

**CORSI DI
FORMAZIONE**

**CATALOGO
2022**

SCUOLE

DOCENTI

PERSONALE
SCOLASTICO

CampuStore Academy è un **Ente Formatore accreditato** dal Ministero dell'Istruzione per la formazione del personale della Scuola ai sensi della Direttiva Ministeriale n. 170/2016 Prot. AOODPIT.1123 con decreto del 5/11/2016.

Per la partecipazione alla formazione organizzata da CampuStore Academy è previsto **l'esonero dal servizio**.

I corsi di CampuStore Academy possono essere organizzati come edizioni di iniziative formative del catalogo online di **S.O.F.I.A.**, la piattaforma che il Ministero ha messo a disposizione dei docenti di ruolo per documentare la propria storia formativa.

Tutti i corsi CampuStore Academy possono essere personalizzati per tematica, livello, contenuti.

I corsi CampuStore Academy possono essere acquistati su **MePA**, con **Carta del Docente**, **carta di credito** o **bonifico**, **PayPal**.

Senza IVA: per gli acquisti da parte di scuole statali i corsi sono da intendersi IVA esenti

Formazione "hands-on" sempre, anche a distanza: scopri i corsi che includono il noleggio dei materiali!



Cercaci su MePa

con codice del corso seguito da CS

CampuStore Srl

Via Villaggio Europa 3
36061 Bassano del Grappa (VI)
P.IVA: 02409740244
formazione@campustore.it

www.campustoreacademy.it

800 244 994

seguici anche su



CampuStore Academy: la vera innovazione sta nelle persone. Di oggi e di domani.

Imparare è l'inizio di un'avventura appassionante capace di riaccenderci ogni giorno. Formarsi per lavorare nella scuola è ancora di più: una missione che si affronta per gli studenti e per quello che diventeranno domani, grazie a ciò che imparano oggi. **CampuStore Academy** nasce per riempire un vuoto formativo, quello di corsi

- Innovativi
- Flessibili
- Personalizzabili
- Hands-on

In questo opuscolo troverai un estratto dei nostri corsi più richiesti, ma abbiamo decine di percorsi diversi e il nostro punto di forza è la personalizzazione: grazie a un comitato scientifico esplosivo e a un team di oltre 40 formatori innovativi possiamo sviluppare tanti temi, per le esigenze di tutti. Scrivici senza impegno!

formazione@campustore.it

Sommario

Introduzione	03	Inclusione	11	Realtà virtuale e aumentata	16
Formazione certificata e come acquistare	04	Alto potenziale	11	MakerSpace e stampa 3D	17
Formazione certificata LEGO Education	05	Inclusione e tecnologia		Educare al futuro	18
STEAM E STEM		Cittadinanza digitale	12	Industria 4.0 e automazione	
STEAM per istituti comprensivi	06	Metodologia e valutazione	12	Sostenibilità	
STEM per la scuola secondaria	07	Creatività e storytelling	13	Progettare spazi educativi	
Coding e robotica educativa		Podcasting e videomaking	13	HP life – formazione per studenti	
Intelligenza artificiale	08	A scuola di creatività		Facilitazione dinamiche di gruppo	19
Nao, un umanoide a lezione		Google for Education	14	Comitato scientifico e formatori	
Robot e favole	09	Microsoft	15	Tutti i prezzi si intendono IVA esclusa. I corsi acquistati dalle scuole statali sono comunque IVA esenti.	
Corsi su specifici robot didattici		Formazione sul campo con Alessandro Bogliolo	16	• Tutti i marchi e loghi presenti nel catalogo sono di proprietà dei rispettivi proprietari.	
Prevenire la violenza di genere con la robotica	10			• CampuStore si riserva di modificare i prezzi in qualsiasi momento, a seguito di variazioni di mercato o errori di stampa: in tal caso le variazioni di prezzo saranno comunicate al momento della confermadel'ordine.	
Formazione per Dirigenti Scolastici	10			Siamo su MePA acquistinretepa.it	

CampuStore Academy

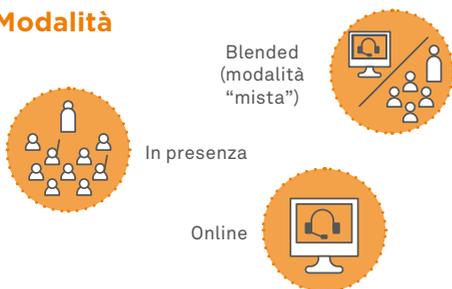
FORMAZIONE HANDS-ON

Crediamo nella formazione operativa. I nostri corsi si basano sul concetto dell' **imparare facendo**: molti prevedono un project work finale, altri l'utilizzo di tecnologie innovative e potenzianti per la didattica.

Ci piace che i partecipanti possano usare in prima persona ciò di cui si parla nel corso: spesso nascono per le scuole che hanno acquistato nuovi materiali e vogliono imparare a sfruttarli al meglio. Altre volte le tecnologie non si posseggono ancora, ma il corso richiede di utilizzarle: in questo caso prevediamo anche **servizi di noleggio del materiale** per la durata del corso. Contattaci per saperne di più.

