'arte

- Salvataggio e analisi feedback per miglioramento continuo.
- Riesame dei risultati del progetto.
- Identificazione dello stato dell'arte.
- Valutazione di un'entasi del progetto con espansione della portata.

MODULO 4

INTRODUZIONE AGLI AGENTI AI:

ARCHITETTURA E IMPLEMENTAZIONE

Cos'è un Agente AI

- Definizione.

Il Ciclo Percepisci-Ragiona-Agisci (P-R-A)

- Acquisizione di dati.
- Processo e logica decisionale.
- Esecuzione di un'azione.

Tipologie

- Agenti Reattivi Semplici.
- Agenti Basati su Modelli/Obiettivi.
- Componenti Chiave di un Agente Moderno.
- Modello di Base (LLM/Foundation Model).

Memoria

- Memoria a Breve Termine.
- Memoria a Lungo Termine.

Strumenti

- Strumenti.
- Tool Calling.
- Sviluppo di Strumenti.
- I Framework.

Applicazione Pratica

MODULO 5

ETICA, PRIVACY E SOSTENIBILITÀ DELL'AI

- Bias nei modelli e responsabilità.
- GDPR e uso di AI in ambienti UE.
- AI Act.
- Costo ambientale dell'AI.
- Futuro del lavoro con AI: collaborare, non competere.

MODULO 6

VALUTAZIONE DEL PROCESSO FORMATIVO

- Valutazione dell'apprendimento.
- Identificazione degli strumenti per valutare il rendimento.
- Preparazione delle tabelle di valutazione.
- Preparazione e somministrazione di questionari di valutazione.
- Discussione dei risultati.

L'UTILIZZO CONSAPEVOLE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Usare l'Intelligenza Artificiale con **consapevolezza e senso critico** significa non subirla passivamente, ma restare padroni delle decisioni, capendo cosa può fare, cosa non può fare e quali rischi comporta. Ecco una spiegazione chiara e utilizzabile in ambito scolastico, lavorativo e quotidiano

MODULO 1:

CONSAPEVOLEZZA NELL'USO DELL'IA

Essere consapevoli vuol dire sapere con chi (o con cosa) stai interagendo e come funziona davvero l'IA, senza mitizzarla.

Essere consapevoli significa capire che:

- L'IA **non pensa**: elabora dati, non ha coscienza né intenzioni
- L'IA **non conosce la verità**: genera risposte probabili, non necessariamente corrette
- L'IA **può sbagliare anche in modo convincente**
- L'IA **dipende dai dati** con cui è stata addestrata
- L'IA **non si assume responsabilità**: la responsabilità resta sempre dell'essere umano

Quindi: NON È UN ORACOLO, MA UNO STRUMENTO

MODULO 2:

SENSO CRITICO NELL'USO DELL'IA

Il senso critico è la capacità di **non accettare automaticamente ciò che l'IA produce**, ma di:

- Verificare
- Confrontare
- Dubitare
- Ragionare autonomamente

Usare senso critico significa:

- Controllare le fonti
- Fare domande di approfondimento
- Confrontare più pareri
- Chiedersi:
 - “È logico?”
 - “È coerente?”
 - “Chi è responsabile di questa informazione?”

Quindi: L'IA NON SOSTITUISCE IL PENSIERO, LO DEVE STIMOLARE

MODULO 3:

I RISCHI NELL'USO DELL'IA SENZA CONSAPEVOLEZZA

Se usata male l'IA può portare a:

- Disinformazione (fake news credibili)
- Dipendenza mentale (“non penso più da solo”)
- Pigrizia cognitiva
- Violazione della Privacy
- Plagio volontario
- Decisione sbagliate in ambito medico, legale scolastico o lavorativo

DURATA

8-14 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

MODULO 4:

LE 5 REGOLE D'ORO PER USARE BENE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

1 - Non fidarti mai al 100%

L'IA ti aiuta, ma **non è infallibile**

2 - Verifica sempre le informazioni importanti

Soprattutto su:

- Salute
- Legge
- Finanza
- Studio

3 - Non fornire dati personali sensibili

Evita di inserire:

- Codici fiscali
- Indirizzi
- Password
- Documenti
- Dati sanitari

4 - Usala per migliorare, non per sostituire

Va bene per:

- Brainstorming
- Correzione testi
- Riassunti
- Idee

Ma non per copiare senza capire

5 - Chiediti sempre: “perché mi sta dando questa risposta?”

