



Catalogo 2024

DOCENTI IN EVOLUZIONE

*Percorsi innovativi di
formazione per docenti*



La Lucerna
EDUCATIONAL

Vogliamo fornire nuove fonti d'ispirazione agli insegnanti proponendo loro **nuovi strumenti e metodologie**, riflettendo insieme sui cambiamenti nel mondo della scuola e creando uno **spazio di condivisione** dove possano scambiarsi esperienze e idee. I nostri corsi di formazione sono anche un'opportunità per **testare software e prodotti digitali** diversi da quelli adottati finora, ma anche approfondire la conoscenza dei dispositivi di cui si è già in possesso scoprendo nuove applicazioni e aggiornamenti.

I corsi

● Infanzia

● Primaria

● Secondaria I Grado

● Secondaria II Grado

-
- p. 4 **Strumenti e Giochi per Sviluppare le Funzioni Esecutive**
 - ● p. 5 **SOS: Comportamenti disfunzionali**
 - ● p. 6 **Stimolare la Riflessione Filosofica con gli Albi Illustrati**
 - ● p. 7 **Comunicazione Aumentativa e Alternativa**
 - ● p. 8 **Stimolare la Creatività e il Problem Solving con il Tinkering**
 - ● p. 9 **Educazione Psicomotoria, Corpo e Movimento**
 - ● p. 10 **Pensiero computazionale... senza computer!**
 - ● p. 11 **Stanze sensoriali: autoregolazione e rilassamento**
 - ● p. 12 **La strutturazione del tempo e dello spazio a scuola**
 - p. 13 **Challenge Based Learning e Robotica Educativa a Scuola**
 - ● p. 14 **Da STEM a STEAM... più creatività nel digitale!**
 - p. 15 **Strumenti e Metodi per il Coding Creativo**
 - p. 16 **Kit MODI: un nuovo strumento per la didattica digitale**
 - ● p. 17 **La Modellazione e la Stampa 3D come Strumenti Didattici**
 - ● p. 18 **Navigare informati**
 - ● p. 19 **Giocare per Allenare le Competenze Imprenditoriali**
 - ● p. 20 **Mappe... per studiare e per orientarsi**
 - ● p. 21 **Le App a Supporto dell'Apprendimento**
 - ● p. 22 **Pensiero Computazionale e IoT per Urbanistica e Sostenibilità**

Life-Long Learning

La Nostra Visione Dell'Apprendimento Permanente

Ogni insegnante ha bisogno di **prendersi cura della propria crescita personale**, anche tramite i corsi di formazione professionale. Questi sono strumenti fondamentali non solo per **continuare a lavorare al meglio**, ma anche perché ci aiutano a preservare il nostro **benessere complessivo** tramite un processo continuo di scoperta di nuovi orizzonti e rielaborazione di quanto già appreso. La Lucerna propone una serie di percorsi formativi per inserire **attività innovative** nel piano didattico, dall'Arte all'Economia all'Educazione Psicomotoria ma specialmente in ambito STEM.

Formazione alla transizione digitale

STEM è l'acronimo inglese di *Science, Technology, Engineering & Mathematics*, ovvero l'intero panorama di materie scientifiche-tecnologiche-ingegneristiche. Le materie STEM rappresentano la chiave per comprendere la tecnologia che ci circonda e per formare studenti capaci di interpretare la società moderna. Il futuro racchiude tante opportunità tecnico-scientifiche per le ragazze e i ragazzi che oggi investono nella propria formazione STEM. **Siamo al fianco degli insegnanti** nella loro missione educativa di guidare questi studenti lungo il loro percorso di crescita, aiutandoli a sviluppare le **competenze digitali**, le abilità logico-matematiche, la pianificazione scientifica. Inoltre l'insegnamento delle discipline STEM è un ottimo strumento per allenare - anche negli studenti con inclinazioni più "umanistiche" - **resilienza, pensiero critico e problem solving**. Proprio per la trasversalità di competenze motivo crediamo in un approccio interdisciplinare, dove le materie STEM non siano divise dalle altre in compartimenti stagni: l'interconnessione e la complementarità di contenuti è una ricchezza che stimola la curiosità di ragazze e ragazzi e al tempo stesso anche l'entusiasmo dei docenti, i quali possono aggiungere ogni anno nuove prospettive e nuove sfide nel percorso formativo delle loro classi.



Diversità, inclusione, pari opportunità

Abbiamo l'obiettivo di promuovere lo scambio di conoscenze tra docenti e **valorizzare la diversità negli stili di insegnamento**: ciascuna attività di formazione crea uno spazio per condividere le esperienze vissute nella propria classe per arricchire il bagaglio di colleghe e colleghi. Valorizzare la diversità significa anche **saper cogliere i punti di forza e le difficoltà di ogni studente o studentessa** nella loro unicità, senza frammentare il gruppo classe ma al contrario mettendo in circolo le competenze di ciascuno per un **apprendimento cooperativo**. Ciò riguarda anche il **mondo al di fuori della scuola**: le esperienze extra-curricolari dovrebbero poter entrare all'interno per arricchire ulteriormente e rendere più organico il processo di apprendimento e di crescita.



L'orientamento scolastico

Sempre più frequentemente vengono attivate all'interno della scuola iniziative mirate per rendere **studentesse e studenti più consapevoli del percorso di crescita che stanno affrontando**, con lo **sviluppo delle diverse competenze e la progressiva scoperta di attitudini e interessi personali**. Supportare questo processo non è facile ma è cruciale per arrivare ben equipaggiati a **prendere decisioni** riguardo alla scelta di **percorsi educativi e carriere future**.