Corsi di formazione certificati per scuole e insegnanti

Modalità



Abbiamo organizzato formazione strutturata per progetti complessi:

- PNSD
- Future Lab
- Aree a rischio
- Poli formativi territoriali
- Musei
- Corporate social responsibility
- Formazione del personale

Disponibili anche corsi per genitori, Dirigenti Scolastici e segreterie

Corsi Online

I corsi online si possono svolgere in:



Modalità aula - laboratorio

La soluzione per l'apprendimento attivo è anche a distanza: interamente svolti online e in diretta, garantiscono interazione diretta con il formatore. Sono la soluzione migliore per chiarire dubbi, incertezze e imparare facendo.



Autoapprendimento

Corsi fruibili in qualsiasi momento



Modalità flessibile

Combinando appuntamenti "in diretta" e risorse fruibili in modalità asincrona, in completa flessibilità.

Oltre 120.000 docenti formati nel 2020!

Più di 150 corsi diversi

Su S.O.F.I.A. su MePa con Carta del Docente

Oltre 40 formatori in tutta Italia

► www.campustoreacademy.it



La piattaforma online per la formazione dei docenti italiani

Ambiti di formazione:

- | | | |
|--|------------------------------|--------------------------------|
| Google Workspace for Education | Studenti ad alto potenziale | Cittadinanza digitale |
| STEAM | Valutazione delle competenze | Inclusione |
| Spazi educativi e Ambienti d'apprendimento | Automazione e Industry 4.0 | Microsoft 365 |
| Coding e robotica educativa | | MakerSpace, FabLab e Stampa 3D |
| | | Innovazione metodologica |

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Formazione certificata LEGO® Education



L'unica in Italia

Il corso, in breve

I corsi LEGO Education offrono agli insegnanti l'opportunità di provare con mano LEGO Education, apprendendo tecniche per integrarli con successo nelle lezioni di ogni giorno e nella loro pianificazione.

Obiettivi

- Capire come funziona l'apprendimento ludico
- Strutturare delle attività sulle 4C, le 5E e le 5F
- Far apprendere ai partecipanti strategie capaci di massimizzare l'efficacia di ogni lezione.

Durata

Personalizzabile da 2 ore online fino a un'intera settimana in presenza.

Competenze in uscita

- Approfondire il concetto di apprendimento ludico ed esperienziale (hands-on)
- Saper impostare una lezione STEAM
- Apprendere i concetti base di coding e robotica
- Saper utilizzare personalmente e a fini educativi almeno un set LEGO Education

Prerequisiti

Nessuno.

Vista la natura molto operativa del corso si consiglia di avere a disposizione e utilizzare i set LEGO Education oggetto del corso.

Programma IN PRESENZA

Varia a seconda del corso e della durata.

Mezza giornata

Si può scegliere un prodotto LEGO Education ed approfondirne funzioni e potenzialità didattiche.

Una giornata

Un corso più avanzato su una sola tecnologia o un corso introduttivo di almeno due set LEGO Education.

Due giornate consecutive

Un corso in cui si approfondisce tutta la gamma offerta da LEGO Education, la filosofia educativa dietro i set, tecniche per l'impostazione delle lezioni.

Prezzo

315335 MEZZA GIORNATA

700 €

307024 UNA GIORNATA

1.200 €

328514 DUE GIORNATE

2.000 €

Corsi di formazione online LEGO® Education

Corsi in modalità sincrona per gruppi di 25 docenti acquistabili dalle scuole. I moduli più brevi permettono di creare percorsi tematici personalizzati più affini alle proprie esigenze.

	WeDo 2.0: i fondamentali 2 ore 338780 180 €	STEAM e idee di lezione con WeDo 2.0 2 ore 330693 180 €	WeDo 2.0: a scuola di pensiero computazionale 2 ore 338781 180 €	WeDo 2.0: corso introduttivo 6 ore 338782 500 €
	SPIKE Essential: i fondamentali 2 ore 338788 180 €	SPIKE Essential: tra STEM e storytelling 2 ore 338789 180 €	SPIKE Essential: lezione di scienze al luna park 2 ore 338790 180 €	SPIKE Essential: corso introduttivo 6 ore 338791 500 €
	SPIKE Prime: i fondamentali 2 ore 338784 180 €	STEAM SPIKE Prime: tra inclusione e coding 2 ore 330694 180 €	SPIKE PRIME: prepariamoci alle competizioni 6 ore 338785 600 €	SPIKE PRIME: corso introduttivo 6 ore 338786 600 €
	Apprendimento ludico con LEGO Education nella scuola d'infanzia 6 ore 338793 600 €	BricQ Motion: corso introduttivo 6 ore 338792 600 €	Idee di lezione con LEGO MINDSTORMS EV3 Disponibile da 3 a 9 ore 330695 3 ORE 300 € 338777 9 ORE 850 €	Robotica avanzata: tra Python e mondo reale con EV3 6 ore - solo per scuole secondarie di II grado 338779 1.000 €
	LEGO Education BricQ Motion - istruzioni per l'uso 15 ore certificate 341152 850 €		Corso introduttivo LEGO Education Academy per singoli docenti 8 ore in autoapprendimento 338794 48 €	

Vuoi un corso personalizzato? formazione@campustore.it – 800 244 994

STEAM per istituti comprensivi



Il corso, in breve

Un corso base per conoscere e approfondire le opportunità che l'adozione dell'approccio educativo STEAM negli istituti comprensivi può riservare. Combinando supporti innovativi e tecnologici a un approccio originale al modo di fare attività mira a dare ai partecipanti tecniche e idee per supportare l'apprendimento degli studenti favorendo in loro anche lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività.