Ogni risposta è il risultato di:

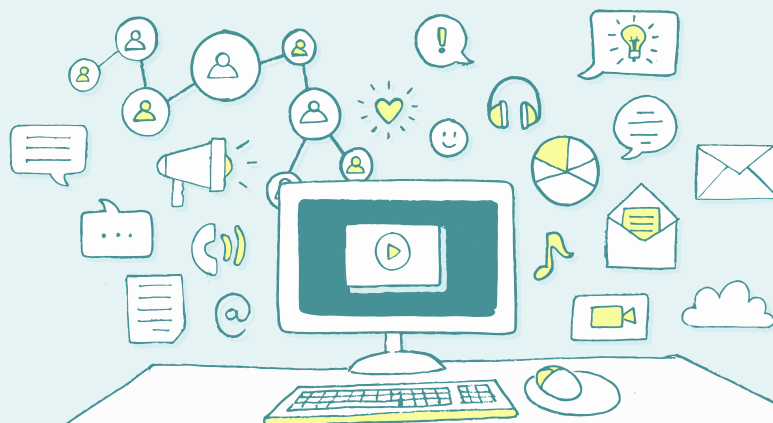
- Un prompt (la tua domanda)
- Un calcolo probabilistico
- un insieme di dati passati

ESEMPI PRATICI DI USO CORRETTO E CONSAPEVOLE DELL'IA



CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE E TRASFORMAZIONE DIGITALE

CORSI PER BANDI E CERTIFICAZIONI



DIGCOMP 2.2

COMPETENZE DIGITALI UE

Il corso prevede la presentazione dei contenuti del Quadro delle Competenze Digitali per il Cittadino ed è propedeutico al conseguimento della certificazione DigComp 2.2 secondo il syllabus proposto da AICA, Associazione italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico, utile per concorsi e graduatorie.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

MODULO 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Netiquette
- Gestire l'identità digitale

MODULO 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze
- Programmazione

MODULO 4

SICUREZZA

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

MODULO 5

RISOLVERE PROBLEMI

- Risolvere problemi tecnici
- Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- Individuare i divari di competenze digitali

EUROPROGETTAZIONE KA1

PIANIFICARE E ATTUARE PROGRAMMI DI MOBILITÀ TRANSAZIONALE PER LA SCUOLA

Il corso offre la possibilità di acquisire gli strumenti necessari per la partecipazione al Bando KA1 Azione Chiave 1 – progetti di mobilità nel campo dell'istruzione, della formazione e della gioventù, fornendo le abilità base per la pianificazione del progetto di mobilità e la compilazione del formulario di partecipazione

DURATA
16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

OBIETTIVI E DEGLI STRUMENTI DEL PROGRAMMA ERASMUS+, CON UN FOCUS SU AZIONE CHIAVE 1

- Progetti di mobilità per discenti e personale nell'istruzione superiore, nell'istruzione e formazione professionale (IFP), nell'istruzione scolastica, nell'istruzione degli adulti e per i giovani

MODULO 2

TECNICHE DI SCRITTURA EFFICACE PER LA STESURA DEL PROGETTO

- Analisi della scrittura di obiettivi e attività
- Lettura critica di testi

MODULO 3

COMPILAZIONE DEL FORMULARIO SUL PORTALE EUROPEO

- Esercitazione pratica con la compilazione del formulario direttamente sul portale europeo di riferimento