I nostri Partner

Abbiamo creato delle **collaborazioni** con altre realtà che condividono con noi la **voglia di innovare il mondo della scuola** e l'energia per farlo **in maniera appassionata e creativa**. Il risultato è una serie di corsi in co-progettazione che offrono una combinazione unica di competenze e una pluralità di prospettive ancora più ricca.



*Giovane start-up torinese ma che vanta già **oltre 1500 ore di formazione erogate in tutta Italia**. Il loro team è composto da professionisti esperti con un mix di esperienze in **didattica, tecnologia e gestione dell'apprendimento**, per sviluppare un approccio integrato alla formazione sia dei docenti sia degli studenti. Il loro superpotere: **riuscire a presentare idee innovative e materiali diversi dal solito in maniera intuitiva e coinvolgente... anche online!***



*Future Education Modena vuole **aumentare il potenziale dell'educazione in società**, migliorando la **qualità e l'impatto delle esperienze educative attraverso attività di ricerca, design e accelerazione**.*

*Posizionandosi come principale referente nazionale nel rapporto tra tecnologie e innovazione educativa, **Future Education Modena mette a fattore i migliori risultati della ricerca in campo educativo con le più avanzate tecnologie**.*

casco LEARNING

*Questa associazione può definirsi come un **"ecosistema collaborativo"**, ovvero una **rete di dirigenti scolastici, docenti, educatori che progettano interventi nelle scuole di tutta Italia basandosi sul metodo di apprendimento Learn Unlearn Relearn**. Il loro superpotere: **riuscire a coniugare tradizione e innovazione**, sfruttando sia l'esperienza pluri-decennale nel campo dell'educazione sia gli ultimi ritrovati in termini di metodologie e tecnologia per la didattica.*

Riferimenti che ci guidano nel piano di offerta formativa



Competenze Chiave per
l'apprendimento permanente



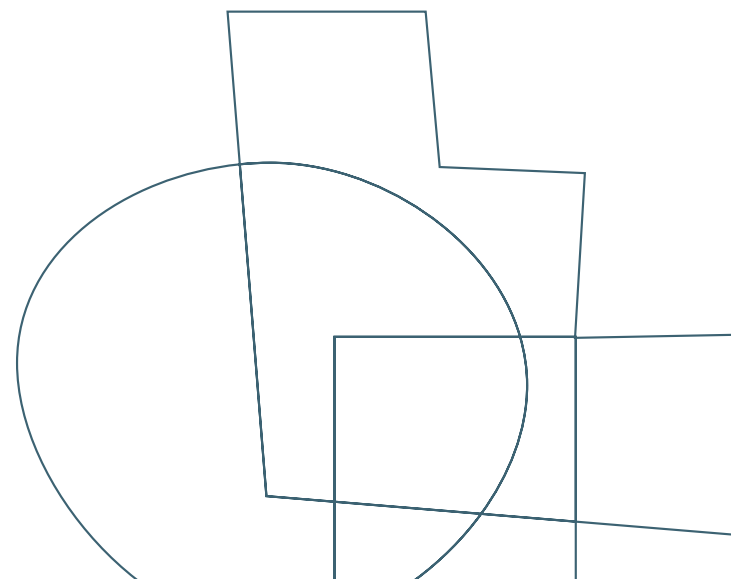
Agenda 2030 per
lo sviluppo sostenibile



DigiComp 2.2
Il Quadro delle Competenze
DigiComp Edu



Linee Guida per
le Discipline STEM
Linee Guida per
l'Orientamento
Linee Guida per i
Bisogni Educativi Speciali



2DFD006

Rivolto a docenti di scuola dell'Infanzia

Strumenti e Giochi per Sviluppare le Funzioni Esecutive

Questo corso è pensato per i docenti che desiderano arricchire il proprio repertorio didattico con strumenti e giochi orientati allo **sviluppo delle funzioni esecutive nei bambini**. Le funzioni esecutive, che includono abilità come la pianificazione, l'organizzazione, la memoria di lavoro e il controllo degli impulsi infatti, sono cruciali per il successo scolastico e personale. I partecipanti impareranno a identificare e utilizzare una varietà di **giochi e attività che stimolano il pensiero critico, la soluzione di problemi, la flessibilità cognitiva l'autoregolazione**.

Il corso esplorerà come strutturare l'ambiente di apprendimento per massimizzare le opportunità di sviluppo delle funzioni esecutive, promuovendo contestualmente un apprendimento giocoso e coinvolgente. Al termine del corso, i partecipanti avranno una solida comprensione di come incorporare efficacemente i giochi e le attività per lo sviluppo delle funzioni esecutive nella didattica, arricchendo così l'esperienza educativa dei bambini e supportando il loro **sviluppo cognitivo e sociale** in modo creativo e stimolante.