Obiettivi

Fornire ai partecipanti idee educative concrete, da portare immediatamente a scuola, per proporre agli studenti un nuovo approccio all'apprendimento e alla scoperta del mondo intorno a loro attivo, efficace e stimolante.

Durata

25 ore certificate

6 incontri da 2 ore l'uno + 9h in autoformazione + 4h per project work finale

Competenze in uscita

- Saper sviluppare attività didattiche basate sulle tecnologie che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva.
- Conoscere strategie e strumenti per implementare le competenze digitali degli studenti
- Concetti base di coding e pensiero computazionale

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Modulo 1** | Tra STEAM e STEAM: di cosa parliamo
Modulo 2 | Problem-solving ed apprendimento attivo
Modulo 3 | Tra STEAM e tecnologie: esperienze pratiche e cross-disciplinari con mediatori attivi d'apprendimento

Prezzo

Per scuole statali	
335397 STEAM PER COMPRESIVI	1.500 €
330698 FOCUS INFANZIA 2H	180 €
Acquistalo con	
338952 CORSO + SET STEAM*	2.200 €

*Il set STEAM mix è composto da: 6 diversi prodotti: littleBits STEAM Set, Halocode, LEGO Education SPIKE Prime, BricQ Motion Set base e individuale, Strawbees STEAM Starter Kit con micro:bit

Tinkering: pensare con le mani, tra STEAM e creatività



Il corso, in breve

Un percorso di tinkering consente di apprendere metodi e idee di lezione per portare i propri studenti a progettare in team soluzioni tecnologiche a problemi attuali. Il tinkering è un approccio innovativo per l'educazione alle STEAM, ed è menzionato nel Piano Nazionale Scuola Digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze: una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo (apprendimento esperienziale).

Obiettivi

- Far acquisire ai docenti coinvolti una metodologia didattico/educativa che promuove apprendimento ludico, investigativo, esplorativo e attivo
- Acquisire tecniche per far crescere il senso di responsabilità e lo spirito critico degli studenti nei confronti della tecnologia
- Saper mappare le competenze tecniche necessarie agli studenti per diventare cittadini digitali autonomi responsabili

Durata

20 ore certificate

6 incontri da 2 ore l'uno + 4h in autoformazione + 4h per project work finale

Competenze in uscita

- Avere piena padronanza dei concetti fondamentali legati a STEAM e tinkering
- Sviluppare le proprie competenze digitali
- Saper sviluppare attività didattiche basate sulle tecnologie
- Conoscere strategie e strumenti per implementare le competenze digitali degli studenti

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Modulo 1** | Il tinkering: cos'è, perché portarlo in classe
Modulo 2 | Riciclare per imparare: tra tecnologie e materiali di recupero
Modulo 3 | Dalla sostenibilità alle invenzioni: studiare per migliorare il mondo che ci circonda
Modulo 4 | Idee di lezione per consolidare l'apprendimento d'ambito

Prezzo

Per scuole statali	
338041 TINKERING E CREATIVITÀ LIGHT	1.240 €

Prezzi riservati all'acquisto da parte di scuole statali per un gruppo massimo di 25 insegnanti. Per soluzioni personalizzate contattaci.

Microcontrollori a lezione: a scuola con Arduino



STEAM



Il corso, in breve

In questo corso viene approfondito l'uso a fini educativi del microcontrollore più diffuso al mondo: Arduino. Partendo dalle basi e dalle leggi fisiche che regolano il suo funzionamento i partecipanti saranno coinvolti fin da subito in una serie di mini-progetti pronti che li coinvolgeranno in un percorso d'apprendimento entusiasmante e innovativo.

Obiettivi

Sviluppare idee per innovare le lezioni di matematica, biologia, fisica e scienze attraverso progetti didattici pratici ed esperienziali altamente motivanti per gli studenti, pensati per lavorare sulle competenze trasversali imprescindibili per i cittadini di oggi.

Durata

Personalizzabile, da 2 a 25 ore.

Competenze in uscita

- Avere una visione sistemica dell'approccio STEM
- Avere una conoscenza approfondita del microcontrollore Arduino e del suo utilizzo per fare lezione
- Saper gestire luci, suoni, motori, a regolarne la potenza
- Saper raccogliere dati, e analizzarli con i microcontrollori
- Creare progetti complessi come stazioni meteo, centraline per il controllo dell'inquinamento, serre domotiche
- Imparare a sviluppare unità didattiche per lo sviluppo del pensiero computazionale.

Prerequisiti

Nessuno. Vista la natura molto operativa del corso consigliamo di avere a disposizione un kit, ad esempio Arduino Student Kit, su cui lavorare in prima persona per "imparare facendo".