MODULO 4

ELEMENTI DI COMPILAZIONE DEL BUDGET, GESTIONE DEL PROGETTO E CRITERI DI VALUTAZIONE

- Analisi dei criteri di valutazione
- studio delle linee guida dei valutatori e valutazione dei progetti scritti
- Analisi di valutazioni passate

NUOVE TECNOLOGIE E APPRENDIMENTO DELLA LINGUA INGLESE

Il corso prevede di fornire una serie di competenze avanzate relative al software per elaborazione testi più diffuso, secondo il syllabus proposto da AICA, Associazione italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico. Il corso è propedeutico al conseguimento della certificazione (opzionale)

DURATA
12 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

L'INNOVAZIONE DIDATTICA

- Panoramica e introduzione sui progetti basati sulle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione), cooperazione internazionale, nuove metodologie

MODULO 2

APP PER L'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE

- Presentazione degli strumenti e delle applicazioni utili all'apprendimento delle lingue straniere.

Le app per l'apprendimento delle lingue sono strumenti incredibilmente preziosi per velocizzare il processo di memorizzazione: Duolingo, Babbel, Quizlet, BBC Learning English.

MODULO 3

STRUMENTI E APP PER CORREZIONE E PRONUNCIA

- Strumenti di correzione: Grammarly, Hemingway App
- App per la pronuncia: Elsa Speak, Speechling

MODULO 4

STRUMENTI DI VIDEOCONFERENZA E E TWINNING

- Zoom, Google Meet
- Twinning
piattaforma europea dove gli insegnanti possono lavorare a progetti con scuole partner europee, confrontarsi con colleghi per migliorare le proprie competenze, partecipare a eventi di aggiornamento online e in presenza, incontrare colleghi di tutta l'Europa, confrontarsi, scambiare idee

CITTADINANZA DIGITALE

Il corso è progettato per i principianti e consente di acquisire le competenze necessarie per utilizzare con facilità e in modo consapevole un dispositivo digitale, navigare in Internet e, in generale, svolgere attività che riguardano la vita quotidiana contemporanea.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO A

USO DEI DISPOSITIVI

- Computer desktop e portatili
- Tablet e Smartphone
- Computer fissi e dispositivi mobili

INFORMAZIONE E DATI

- Navigazione in Internet
- Ricerca e valutazione delle informazioni online

SICUREZZA

- Concetti fondamentali sulla sicurezza
- Protezione dei dispositivi e dei dati
- Protezione della privacy

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

- Concetti e operazioni di base
- Posta elettronica
- Messaggistica istantanea
- Videochiamate e sistemi di videoconferenza
- Social network
- Operare in Cloud

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

- Produzione di documenti
- Produzione di fogli elettronici
- Diritto d'autore, Licenze CC

MODULO B

ECONOMIA DIGITALE

- Internet banking
- Pagamenti digitali in store
- Acquisti online (e-Commerce)

E-GOVERNMENT

- Cittadinanza digitale
- Identità digitale (SPID, CIE, CNS)
- Portali di e-government
- e-Health (Sanità e assistenza digitali)

TECNOLOGIE EMERGENTI

- Realtà virtuale, realtà aumentata e Metaverso
- Internet of Things
- Big Data
- Intelligenza Artificiale

COME FAR DIVENTARE LA TUA SCUOLA TEST CENTER ICDL

Il corso offre la possibilità di acquisire gli strumenti necessari per far diventare la vostra scuola Test Center ICDL (International Certification of Digital Literacy), la principale e più diffusa certificazione informatica che attesta conoscenze e competenze sui principali temi delle Tecnologie dell'Informazione e Comunicazione

DURATA
12 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

CERTIFICAZIONI ICDL: PERCHÉ SONO IMPORTANTI NEL PANORAMA DELLE COMPETENZE DIGITALI

- Introduzione e panoramica sulle certificazioni ICDL (International Certification of Digital Literacy) che rappresentano uno standard riconosciuto a livello nazionale e internazionale, consentono di acquisire punteggio e sono un prerequisito fondamentale in molti concorsi a titoli ed esami e in bandi di assunzione