CO-PROGETTATO CON

Docente



Cristina Mereu

Ho una laurea in Terapia della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e una in Scienze Psicologiche. In pratica mi occupo di riabilitazione delle difficoltà dello sviluppo. Lavoro con il gioco, per cui mi perdo nei reparti per bambini in ogni negozio in cui entro. Nel tempo libero cerco tramonti mozzafiato, posti incontaminati e culture diverse

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD008

Rivolto a docenti di scuola dell'**Infanzia e Primaria****SOS: comportamenti disfunzionali**

Il corso è rivolto a docenti che desiderano approfondire le conoscenze rispetto a **comportamenti disfunzionali in ambiente scolastico**. I comportamenti disfunzionali sono comportamenti inadeguati al contesto in cui sono messi in atto; talvolta possono essere pericolosi per sè o per gli altri. Possono essere comportamenti disfunzionali: picchiare, scappare, lanciare oggetti, etc. Spesso i comportamenti disfunzionali possono manifestarsi in presenza di diagnosi quali **disturbo dello spettro autistico, disturbo oppositivo-provocatorio, disturbi dell'attenzione, disabilità cognitive, alto potenziale cognitivo**.

Tutti i comportamenti, anche quelli disfunzionali, hanno una funzione che talvolta potrebbe non essere così chiara. Nel corso saranno affrontate le varie funzioni di tali comportamenti e alcune modalità per individuarle. Inoltre saranno fornite alcune **modalità e strategie per anticiparli e/o affrontarli quando si presentano**.

Al termine del corso i partecipanti avranno acquisito le competenze per individuare le funzioni dei comportamenti disfunzionali e alcune strategie e modalità per anticiparli o, quando necessario, affrontarli con l'obiettivo di ridurre frequenza e intensità.

Docente**Federica Nebbia**

Logopedista con la passione per l'infinita variabilità umana. Mi occupo di neurodivergenze, in particolare di autismo: mi affascina trovare modi alternativi di comunicare e per questo sono specializzata in Comunicazione Aumentativa e Alternativa. Sono una persona dinamica e pronta alle sfide; giocare è la mia cosa preferita.

PROGETTATO DA

**DURATA TOTALE 12 ORE**

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

2DFD005

Rivolto a docenti di scuola dell'**Infanzia** e **Primaria**

Stimolare la Riflessione Filosofica con gli Albi Illustrati

Questo corso di formazione esplora l'efficace utilizzo degli albi illustrati e del gioco simbolico come potenti strumenti per **stimolare la capacità immaginativa e la riflessione filosofica** nei bambini. Attraverso un percorso didattico che unisce teoria e pratica, i partecipanti scopriranno come trasformare le storie e le immagini degli albi in occasioni di dialogo filosofico, promuovendo così lo sviluppo del pensiero critico e della creatività nei più piccoli.

Il corso fornirà metodologie e strategie per guidare i bambini a **esplorare grandi domande in modo giocoso**, creando un ambiente di apprendimento in cui la **curiosità** e la **riflessione** si fondono armoniosamente. Attraverso esempi concreti, attività pratiche e discussioni guidate, i docenti impareranno a **sfruttare il potenziale educativo degli albi illustrati e del gioco simbolico** per aprire finestre sul mondo della filosofia, arricchendo l'esperienza educativa dei loro studenti.

CO-PROGETTATO CON




Docente



Alice Clive Cravero

Sono laureata in Filosofia e lavoro da anni nelle scuole con bambini e adulti per rendere la filosofia e i suoi strumenti pratiche diffuse e quotidiane. Amo la montagna, ridere con gli amici e penso che i pensieri non debbano radicare, ma tenere in movimento.

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD006

Rivolto a docenti di scuola dell'Infanzia e Primaria

Comunicazione Aumentativa e Alternativa: introduzione alle basi

Questo corso è pensato per i docenti che desiderano **affacciarsi al mondo della CAA (Comunicazione Aumentativa e Alternativa)**. La CAA è l'insieme di strumenti, tecniche e canali comunicativi che supportano, implementano e/o sostituiscono il linguaggio verbale in persone con diversi tipi di disabilità come il disturbo dello spettro autistico, disabilità motorie varie, disabilità cognitive. I partecipanti impareranno a conoscere diversi strumenti di CAA e soprattutto acquisiranno competenze per diventare **partner comunicativi efficaci e facilitanti**. Durante il corso saranno affrontate tematiche quali le funzioni comunicative da supportare, i quaderni comunicativi, gli strumenti digitali per la comunicazione, la CAA a supporto della didattica e della lettura, la CAA e il gioco. Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito le capacità per **identificare i bisogni comunicativi del bambino con disabilità**, per riconoscere diversi strumenti di CAA, diventando così facilitatori nella comunicazione in diversi contesti.

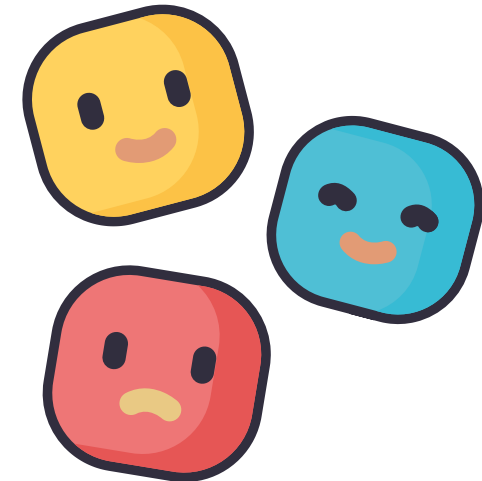
Docente



Federica Nebbia

Logopedista con la passione per l'infinita variabilità umana. Mi occupo di neurodivergenze, in particolare di autismo: mi affascina trovare modi alternativi di comunicare e per questo sono specializzata in Comunicazione Aumentativa e Alternativa. Sono una persona dinamica e pronta alle sfide; giocare è la mia cosa preferita.