Programma

- Modulo 1** | Introduzione ad Arduino in ottica STEM
- Modulo 2** | A di STEAM: tra programmazione e suono
- Modulo 3** | I fondamentali: potenziometri, servomotori e sensori
- Modulo 4** | Principi di IoT (Internet of Things)

Prezzo

Per scuole statali	
338806 CORSO INTRODUTTIVO 2H	300 €
338803 CORSO BREVE 6H	750 €
338804 CORSO D'AVVIO 12H	1.000 €
338805 CORSO PRO 25H	2.000 €

STEM avanzate: dal laboratorio al digitale

STEAM



Il corso, in breve

Il laboratorio è uno stato mentale, un modo di procedere, non uno spazio fisico, e può essere usato per approfondire qualsiasi disciplina: il corso si propone di illustrare come far proprio l'approccio STEM per innovare l'insegnamento di Fisica, Matematica e Tecnologia utilizzando risorse digitali che sostengono il metodo scientifico.

Obiettivi

- Entrare in sintonia con la visione STEM
- Apprendere le funzioni della banca dati Phet Colorado, del software Algodoo, di Tracker Physics
- Apprendere le basi del BYOD nella Fisica con Physics Toolbox Suite e Arduino Science Journal

Durata

Personalizzabile, da 2 a 25 ore

Competenze in uscita

- Saper trasferire il concetto di laboratorio di settore anche in ambiente digitale
- Impostare lezioni che perseguano il metodo scientifico
- Far proprie idee di lezione per ragionare su ipotesi da verificare operativamente in classe

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Modulo 1** | Introduzione alle STEM
- Modulo 2** | Strumenti digitali al servizio dell'apprendimento
- Modulo 3** | Rendiamo innovativo l'apprendimento di densità, principio di Archimede, piano inclinato
- Modulo 4** | L'accelerazione di gravità
- Modulo 5** | Tra circuiti elettrici e legge di Hooke
- Modulo 6** | La conservazione dell'energia meccanica: dal libro di testo ad Arduino

Prezzo

Per scuole statali	
338799 CORSO INTRODUTTIVO 2H	300 €
338800 CORSO BREVE 6H	750 €
338801 CORSO D'AVVIO 12H	1.000 €
338802 CORSO PRO 25H	2.000 €



Corso sull'insegnamento della matematica con la calcolatrice

Per docenti di scuola secondaria disponibile gratuitamente in collaborazione con Texas Instruments (programma T³: contattaci per saperne di più!)

Prezzi riservati all'acquisto da parte di scuole statali per un gruppo massimo di 25 insegnanti. Per soluzioni personalizzate o per singoli (anche con Carta del Docente) contattaci.

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Intelligenza artificiale a lezione: dai robot alle macchine a guida autonoma



Robotica



Il corso, in breve

Questo corso può essere calibrato per istituti comprensivi oppure per scuole secondarie. Nel primo caso si approfondisce la nascita e la storia dell'intelligenza artificiale evidenziandone i principali paradigmi e interagendo con robot didattici semplificati basati su principi di AI. Il corso per la scuola secondaria invece, pur partendo da presupposti simili, scandaglia più a fondo le potenzialità di machine e deep learning.

Obiettivi

Conoscere i fondamentali dell'intelligenza artificiale, capire come funziona, come condizionerà la nostra quotidianità e saper utilizzare semplici strumenti didattici che ne fanno uso. Nel corso per la secondaria saranno inoltre evidenziate e analizzate questioni etiche e normative che l'AI pone di fronte all'uomo e che sono un interessante argomento di riflessione a scuola, anche per lezioni in compresenza tra tecnologie/informatica e filosofia o diritto.

Durata

6 ore



Competenze in uscita

- Individuare e selezionare risorse digitali sull'intelligenza artificiale
- Saper utilizzare dispositivi basati sull'intelligenza artificiale
- Sviluppare negli studenti la consapevolezza delle opportunità e rischi dell'intelligenza artificiale
- Saper formare gli studenti nella ricerca, organizzazione, utilizzo, conservazione di contenuti digitali

Prerequisiti

È richiesta familiarità con il digitale, Internet e una conoscenza di base di robotica educativa.

Prezzo

Per scuole statali

338885 AI PER ISTITUTI COMPRESIVI	800 €
338886 AI PER SCUOLA SECONDARIA	1.000 €
Disponibili anche in combinazione a set di robotica	
338887 AI PER I.C. + 6 CODEY ROCKY	1.350 €
338888 AI PER SECONDARIA + 10 ZUMI	2.500 €

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Nao, un umanoide a lezione

Robotica



Il corso, in breve

Un corso di robotica perfetto per chi ama Nao, il robot umanoide più diffuso in ambito educativo... e non solo! In particolare il corso fornisce ai partecipanti una comprensione diretta e concreta del robot e del suo funzionamento, con approfondimenti tecnici specifici ed avanzati.

Obiettivi

Conoscere i fondamentali del robot umanoide Nao. Permette di far propri concetti di programmazione e portare in aula attività innovative pensate anche per l'inclusione dei ragazzi.