MODULO 2

COME DIVENTARE TEST CENTER ICDL

- Analisi della procedura necessaria per l'accreditamento con Test center

MODULO 3

GESTIONE DEL TEST CENTER

- Autenticazione, gestione del personale ed economica, gestione degli esami e Skillscard

MODULO 4

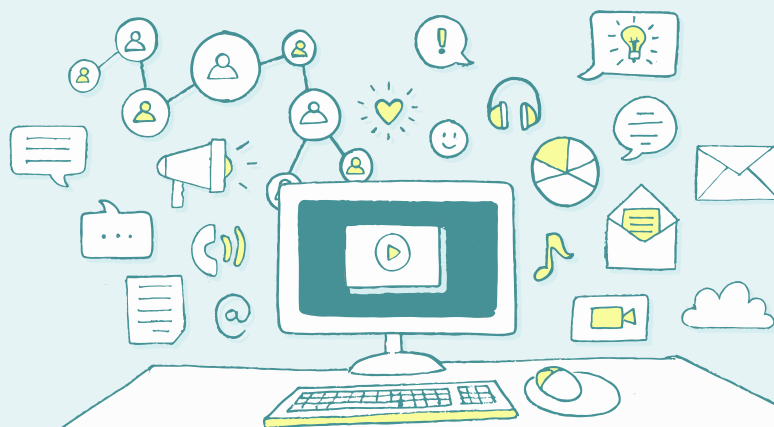
VISIBILITÀ DEL TEST CENTER

- Come pubblicizzare il Test Center e divulgare a studenti, docenti e personale scolastico l'importanza delle certificazioni ICDL



CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE E TRASFORMAZIONE PER DIGITALE

MICROSOFT & GOOGLE PER LA DIDATTICA



ADVANCED SPREADSHEETS CON MICROSOFT EXCEL

Il corso prevede di fornire una serie di competenze avanzate relative al software per fogli elettronici più diffuso, secondo il syllabus proposto da AICA, Associazione italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico. Il corso è propedeutico al conseguimento della certificazione (opzionale).

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

FORMATTAZIONE

- Opzioni di formattazione avanzate, quali formattazione condizionale e formattazione numerica personalizzata

MODULO 2

FORMULE E FUNZIONI

- Uso di formule e funzioni associate a operazioni logiche, statistiche, finanziarie e matematiche

MODULO 3

GRAFICI

- Creazione di grafici
- Formattazione avanzata di grafici

MODULO 4

ANALISI

- Uso delle tabelle Lavorare con tabelle ed elenchi per analizzare, filtrare e ordinare i dati
- Creazione ed utilizzo scenari

MODULO 5

VALIDAZIONE E REVISIONE

- Validare e controllare i dati dei fogli elettronici

MODULO 6

AUMENTARE LA PRODUTTIVITÀ

- Assegnare il nome alle celle
- Incolla speciale
- Collegare, incorporare e importare dati
- Automazione

MODULO 7

REDAZIONE COLLABORATIVA

- Revisioni e sicurezza

ADVANCED WORD PROCESSING CON MICROSOFT WORD

Il corso prevede di fornire una serie di competenze avanzate relative al software per elaborazione testi più diffuso, secondo il syllabus proposto da AICA, Associazione italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico. Il corso è propedeutico al conseguimento della certificazione (opzionale).

DURATA
15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
on-line/ in presenza

MODULO 1

FORMATTAZIONE

- Applicare formattazioni avanzate a testi, paragrafi, colonne e tabelle; mantenere un formato coerente attraverso l'uso degli stili di carattere e paragrafo

MODULO 2

RIFERIMENTI

- Lavorare con funzioni di riferimento quali note a piè di pagina o di fine documento e didascalie
- Gestire citazioni e bibliografia usando uno stile citazione
- Creare sommari, indici analitici e riferimenti incrociati