PROGETTATO DA



DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

2DFD009

Rivolto a docenti di scuola dell'**Infanzia** e **Primaria**

Stimolare la Creatività e il Problem Solving con il Tinkering

Questo corso ha l'obiettivo di introdurre il tinkering come metodologia didattica innovativa per **sviluppare il pensiero computazionale, le capacità di problem solving e la creatività nei bambini**. Il tinkering, ovvero l'apprendimento attraverso l'esplorazione pratica e la sperimentazione, è un approccio che incoraggia gli studenti a **manipolare materiali, esplorare tecnologie e costruire soluzioni creative a problemi reali**.

I docenti apprenderanno come utilizzare strumenti hardware plug-and-play e dispositivi programmabili con software di programmazione a blocchi. Questi strumenti sono ideali per attività di **project based learning**, permettendo ai bambini di sperimentare con la programmazione in modo intuitivo e visivamente stimolante. Al termine del corso, i docenti saranno in grado di applicare il tinkering come metodologia didattica efficace, arricchendo l'esperienza educativa dei loro studenti e preparandoli alle sfide del futuro.

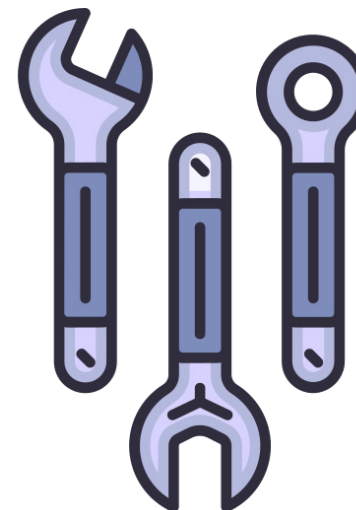
Docente



Luca Sasso

Sono l'ingegnere ambientale meno ingegnere che possiate incontrare. Da anni progetto, sviluppo ed erogo laboratori didattici e attività di divulgazione scientifica legati a temi ambientali e alla scienza della complessità - alcune delle mie più grandi passioni. Quando cerco l'ispirazione mi metto a suonare, a passeggiare nel bosco, a meditare.

CO-PROGETTATO CON



DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

2DFD007

Rivolto a docenti di scuola dell'Infanzia e Primaria

Educazione Psicomotoria, Corpo e Movimento

Questo corso di formazione è progettato con l'obiettivo di fornire strumenti e metodologie per integrare l'educazione al corpo, alla corporeità e al movimento nelle attività didattiche. Il corso esplora il concetto di **psicomotricità come mezzo per sviluppare la motricità generale** dei bambini, sottolineando l'importanza del movimento nel **supportare lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale**.

I partecipanti apprenderanno come strutturare attività che incoraggiano una sana immagine corporea, promuovendo **l'accettazione di sé e il rispetto per la diversità fisica**.

Il programma del corso include teorie e pratiche su come guidare i bambini nella scoperta e nell'**espressione attraverso il movimento**.

Al termine del corso, i partecipanti avranno una solida comprensione di come il movimento e la corporeità possano essere impiegati come strumenti potenti per il benessere e lo sviluppo complessivo dei bambini.

CO-PROGETTATO CON




Docente



Laura Marchetti

Ho una laurea in Scienze e Tecniche Avanzate degli Sport, cioè mi occupo dello sviluppo della corporeità e del movimento. Sono appassionata di estetica del movimento e nel mio tempo libero cerco di svolgere attività che permettano di soddisfare la mia curiosità e vivere in armonia con il mio corpo. Adoro gli scambi interculturali, soprattutto quelli culinari.

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD001

Rivolto a docenti di scuola dell'**Infanzia e Primaria**

Pensiero computazionale... senza computer!

Sviluppare le competenze digitali, e in particolare il pensiero computazionale, non richiede necessariamente l'utilizzo di un device. Per evitare il rischio di sovraesposizione agli schermi digitali, soprattutto per gli studenti più piccoli, presenteremo alcune soluzioni per **insegnare il pensiero computazionale senza bisogno di PC o tablet**. Inoltre verranno proposte attività da implementare con robot educativi screen-free (come ad esempio BeeBot e Kubo) che consentono di coniugare il coding non solo alle materie STEM ma anche a Italiano, Storia, Geografia tramite **metodi di storytelling e tinkering**. Questo "spazio di programmazione" nuovo e analogico rappresenta anche un'ottima occasione **per ripensare, insieme alla classe, gli spazi didattici della scuola**.

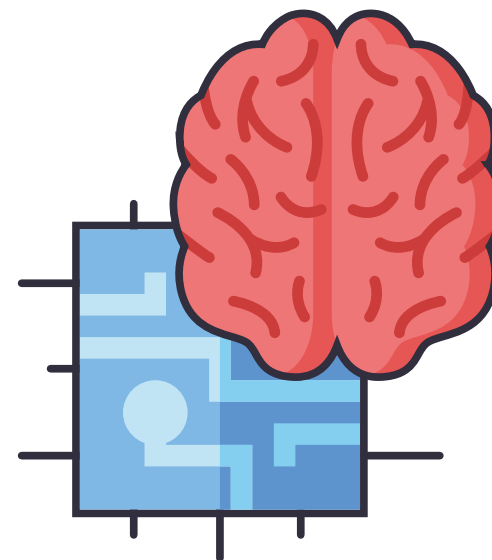
Docente



Iary Davidzon

Ex-astrofisico, da qualche anno ho appeso il telescopio al chiodo per dedicarmi a tempo pieno al mondo della didattica. Per questo sono entusiasta di collaborare col team La Lucerna Educational per creare nuovi progetti di formazione. Mi interesso di tecnologia applicata all'insegnamento, disturbi specifici dell'apprendimento, e orientamento scolastico. Possiedo una bici che uso tutti i giorni, una per i viaggi, e una che non finirò mai di aggiustare.