Durata

Personalizzabile, da 2 ore online a più giornate in presenza

Competenze in uscita

- Conoscere le funzioni base di Nao
- Scoprire il linguaggio di programmazione CoreoGraph
- Capire le modalità di interazione macchina - software

Prerequisiti

Nessuno. Si consiglia di avere già Nao per svolgere il corso e di utilizzarlo in prima persona. Se non lo si possiede avvisare. I contenuti del corso possono essere personalizzati / tematici su richiesta in fase d'ordine.

Programma

Dipende dalla durata. Il corso introduttivo di 2 ore online è un'infarinatura generale. **In presenza:**

Mezza giornata | Serve a conoscere e a provare in prima persona le funzioni e la programmazione di base del robot.

Una giornata | Approfondimento su prestazioni, applicazioni e programmazione più avanzata.

Questi contenuti possono anche essere svolti **online**: il **livello base** include 4 ore di formazione sincrona e 3 ticket di assistenza tecnica, il **livello intermedio** 8 ore di formazione e 3 ticket.

Prezzo

Per scuole statali

330699 CORSO NAO 2H	300 €
335905 BASE ONLINE	800 €
335906 INTERMEDIO ONLINE	1.500 €
309874 MEZZA GIORNATA	1.000 €
328415 UNA GIORNATA	1.800 €



Anche con Carta del Docente

Robot e favole



Il corso, in breve

Il percorso ha l'obiettivo di far acquisire ai docenti competenze sulla narrazione praticata attraverso l'audiovisivo combinato a mediatori cognitivi quali robot didattici, con particolare attenzione agli strumenti che possono essere utilizzati direttamente dagli studenti per farli evolvere da meri fruitori di tecnologia a pensatori critici del mondo digitale.

Obiettivi

Creare buone prassi e idee di lezione inclusive ed entusiasmanti per gli studenti che coniughino robotica educativa, STEAM e mondo della narrazione, partendo dalle più famose favole da reinventare grazie alle tecnologie. È un percorso cross-curricolare che mira a trasmettere un metodo più che nozioni, ma approfondimenti specifici vengono dedicati a italiano, educazione civica, scienze, geografia.

Durata

25 ore certificate

6 incontri da 2 ore l'uno + 6h in autoformazione + 7h per project work finale

Competenze in uscita

- Avere una conoscenza di base di diversi robot didattici
- Saper sviluppare contenuti educativi in digitale.
- Saper utilizzare dei robot come mediatori narrativi e culturali
- Sviluppare tecniche e idee di lezione basate sullo storytelling.

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Strumenti digitali e robot educativi: conosciamoli meglio

Modulo 2 | Smontiamo le favole

Modulo 3 | Impariamo a costruire lezioni con i robot basate sullo storytelling

Prezzo

Per scuole statali

338879 ROBOT E FAVOLE

1.500 €

Combinalo con

338876 SET ROBOTICA ISTITUTI COMPRESIVI

1.150 €

Se lo acquisti con la formazione un robot su 6 è in omaggio:

338880 ROBOT E FAVOLE CON SET ROBOTICA*

2.500 €

Robotica: Corsi di formazione sugli strumenti

Corsi in modalità sincrona su diversi set di robotica educativa per gruppi di 25 docenti.



Infanzia e Primaria	Idee di lezione con mTiny	2 ore	338881	180 €	Idee di lezione con Clementoni @School	2 ore	338874	180 €	Idee di lezione con Bee-Bot e Blue-Bot	2 ore	338882	180 €
	Primaria e Secondaria	Idee di lezione con Root rt1	2 ore	338873	180 €	Idee di lezione con Codey Rocky	2 ore	330697	180 €	Idee di lezione con mBot / mBot 2	2 ore	330696
Trasversali	Scopri anche i corsi generali 330698 CODING E ROBOTICA NELLA SCUOLA DI INFANZIA 180 € 335397 ROBOTICA PER ISTITUTI COMPRESIVI 25H 1.500 €											

Per i corsi di robotica certificati LEGO Education si rimanda alla pagina dedicata del catalogo.

*Il set di robotica è composto da 6 robot didattici diversi:

mTiny, Codey Rocky, Dash, Root rt1,

LEGO Education SPIKE Essential e SPIKE Prime



Violenza di genere: capirla e prevenirla con la robotica

Il corso, in breve

Il percorso formativo ha il duplice obiettivo di sviluppare competenze in ambito cross-disciplinare (scienze matematica informatica storia) e di sensibilizzare le future generazioni di cittadini sui temi della campagna contro la violenza sulle donne. I robot possono essere programmati con istruzioni per mediare interazioni positive, promuovere educazione nelle relazioni e prevenire atteggiamenti violenti a livello verbale e fisico. Un esempio può essere ricavato dall'utilizzo di sensori vocali e di movimento capaci di rilevare l'innalzamento dei decibel di una conversazione piuttosto che l'oscillazione di un oggetto o di un corpo e produrre di conseguenza segnali luminosi e sonori o attivare azioni di soccorso. I robot possono quindi diventare mascotte della campagna "noviolenzacontroledonne", ma soprattutto stimolare riflessioni sul tema del rispetto dell'altro e delle differenze e diversità.