MODULO 3

AUMENTARE LA PRODUTTIVITÀ

- Utilizzare campi, moduli e modelli
- Applicare tecniche avanzate di stampa unione
- Operare con funzioni di automazione quali le macro

MODULO 4

REDAZIONE COLLABORATIVA

- Collaborare alla stesura e revisione di documenti localmente o online
- Applicare funzioni di sicurezza ai documenti

MODULO 5

PREPARARE LE STAMPE

- Lavorare con filigrane, sezioni, intestazioni e piè di pagina nei documenti
- Usare un dizionario dei sinonimi e gestire le impostazioni dello strumento di controllo ortografico

APPLICATIVI DI OFFICE 365 PER LA DIDATTICA

Il corso si pone come obiettivo quello di offrire un approfondimento delle soluzioni di Office 365 per migliorare il lavoro degli insegnanti: soluzioni per gestire efficacemente il rapporto con gli alunni, anche con bisogni educativi speciali, e l'organizzazione del lavoro a casa, come la preparazione di lezioni, verifiche e altre tipologie di documenti

DURATA

12 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

UTILIZZO DEGLI APPLICATIVI DI OFFICE 365 PER ATTIVITÀ INNOVATIVE E INCLUSIVE

- Presentazione del corso e introduzione agli applicativi Office utilizzabili in diversi ambiti e a scopi educativi e didattici diversi

MODULO 2

RENDERE AUTONOMI GLI ALUNNI DSA NELLO STUDIO A CASA E A SCUOLA

- Panoramica e introduzione all'utilizzo pratico degli strumenti per la lettura immersiva in Teams e in Office Lens, dettatura e audio in Word e Onenote

MODULO 3

STRUMENTI PER COMUNICARE CON ALUNNI STRANIERI

- Creazione di lezioni coinvolgenti con Powerpoint, utilizzo di Translator, Traduzione con Translator in Word

MODULO 4

LAVORO COLLABORATIVO IN TEAMS

- Utilizzo degli applicativi integrabili con Teams, per incentivare la collaborazione e la condivisione degli studenti



GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

Il corso si pone come obiettivo quello di offrire una panoramica degli strumenti offerti da Google Suite for Education, piattaforma online ricca di servizi e strumenti gratuiti per aiutare nella didattica, nella creazione e nella condivisione del materiale di studio, ma anche un luogo di incontro e dialogo tra studenti e docenti anche al di là delle mura scolastiche

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

STRUMENTI E APP, OFFERTE DA GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

- Presentazione del corso e introduzione agli applicativi Google: Google Form, Google Fogli, Google Documenti, Google Presentazioni

MODULO 2

GOOGLE DRIVE PER LA SCUOLA

- Panoramica e introduzione all'utilizzo di uno dei servizi più innovativi e trasversali offerti da Google sia per i privati che per il mondo della scuola: un servizio di archiviazione e condivisione online, uno spazio in cloud dove poter creare contenuti, suddividere i file per argomenti, progetti o utenti con cui condividere i file al suo interno

MODULO 3

CREARE UN ACCOUNT GMAIL

- Creazione di Gmail, casella di posta dinamica che con il sistema di gestione delle "etichette" permette un'organizzazione semplice e lineare della posta. Con l'utilizzo sinergico di Gmail e Google Drive è possibile in pochi clic salvare gli allegati e file pesanti direttamente sul proprio spazio personale senza scaricarli sul computer e lavorare quindi in modo più dinamico e funzionale

MODULO 4

COS'È E COSA SI PUÒ FARE CON GOOGLE CLASSROOM

- Utilizzo di Google Classroom piattaforma pensata per creare un unico sistema di lavoro centralizzato per docenti e studenti. All'interno del progetto oltre caricare test, compiti e verifiche è possibile inserire documenti, materiali e allegati che permettano ai propri studenti uno studio completo



A stylized illustration of a computer monitor on a desk. The monitor screen shows a white play button icon on a dark background. Surrounding the monitor are various icons representing digital communication and media: a network of people icons, a speech bubble with an exclamation mark, a lightbulb, a heart, a smiley face, a pie chart, a musical note, a video camera, a cloud, a keyboard, and a mouse. The entire scene is set against a light blue background.