PROGETTATO DA



DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD005

Rivolto a docenti di scuola dell'Infanzia e Primaria

Stanze sensoriali: autoregolazione e rilassamento

Questo corso è pensato per i docenti che desiderano **conoscere le modalità e l'approccio alle stanze sensoriali**. Le stanze sensoriali sono ambienti pensati e strutturati per far sperimentare agli utenti stimoli visivi, uditivi, tattili, olfattivi, vestibolari. Gli stimoli vengono presentati in modo controllato, creando un ambiente rilassante o stimolante a seconda delle necessità della persona coinvolta.

La stanza sensoriale spesso viene utilizzata per persone con **bisogni educativi speciali** con diagnosi di **disturbo dello spettro autistico, disturbi dell'attenzione, disabilità motorie, cognitive e sensoriali**.

Durante il corso i partecipanti impareranno a **conoscere il profilo sensoriale del bambino** e ad utilizzare la stanza e i materiali sensoriali in modo adeguato a seconda dell'obiettivo, che varia dal rilassamento alla stimolazione della comunicazione.

Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito le capacità per individuare le necessità specifiche del bambino e sapranno gestire i materiali e gli stimoli sensoriali in relazione al suo profilo sensoriale e alle sue necessità.

Docente



Federica Nebbia

Logopedista con la passione per l'infinita variabilità umana. Mi occupo di neurodivergenze, in particolare di autismo: mi affascina trovare modi alternativi di comunicare e per questo sono specializzata in Comunicazione Aumentativa e Alternativa. Sono una persona dinamica e pronta alle sfide; giocare è la mia cosa preferita.

PROGETTATO DA



DURATA TOTALE **12 ORE**

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD007

Rivolto a docenti di scuola dell'**Infanzia** e **Primaria**

La strutturazione del tempo e dello spazio a scuola

Il corso è rivolto a docenti che intendono **rendere l'ambiente scolastico facilitante** per bambini con disabilità quali **disturbo dello spettro autistico, disturbo oppositivo-provocatorio, disturbi dell'attenzione, disabilità cognitive**. La strutturazione del tempo e degli spazi è uno dei requisiti fondamentali perché gli ambienti siano accessibili a più persone possibili. Durante il corso saranno presentate **strategie e strumenti pratici per strutturare il tempo e gli spazi** quali: l'inserimento di routine, l'importanza dell'anticipazione, la disposizione di spazi e mobili nelle aule, l'inserimento di momenti di pausa, la definizione delle regole del contesto, l'attenzione alle caratteristiche sensoriali.

Al termine del corso i partecipanti avranno le competenze per rendere l'ambiente scolastico più accessibile a tutti i bambini, per inserire strumenti e impostare strategie che permettano di rendere l'ambiente **più accogliente e sereno, riducendo sensibilmente possibili momenti di disregolazione**.

PROGETTATO DA



Docente



Federica Nebbia

Logopedista con la passione per l'infinita variabilità umana. Mi occupo di neurodivergenze, in particolare di autismo: mi affascina trovare modi alternativi di comunicare e per questo sono specializzata in Comunicazione Aumentativa e Alternativa. Sono una persona dinamica e pronta alle sfide; giocare è la mia cosa preferita.

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

2DFD003

Rivolto a docenti di scuola **Primaria**

Challenge Based Learning e Robotica Educativa a Scuola

Il corso è incentrato sull'utilizzo della robotica educativa come strumento didattico. Il focus è mostrare come i robot possano essere utilizzati per stimolare il pensiero computazionale e **introdurre i concetti di base del coding in modo divertente e coinvolgente**. Durante il corso, i partecipanti esploreranno diverse metodologie didattiche basate sul **Challenge Based Learning**, una strategia di apprendimento che incoraggia gli studenti a collaborare e ad applicare le loro conoscenze per risolvere sfide reali. Attraverso l'uso di robot programmabili e kit di robotica, i docenti impareranno come guidare i loro studenti nell'ideazione, pianificazione e realizzazione di **progetti che combinano il coding con il pensiero critico e la creatività**.

Al termine del corso, i docenti saranno attrezzati per implementare il Challenge Based Learning e la robotica educativa nelle loro aule, offrendo un'esperienza di apprendimento stimolante che allena gli studenti alle competenze del XXI secolo.

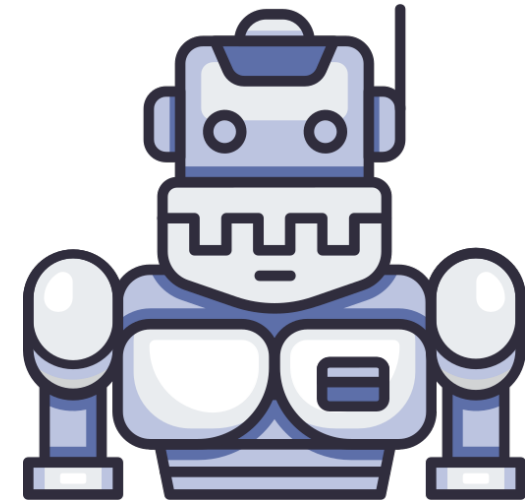
Docente



Michael Broccardo

Sono un libero professionista nell'ambito della comunicazione scientifica e biotecnologo di formazione. Sono specializzato nel comunicare la scienza e nella creazione di percorsi laboratoriali scientifico-tecnologici per scuole e le aziende. Mi definisco un videogiocatore incallito e mi piace tenermi aggiornato sulle ultime novità tech del momento.