Obiettivi

Creare buone prassi e opportunità educative in ambito civico e digitale, ma soprattutto imparare ad utilizzare la tecnologia e la scienza a servizio dell'uomo e in modalità compensativa. Sperimentare e utilizzare il pensiero computazionale per risolvere problemi e attivare processi mentali virtuosi.

L'autore
Rodolfo Galati

Robotica



Durata

10 ore certificate

3 incontri di 2 ore online in diretta con il formatore ed esercitazione e materiale per 4 ore in autoformazione.

Competenze in uscita

- Saper utilizzare diverse forme di comunicazione
- Essere in grado di formulare opinioni pertinenti
- Utilizzare atteggiamenti propositivi e proattivi
- Avere una conoscenza di base di diversi robot didattici
- Saper sviluppare contenuti educativi digitali
- Utilizzare i robot come mediatori culturali

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Strumenti digitali e robot educativi: conosciamoli meglio

Modulo 2 | La comunicazione nei linguaggi di programmazione

Modulo 3 | Costruire esperienze e opportunità didattiche e formative per la cittadinanza attiva

Prezzo

Per scuole statali

339173 VIOLENZA DI GENERE E ROBOTICA

800 €

FORMAZIONE PER DIRIGENTI SCOLASTICI

Gestire il cambiamento per innovare la scuola

Il corso, in breve

La Leadership nella scuola si esprime ordinariamente attraverso la capacità di innovare i processi educativi, ma è evidente che l'onda d'urto dell'emergenza sanitaria, ha messo ancor più in evidenza come nella scuola le capacità di adattamento, resilienza e soluzione dei problemi debbano inserirsi in un contesto di organizzazione di sistema. Il Change Management mira a facilitare l'accettazione dei cambiamenti. Si basa sulla capacità di anticipare i rischi, pianificando e attuando quei processi che permettono di trovare soluzioni praticabili e non imposte. Il change management nella scuola del XXI secolo non può ovviamente prescindere da una forte connotazione digitale, sia nelle competenze necessarie agli attori del cambiamento, che negli strumenti, che negli obiettivi.

Obiettivi

Sviluppare competenze di progettazione e gestione del cambiamento (Change Management), in un'ottica di sistemicità, con la proposta di idee operative e concrete.

Durata

20 ore

7 moduli da 2,5 ore l'uno + 2,5 ore di materiali in self-training fruibili tramite webinar interattivi, con strumenti per agire le competenze previste.

L'autore
Laura BiancatoFormazione
per DS

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Change Management nella scuola

Modulo 2 | Leadership e Team Building

Modulo 3 | Il Cloud come amplificatore di condivisione e collaborazione

Modulo 4 | Ambienti innovativi ed inclusivi

Modulo 5 | Ecosistema digitale

Modulo 6 | La Didattica Digitale Integrata nella scuola del cambiamento

Modulo 7 | Comunicazione efficace nella scuola innovativa

Prezzo

Per Proposta formativa dedicata ai Dirigenti Scolastici inservizio, alle alte professionalità e agli aspiranti DS.

339498 FORMAZIONE PER DS

125 €

Prezzo inteso per singolo partecipante, acquistabile anche con Carta del Docente.

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Alto potenziale e plusdotazione

Percorsi educativi



Inclusione



Il corso, in breve

Un percorso di approfondimento sui bisogni educativi speciali (BES) degli alunni con alto potenziale cognitivo. I partecipanti riceveranno indicazioni fondamentali per comprendere al meglio le caratteristiche degli alunni ad alto potenziale, le loro esigenze e saranno guidati a capire come riconoscere questo bisogno educativo e ad impostare lezioni ed attività capaci di soddisfarlo. Tutto il percorso sarà basato su esempi pratici e casi di studio concreti.

Obiettivi

Fornire ai docenti specifiche competenze per il riconoscimento e l'accompagnamento degli alunni ad alto potenziale cognitivo.

Durata

8 ore

Il corso può essere personalizzato nei contenuti, tempi e modalità di erogazione.

Prezzo

Per scuole statali

338889 ALTO POTENZIALE 1.200,00 €

Autoformazione online per singolo docente (anche con Carta del docente)

338890 ALTO POTENZIALE PER SINGOLO DOCENTE 45,00 €

Competenze in uscita

- Saper riconoscere gli alunni plusdotati e ad alto potenziale cognitivo nelle proprie classi.
- Acquisire conoscenze sul quadro pedagogico-didattico di questa categoria di alunni, sia in ottica inclusiva che in ottica di potenziamento.
- Acquisire consapevolezza sulle esigenze emotive e sociali degli studenti ad alto potenziale
- Saper sviluppare un Piano Didattico Personalizzato per studenti plusdotati.
- Padroneggiare strategie per facilitare e massimizzare i processi di apprendimento degli studenti plusdotati

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Gifted: cos'è la plusdotazione, come si riconosce

Modulo 2 | Scuola ad alto potenziale: come riconoscere gli studenti plusdotati

Modulo 3 | Didattica inclusiva e potenziamento: parametri e criteri

Modulo 4 | Alto potenziale: valutazione e autovalutazione

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Tecnologia e buone pratiche a misura di ogni studente

Inclusione



Il corso, in breve

Questo corso non affronta un solo bisogno educativo speciale ma, spaziando da ADHD, disgrafia, DOP, DSA ad alto potenziale lavora sul concetto di personalizzazione didattica e sul modo di programmarla.