INTRODUZIONE ALL'USO DELLA ROBOTICA NELLA DIDATTICA

Il corso prevede una combinazione di lezioni teoriche, esercitazioni pratiche per garantire una comprensione approfondita dei principi di base della robotica con l'utilizzo della scheda Arduino.

MODULO 1

INTRODUZIONE ALL'UTILIZZO DEL KIT ARDUINO UNO

- Conoscenza dell'ambiente di sviluppo IDE
- Realizzazione progetti su breadboard

MODULO 2

- Regolatore di intensità
- Scrittura ed esecuzione programma di controllo del regolatore con scheda Arduino UNO

MODULO 3

- Costruzione di un circuito di base che simula il funzionamento di un semaforo utilizzando tre LED
- Scrittura ed esecuzione programma (sketch) di controllo del semaforo con scheda Arduino UNO

MODULO 4

- Costruzione di una tastiera musicale
- Messa a punto del codice (sketch) per l'utilizzo della tastiera

MODULO 5

- Applicazioni allo studio della fisica: sensore di intensità luminosa
- Lettura con Arduino di grandezze variabili nel tempo

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza



CODING E ROBOTICA

Il corso si pone come obiettivo quello di progettare e condurre attività di coding che partano da semplici lezioni Unplugged per arrivare all'uso di software dedicati alla programmazione. Il percorso si concluderà con attività di progettazione di attività di robotica educativa funzionali allo sviluppo del pensiero computazionale.

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE AL CODING

- Presentazione del corso: quali sono le competenze digitali richieste in ambito scola
- Introduzione al Coding e alla programmazione informatica nella didattica per lo sviluppo del pensiero computazionale

MODULO 2

APP PER IL CODING

- Panoramica e introduzione all'utilizzo pratico delle App per il coding

MODULO 3

ARDUINO

- Cos'è Arduino e quali progetti è possibile realizzare
- Introduzione all'ambiente di sviluppo

MODULO 4

CODING CON SCRATCH

- Panoramica delle risorse fruibili per la didattica e come è possibile imparare a programmare mentre si creano storie interattive giochi, progetti multimediali





SICUREZZA & BLOCKCHAIN



CYBER SECURITY NELLA SCUOLA

Durante il corso, gli insegnanti e il personale scolastico acquisiranno la **CULTURA della SICUREZZA**, le competenze necessarie per identificare le minacce alla sicurezza informatica e implementare misure di protezione efficaci, contribuendo così a mantenere al sicuro i dati e gli utenti all'interno dell'ambiente scolastico.

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

INTRODUZIONE ALLA CYBER SECURITY

- Definizione di Cyber Security e importanza della protezione delle informazioni
- Panoramica delle minacce più comuni nell'ambito educativo

MODULO 2

FONDAMENTI DELLA SICUREZZA INFORMATICA

- Concetti di base della sicurezza informatica, come autenticazione, autorizzazione e crittografia.
- Rischi legati alla mancanza di consapevolezza sulla sicurezza e all'utilizzo di password deboli

MODULO 3

PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI E DELLA PRIVACY

- Normative sulla protezione dei dati personali, come il GDPR
- Linee guida per la gestione sicura dei dati degli studenti e del personale scolastico

MODULO 4

MINACCE E ATTACCHI INFORMATICI

- Panoramica delle principali minacce informatiche, come malware, phishing e attacchi di ingegneria sociale
- Tecniche di difesa contro queste minacce, come l'installazione di software antivirus e il riconoscimento di email di phishing

MODULO 5

SICUREZZA DELLE RETI E DEI DISPOSITIVI

- Best practice per proteggere reti e dispositivi utilizzati nelle scuole, come router, computer e dispositivi mobili
- Configurazione di firewall e filtri web per limitare l'accesso a contenuti dannosi