CO-PROGETTATO CON

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD002

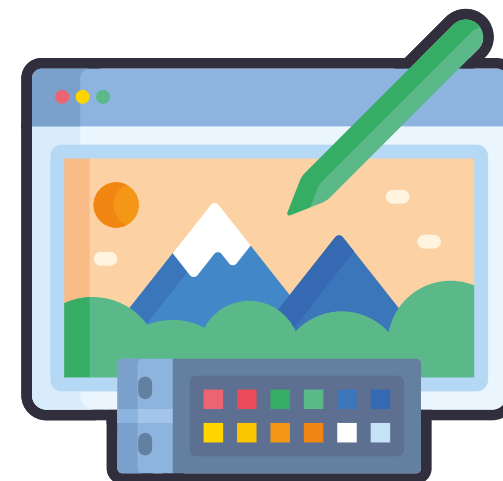
Rivolto a docenti di scuola **Primaria e Secondaria**

Da STEM a STEAM... più creatività nel digitale!

Il termine **STEAM** inserisce una lettera in più nell'acronimo *Science, Technology, Engeneering, and Math* aggiungendo la **A** di **Art**.

In questo corso amplieremo tale concetto promuovendo la **sinergia tra l'area umanistica e tecnologica**, con varie proposte per integrare progetti di Storia, Filosofia, Musica, Arte in aula informatica o nel laboratorio STEM. Questo approccio interdisciplinare favorisce occasioni di apprendimento attivo da parte degli studenti, e consente ai docenti di **sperimentare soluzioni di co-teaching o flipped classroom**. Più in generale, discuteremo **dell'integrazione tra sfera emotivo-motivazionale e sfera cognitiva** in un'unità di apprendimento STEAM durante l'attività da svolgere in classe, il lavoro fatto a casa, e la fase di valutazione. Senza dimenticare la componente sensoriale matematico-scientifica.

PROGETTATO DA



Docente



Iary Davidzon

Ex-astrofisico, da qualche anno ho appeso il telescopio al chiodo per dedicarmi a tempo pieno al mondo della didattica. Per questo sono entusiasta di collaborare col team La Lucerna Educational per creare nuovi progetti di formazione. Mi interesso di tecnologia applicata all'insegnamento, disturbi specifici dell'apprendimento, e orientamento scolastico. Possiedo una bici che uso tutti i giorni, una per i viaggi, e una che non finirò mai di aggiustare.

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

2DFD002

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I grado**

Strumenti e Metodi per il Coding Creativo

Questo corso è rivolto ai docenti che desiderano incorporare il coding come strumento per **stimolare la creatività e il pensiero computazionale**.

Con un approccio teorico-pratico, il corso coprirà i fondamenti della programmazione, introducendo i partecipanti ai concetti chiave attraverso l'uso di software di **programmazione a blocchi**. In aggiunta, il corso esplorerà l'utilizzo di supporti hardware per portare il coding fuori dallo schermo, permettendo agli studenti di vedere l'impatto fisico del loro lavoro di programmazione.

Il focus principale sarà su come integrare queste competenze in progetti basati sull'apprendimento attivo, promuovendo così un ambiente in cui gli studenti possono **applicare il coding a problemi reali, lavorare in team, e sviluppare soluzioni creative**. I docenti impareranno strategie didattiche per guidare gli studenti nella realizzazione di progetti, dimostrando come il coding possa essere un potente strumento trasversale per esplorare diverse discipline.

CO-PROGETTATO CON




Docente



Silvia Benevenuta

Sono laureata in Matematica e ho un dottorato in Bioinformatica. Mi affascina la probabilità, creare modelli che si adattino alla realtà e raccontare quanto sia appassionante la matematica. Ho fatto ricerca nel campo dell'intelligenza artificiale e delle sue applicazioni all'ambito biomedico. Amo scalare, camminare in montagna e andare in bici.

DURATA TOTALE 12 ORE

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

3CFD001

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I grado**

Kit MODI: un nuovo strumento per la didattica digitale

Il corso intende fornire ai docenti una panoramica di attività creative e coinvolgenti con le tecnologie digitali, in particolare **il kit di robotica educativa MODI**.

Il kit è composto da una serie di sensori (infrarosso, termometro, sensore di luminosità/umidità...) e da dispositivi di output (speaker, LED multicolore, motori...) che possono essere programmati da PC o tablet. Maggiori informazioni sono disponibili sul sito modi-luxrobo.it. Durante il corso verranno presentate le funzionalità di MODI e proposte varie attività laboratoriali realizzabili in classe o in aula STEM. Il percorso propone **modelli di apprendimento attivo e partecipativo applicabili a prescindere dai kit utilizzati**, fornendo le competenze necessarie per integrare il coding e la robotica educativa nella didattica. In particolare, verranno affrontati argomenti inerenti le applicazioni del pensiero computazionale, strategie di insegnamento del coding, principi base per la realizzazione di **progetti didattici integrati**.