Obiettivi

Il diritto alla personalizzazione dell'apprendimento è al centro di questo percorso formativo sull'inclusione a 360° e sul modo in cui le tecnologie e le innovazioni possono aiutare a renderla un'opportunità reale.

Durata

15 ore

6 incontri da 2 ore + 3 ore in autoapprendimento

Competenze in uscita

- Nozioni di base e fondamenti sui BES
- Saper sviluppare un Piano Didattico Personalizzato
- Conoscere e saper utilizzare tecnologie innovative a fini inclusivi
- Saper mettere in atto la personalizzazione e documentarla collegialmente
- Saper sviluppare strategie di valutazione inclusive

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Didattica inclusiva: fondamenti, tecnologie e buone pratiche a misura di ogni studente

Modulo 2 | Progettare la didattica inclusiva: mappe e materiali didattici

Modulo 3 | Inclusione innovativa: tra robot e piattaforme digitali

Prezzo

Per scuole statali

335589 DIDATTICA INCLUSIVA

1.350 €



Prezzi per l'acquisto da parte di scuole statali per un gruppo massimo di 25 insegnanti. Per soluzioni personalizzate contattaci.

Vuoi un corso personalizzato? formazione@campustore.it – 800 244 994



Cittadinanza digitale e framework DigCompEdu

Il corso, in breve

Il corso ha l'obiettivo di offrire una panoramica generale sulle competenze digitali necessarie al giorno d'oggi per far didattica in modo coinvolgente, inclusivo e flessibile, anche tenendo conto dei recenti modelli europei dedicati alla competenza digitale. Nel corso degli incontri si approfondiranno aspetti teorici, ma anche e soprattutto strumenti, risorse e contenuti specifici utilizzabili con le proprie classi, per far lezione in digitale.

Obiettivi

Introduzione agli strumenti, ai concetti e alle parole chiave per interpretare la contemporaneità: le discipline di fronte alla sfida del presente.

Durata

25 ore

8 incontri da 2 ore l'uno + 9 ore in autoformazione

Prezzo

Per scuole statali

335151 CITTADINANZA DIGITALE

2.000 €

338028 CITTADINANZA DIGITALE LIGHT

1.240 €

Competenze in uscita

- Conoscere i principali strumenti utilizzati oggi per far didattica in digitale
- Aver nozione di strategie educative e valutative da mettere in atto quando si fa lezione in digitale
- Conoscere i punti principali del framework europeo DigCompEdu dedicato alle competenze digitali dei docenti
- Saper progettare esperienze d'apprendimento che integrino in modo significativo l'elemento digitale

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Educazione in digitale e DigCompEdu: aspetti fondamentali e 8 competenze chiave

Modulo 2 | Educare alla cittadinanza digitale

Modulo 3 | La competenza digitale per l'inclusione

Modulo 4 | Docenti digitali

Modulo 5 | Valutazione e digitale: nuove sfide e possibilità

Questo è solo uno dei percorsi CampuStore Academy in ambito digitale.
Nelle prossime pagine approfondiremo anche percorsi verticali su specifici strumenti.

Quale vision per la scuola di oggi?

Il corso, in breve

La scuola oggi, per rimanere luogo di formazione autentica ed efficace, necessita di essere ripensata in un quadro che riesca a dare senso e significato al presente e ci orienti nella co-costruzione del futuro.

Il corso propone un agile modello teorico/pratico in grado di facilitare i processi di cambiamento e una panoramica di metodologie e strategie a supporto anche delle pratiche valutative.

Obiettivi

- Imparare a definire la visione della propria scuola e adattare i contenuti educativi di conseguenza
- Conoscere ed utilizzare modelli che facilitino la progettazione interdisciplinare per competenze
- Ideare compiti autentici coerenti con le evidenze che vogliono valutare
- Costruire ed utilizzare rubriche valutative e autovalutative (specifiche e olistiche)

Durata

25 ore

8 incontri da 2 ore + 5 ore in autoformazione + 4 ore per project work finale

Competenze in uscita

A partire da una nuova definizione della vision e della mission della scuola, imparerai a:

- Progettare una mappa delle competenze
- Definire un compito autentico
- Metodi e tecniche a supporto dell'azione educativa
- Progettare situazioni di apprendimento efficaci
- Promuovere l'autovalutazione degli studenti
- Valutare per competenze

Prerequisiti

Nessuno ma ai corsisti viene richiesta una partecipazione davvero, attiva: partecipare muniti di una sana voglia di interagire e mettersi a confronto.