MODULO 6

PIANIFICAZIONE DELLA RISPOSTA AGLI INCIDENTI

- Sviluppo di piani di risposta agli incidenti per gestire efficacemente le violazioni della sicurezza.
- Ruolo della formazione del personale e delle simulazioni di incidenti nella preparazione alla gestione delle crisi

INTRODUZIONE A TRACCIABILITÀ, PASSAPORTO DIGITALE E BLOCKCHAIN

MODULO 1

- La tecnologia
- Gli NFT
- I sistemi di marcatura fisica (Chip o Etichette)

MODULO 2

- Analisi dei processi
- Definizione degli obiettivi
- Metodo Kan ban
- Toyota System

MODULO 3

- Analisi di casi studio
- Il Passaporto Digitale di Prodotto
- Cenni normativi

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

MODULO 4

- Divisione in gruppi:
ogni gruppo sceglie un esercizio e si organizzano
tutte le informazioni

MODULO 5

- Uso della piattaforma:
si caricano i dati sulla Blockchain e si vede
l'effetto finale

LA TUTELA TECNOLOGICA DEL MADE IN ITALY

Il corso si pone come obiettivo quello di offrire una panoramica relativa alle soluzioni più innovative presenti sul mercato in grado di garantire i consumatori finali riguardo all'origine delle materie prime e dei processi di trasformazione legati alle produzioni Made in Italy

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

MODULO 1

- Il mercato del falso Made in Italy
- Lo stato dell'arte delle soluzioni
- La tecnologia Blockchain
- I sistemi di marcatura (Chip NFC / Rfid e etichette antieffrazione)

MODULO 2

- Ragionare per processi
- Analisi dei flussi di lavoro
- Introduzione alla filosofia Toyota (TPS e SIX SIGMA)
- Metodologia Kan Ban

MODULO 3

- Identità digitale dei luoghi (Metaverso, VR e AR)
- Identità digitale delle persone (CIE, CNS, IT_wallet)
- Identità digitale delle cose (NFT e DPP)
- Identità digitale dei processi (La tracciabilità)

MODULO 4

- Green e Social Washing
- L'Agenda ONU 2030 (SDG e ESG)
- Il Passaporto Digitale di Prodotto
- Analisi di alcuni casi studio

MODULO 5

- L'uso strategico delle informazioni
- Come si crea un Passaporto Digitale di Prodotto
- Esercitazione pratica
- Considerazioni etiche sull'uso delle tecnologie digitali

BLOCKCHAIN E MARCATURA FISICA

Laboratorio
pratico

DURATA

16 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/ in presenza

MODULO 1

- L'uso della piattaforma myLedger.it
- I sistemi di marcatura (Chip NFC / Rfid e etichette antieffrazione)

MODULO 2

- L'uso strategico delle informazioni
- L'uso di SPREADSHEET per la raccolta dei dati

MODULO 3

- Analisi di alcuni casi studio
- Generare un Passaporto Digitale di Prodotto

MODULO 4

- Analisi dei processi aziendali
- Come tracciare la Supply Chain
- Discussione finale sugli impatti della Blockchain sul potere contrattuale all'interno delle catene di creazione del valore



CORSO LA UNI PDR 42:2018 PREVENZIONE E CONTRASTO DEL BULLISMO E CYBERBULLISMO LINEE GUIDA PER LA SCUOLA

CORSO

MODULO 1

- Introduzione ai sistemi di gestione e alla Prassi
- Scopo e campo di applicazione
- Termini e definizioni
- Principio
- Requisiti: Politica - Piano della Vigilanza

MODULO 2

- Requisiti del sistema antibullismo-cyberbullismo: Valutazione dei rischi e Piano annuale

MODULO 3

- Requisiti del sistema antibullismo-cyberbullismo: Trasparenza, Sanzioni, Segnalazioni, Commissione antibullismo, Formazione

MODULO 4

- Requisiti del sistema antibullismo-cyberbullismo: Gestione degli audit, Valutazione delle prestazioni e Miglioramento