Docente



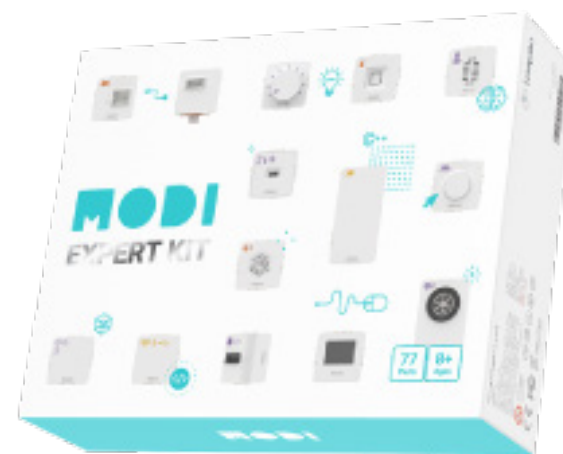
Daniele Khalousi

Sono formatore e artigiano digitale. Disegnatore grafico, specializzato in progettazione cad, 3d e coding applicato alla robotica didattica e AI. Esperto in gamification e progetti di inclusione digitale. Ho anche esperienza nel settore arredamento, artigianato, design. Sono Team Manager CASCO Educational dal 2021.

CO-PROGETTATO CON

CASCO

LEARNING



DURATA TOTALE 10 ORE

- 8h in presenza
- 2 attività asincrone da 1h ciascuno

2DFD001

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

La Modellazione e la Stampa 3D come Strumenti Didattici

Questo corso è progettato per i docenti interessati a integrare la stampa 3D e i **software di modellazione tridimensionale** nella propria didattica. Il corso mira a fornire una solida comprensione delle basi della stampa e della modellazione 3D, esplorando le potenzialità didattiche di queste tecnologie. I partecipanti impareranno a utilizzare software di modellazione 3D per **creare oggetti personalizzati**, a gestire e **mantenere una stampante 3D** e a incorporare questi strumenti nelle lezioni per **arricchire l'apprendimento degli studenti**. Il corso si propone di dotare i docenti delle competenze necessarie per progettare e realizzare progetti didattici innovativi che stimolino la creatività, il problem solving e il pensiero critico degli studenti, preparandoli alle sfide del futuro.

Docente



Marta Bariolo

Sono laureata in Architettura e amo disegnare dati, mappe e infografiche. Sempre in cerca di metodi astuti per incoraggiare l'apprendimento, progetto ed erogo percorsi formativi per avvicinare bambini, ragazzi e adulti alla robotica, alla programmazione e alla stampa 3D. I luoghi abbandonati, le cime dei monti e le api mi rendono molto felice."

CO-PROGETTATO CON

**DURATA TOTALE 12 ORE**

- 4 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 4h di attività asincrone

54FD003

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

Navigare informati

La prima parte del corso introduce i concetti base di sicurezza informatica e le buone pratiche per un uso sicuro e consapevole della rete. In un contesto di cittadinanza digitale, si affronterà il tema del rispetto della privacy e dei dati personali e della netiquette (ovvero le regole di comportamento nel mondo digitale). L'altra metà del corso affronta il problema della disinformazione in rete, proponendo una serie di strumenti per l'identificazione delle fake news ma anche una riflessione sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nel mondo dell'informazione, con le sue ripercussioni rispetto alla proprietà intellettuale e alla contraffazione. Oltre all'uso dei device connessi a internet, verranno proposti alcuni giochi di società da utilizzare per implementare queste tematiche in classe.

Docente



Iary Davidzon

Ex-astrofisico, da qualche anno ho appeso il telescopio al chiodo per dedicarmi a tempo pieno al mondo della didattica. Per questo sono entusiasta di collaborare col team La Lucerna Educational per creare nuovi progetti di formazione. Mi interesso di tecnologia applicata all'insegnamento, disturbi specifici dell'apprendimento, e orientamento scolastico. Possiedo una bici che uso tutti i giorni, una per i viaggi, e una che non finirò mai di aggiustare.

PROGETTATO DA

**DURATA TOTALE 12 ORE**

- **4 incontri** sincroni online da **2h** ciascuno
- **4h** di attività asincrone

2DFD004

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

Giocare per Allenare le Competenze Imprenditoriali

Questo corso è destinato ai docenti interessati a utilizzare i **giochi da tavolo come strumento didattico** per sviluppare **competenze imprenditoriali** e promuovere **l'educazione al benessere finanziario** tra gli studenti. Attraverso un approccio ludico all'apprendimento, il corso mira a introdurre i partecipanti a una selezione curata di giochi da tavolo che simulano situazioni economiche e imprenditoriali, offrendo agli studenti l'opportunità di **esplorare concetti finanziari, la gestione delle risorse, la pianificazione strategica e il processo decisionale** in un contesto divertente e coinvolgente.

I docenti scopriranno come integrare efficacemente questi giochi nella didattica, facilitando discussioni riflessive e attività di debriefing che collegano l'esperienza di gioco a lezioni su economia, gestione del denaro ed etica del lavoro. Inoltre, verranno esplorate le potenzialità dei giochi da tavolo per **sviluppare soft skills cruciali** come il lavoro di squadra, la leadership, la negoziazione e la risoluzione dei conflitti, competenze tutte fondamentali nel mondo imprenditoriale.

Docente



Lorenzo Camisassi Sartoris

Dopo una laurea in Ingegneria Gestionale e vari lavori, ho scoperto cosa fare da grande grazie alle MAD. Fare il docente mi offre le soddisfazioni che cerco. Sfrutto la passione della fotografia per viaggiare e spingermi fuori casa, meglio se in moto o a piedi per avere la velocità giusta per apprezzare ciò che mi è intorno.

CO-PROGETTATO CON




DURATA TOTALE 12 ORE

- **4 incontri** sincroni online da **2h** ciascuno
- **4h** di attività asincrone

54FD004

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

Mappe... per studiare e per orientarsi

Questo corso si muove su due binari paralleli, entrambi fondamentali al fine di costruire un futuro soddisfacente per studentesse e studenti: **metodo di studio** e **orientamento scolastico**. La mappa è un elemento che queste due tematiche hanno in comune. Può essere la **“mappa concettuale”** che viene messa a punto per apprendere più facilmente, oppure la **“mappa orientativa”** che aiuta a scegliere l’indirizzo al termine dell’ordine di scuola che si sta frequentando (scelta della secondaria di II grado o dell’istruzione terziaria post-diploma). Verranno proposti strumenti ed esempi concreti in ciascuno dei due casi rafforzare le competenze trasversali, il senso di autoefficacia, e la motivazione di studentesse e studenti. Particolare attenzione sarà dedicata alle **carriere STEM** e alle tematiche di **inclusività e pari opportunità nel mondo del lavoro**.

Docente



Iary Davidzon

Ex-astrofisico, da qualche anno ho appeso il telescopio al chiodo per dedicarmi a tempo pieno al mondo della didattica. Per questo sono entusiasta di collaborare col team La Lucerna Educational per creare nuovi progetti di formazione. Mi interesso di tecnologia applicata all’insegnamento, disturbi specifici dell’apprendimento, e orientamento scolastico. Possiedo una bici che uso tutti i giorni, una per i viaggi, e una che non finirò mai di aggiustare.

PROGETTATO DA

**DURATA TOTALE 12 ORE**

- **4 incontri** sincroni online da **2h** ciascuno
- **4h** di attività asincrone

2DFD008

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

Le App a Supporto dell'Apprendimento

Questo corso è progettato per i docenti che desiderano integrare le tecnologie digitali nella loro pratica didattica, con un focus specifico sull'uso di **app e videogiochi come strumenti educativi**. Durante il corso i partecipanti scopriranno come selezionare e utilizzare efficacemente le app, imparando a integrarle in modo significativo nelle lezioni per **stimolare il pensiero critico, la risoluzione di problemi e la creatività**.

I docenti acquisiranno competenze nell'utilizzo integrato di questi software nella didattica disciplinare, esplorando come le app possano **supportare e arricchire le metodologie di project based learning**. I partecipanti usciranno dal corso con una maggiore fiducia nell'uso delle tecnologie digitali e con una serie di risorse pratiche da applicare direttamente nelle loro aule.

CO-PROGETTATO CON




Docente



Viviana Laura Pinto

Formalmente sono una Matematica, ma mi occupo da anni di Innovazione Didattica, soprattutto di Robotica Educativa e Didattica Ludica. Sogno un mondo migliore a partire da una Scuola diversa, per questo ho fondato Discentis. Nel tempo libero gioco a beach volley, viaggio tutte le volte che posso e amo assaggiare il cibo di ogni parte del mondo.

DURATA TOTALE 12 ORE

- **4 incontri** sincroni online da **2h** ciascuno
- **4h** di attività asincrone

9FFD001

Rivolto a docenti di scuola **Secondaria di I e II grado**

Pensiero Computazionale e Tecnologie IoT per l'Urbanistica e la Sostenibilità

Il fulcro di questo programma educativo è **potenziare il pensiero computazionale negli insegnanti**, applicando la tecnologia in ambiti specifici dell'urbanistica e della sostenibilità. Attraverso attività didattiche che integrano il **coding e il pensiero computazionale nel curriculum scolastico**, gli insegnanti acquisiranno gli strumenti per costruire un ambiente di apprendimento che collega la tecnologia a situazioni urbane e ambientali reali, favorendo lo **sviluppo di capacità logiche e computazionali negli studenti**.

Il programma mira a **intrecciare il pensiero computazionale con lo studio dell'urbanistica e dell'ambiente**, utilizzando la **programmazione e l'Internet of Things (IoT)** per indagare e risolvere problemi concreti legati alla pianificazione urbana e alla sostenibilità ambientale. L'obiettivo è che gli studenti non solo migliorino le loro abilità di programmazione, ma anche che applichino il **pensiero computazionale per analizzare e contribuire a soluzioni sostenibili nel contesto urbano**.

Docente



Biagio Caracciolo

Entro a far parte della squadra FEM nel 2020 come Developer & Coding Education. Mi occupo sia di IT e sviluppo software, sia della formazione docenti e studenti. Sono stato insegnante di laboratorio di informatica, aiutando i ragazzi le ragazze ad avvicinarsi alla pratica di coding e pensiero computazionale. Mi definiscono "preciso e affidabile" ma anche "un vero nerd" appassionato di D&D, videogiochi e tecnologia!

CO-PROGETTATO CON



DURATA TOTALE 12 ORE

- 3 incontri sincroni online da 2h ciascuno
- 6h di attività asincrone

La Lucerna
DAL 1954

Via Mondolè 10
12100 Cuneo (CN)

Tel. +39 0171 348302
Email info@lalucerna.it