MODULO 5

- Implementare il sistema di gestione antibullismo - cyberbullismo: l'iter di certificazione, l'applicazione interna alla scuola, buone pratiche a confronto

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

LABORATORIO (OPZIONALE)

COSTRUIRE UN SISTEMA DI GESTIONE ANTIBULLISMO - CYBERBULLISMO

INCONTRO 1

- Work Groups Elaborare la Politica anti-bullismo/cyberbullismo e il Regolamento della Commissione

INCONTRO 2

- Work Groups Elaborazione della valutazione del rischio e del piano annuale

INCONTRO 3

- Work Groups Costruire le procedure interne del sistema di gestione

INCONTRO 4

- Work Groups Pianificazione della formazione e degli audit interni

INCONTRO 5

- Simulazione di un audit

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

CORSO ISO 27001:2022 SISTEMA DI GESTIONE SICUREZZA INFORMAZIONI

CORSO

MODULO 1

- La ISO27001:
Cos'è e perché è importante
per le scuole?

MODULO 2

- Implementare un Sistema di Gestione
della Sicurezza delle Informazioni
(SGSI) basato sulla ISO27001

MODULO 3

- Protezione dei dati personali
in linea con la ISO27001 e il GDPR

MODULO 4

- Sicurezza informatica per le scuole:
buone prassi e procedure

MODULO 5

- Monitoraggio, riesame
e miglioramento
continuo del SGSI ISO27001

DURATA

15 ore

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza

LABORATORIO (OPZIONALE)

LABORATORIO 1

- Valutazione dei rischi per la sicurezza
delle informazioni

LABORATORIO 2

- Selezione e implementazione
dei controlli di sicurezza

LABORATORIO 3

- Sicurezza informatica per utenti finali

LABORATORIO 4

- Protezione dei dati personali

LABORATORIO 5

- Monitoraggio, riesame
e miglioramento del SGSI

DURATA

15 ore

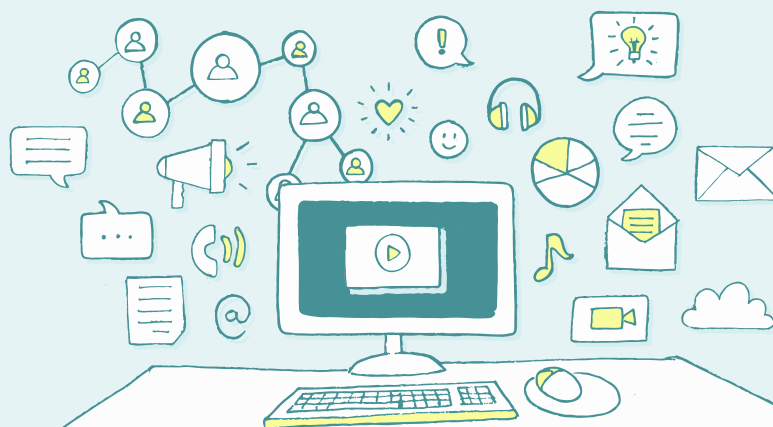
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

on-line/in presenza



CATALOGO DEI CORSI DI FORMAZIONE E TRASFORMAZIONE DIGITALE

LABORATORI



LABORATORI (proposte)

I laboratori sono finalizzati sia a promuovere un utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie innovative, sia con il compito di promuovere la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle pratiche innovative all'interno della scuola per le "Comunità di Pratiche dell'apprendimento".

LABORATORIO 1

**AI INTELLIGENZA ARTIFICIALE
CON LABORATORIO DI CASI PRATICI
DEI PRINCIPALI TOOL**

LABORATORIO 2

**CYBER SECURITY LA CULTURA
DELLA SICUREZZA A 360°**





Il catalogo è in costante aggiornamento, per le novità seguiteci sui nostri social:

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/SDIPI SISTEMI>

LINKEDIN: <https://www.linkedin.com/company/sdipi-sistemi/>

SITO: <https://www.sdipi.it/>