Programma

Modulo 1 | Progettare una mappa delle competenze (metodo EAS)

Modulo 2 | Compiti autentici: di cosa parliamo

Modulo 3 | Progettazione didattica attiva

Modulo 4 | Valutare per competenze

Prezzo

Per scuole statali

335898 QUALE VISION?

2.600 €

338040 LIGHT 12H

1.240 €



L'autore

Anna Mancuso

Metodologie



Prezzi riservati all'acquisto da parte di scuole per un gruppo massimo di 25 insegnanti.
Per soluzioni personalizzate o per singoli (anche con Carta del Docente) contattaci.

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Digital Storytelling: tra podcast e videomaking

Il corso, in breve

Questo corso mira a fornire tecniche per usare il Digital Storytelling in classe e permettere agli studenti di diventare veri e propri narratori, di storie, di progetti o esperimenti scientifici attraverso un uso consapevole di parole, immagini, video, infografiche: strumenti da cittadini del XXI secolo.

Obiettivi

È un corso pratico, legato non solo agli strumenti, ma anche alle metodologie da utilizzare per fare in modo che gli studenti possano usare testi, immagini, audio e video con finalità didattiche precise e trasversali.

Durata

15 ore certificate

Competenze in uscita

I corsisti impareranno a creare:

- Un e-book multimediale
- Un montaggio video di foto con audio della propria voce
- Un video con semplici animazioni in stop motion
- Immagini arricchite da testo ed infografiche
- Un podcast basato su un testo scritto
- Un racconto a bivi
- La narrazione di un fatto storico partendo da una carta geografica.

Disponibile anche corso 335146 in modalità sincrona 20H a 2.000 € (max 25 partecipanti).

SCUOLA PRIMARIA

A scuola di creatività Imparare con le mani

Il corso, in breve

Cardboard automata, chain reaction, stop motion, albi illustrati: in questo corso apprenderai modi inconsueti e molto creativi di fare lezione. Le esperienze fatte saranno la base per poi progettare un'esperienza didattica seguendo la metodologia delle 5E di R.Bybee che ti verrà illustrata lungo il percorso.

Obiettivi

Questo corso nasce per ritrovare la propria creatività e imparare a costruire di conseguenza attività didattiche che stimolino la capacità di espressione degli studenti grazie alla manipolazione di materiali, anche per esplorare la realtà circostante.

Durata

15 ore certificate

6 incontri live di 90 minuti + 2 ore in autoformazione su materiali forniti + 4 ore per realizzare una progettazione 5E alla luce di quanto sperimentato

Competenze in uscita

I corsisti impareranno a creare attività didattiche personali, creative, innovative, basate su materiali di recupero, rifiuti e cancelleria combinati a tecnologie di uso quotidiano come i cellulari seguendo la metodologia delle 5E.



Creatività
e storytelling



Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Cos'è lo Storytelling Digitale
- Creare una libreria e degli e-book con Book Creator
- Inserire degli elementi multimediali in un e-book
- Creare un video con immagini e voce con Adobe Spark
- Personalizzare un video e lavorare in condivisione
- Creare un video di animazione in stop motion
- Usare Canva per raccontare con le immagini
- Creare delle infografiche in Canva
- Scrivere un testo collaborativo per un podcast
- Registrare un podcast e imparare a diffonderlo
- Racconto a bivi con Google Presentazioni e Moduli
- Raccontare un fatto storico attraverso Google Maps

Prezzo

Per scuole statali

338796 DIGITAL STORYTELLING SELF 500 €

Per singolo docente (anche con Carta del Docente)

338797 DIGITAL STORYTELLING SELF 54 €

Lezioni online in modalità *self-paced* (al proprio ritmo): ciascun corsista potrà fruire dei contenuti secondo i propri tempi entro 6 mesi dalla data d'acquisto.



Creatività
e storytelling



Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Cardboard Automata

Modulo 2 | Chain reaction

Modulo 3 | LightPlay & Shadows Remix

Modulo 4 | Stop Motion

Modulo 5 | Ispirare attività STEAM con gli albi illustrati progettando con le 5E di R.Bybee

Prezzo

Per scuole statali

338909 A SCUOLA DI CREATIVITA'

1.000 €

Prassi educative in Google

Workspace for Education

Didattica da 10 e lode!

Il corso, in breve

Questo corso è pensato per approfondire l'utilizzo didattico delle app di Google e di strumenti digitali compatibili. Aiuta a sperimentare un nuovo modo di fare didattica anche grazie a Google Workspace for Education: non si concentra sugli strumenti, quanto sulle **metodologie e le strategie** che sono rese possibili da un utilizzo più consapevole del digitale.

Obiettivi

- Incrementare il benessere degli studenti
- Individuare strategie e strumenti per implementare le competenze digitali degli studenti
- Approfondire i concetti di: *information e media literacy, digital communication, e problem-solving.*

Durata

30 ore certificate

9 incontri di 2 ore (formazione sincrona) + 8 ore in autoapprendimento + 4 ore di project work.

Competenze in uscita

- Saper promuovere attivamente l'educazione digitale, per un approccio critico e attivo ai nuovi media.
- Favorire la trasmissione di competenze del XXI secolo.
- Incentivare il lavoro attivo e collaborativo
- Utilizzare le App di Google per espandere l'efficacia della propria azione didattica.



Prerequisiti

Nessuno, ma è preferibile aver già utilizzato gli strumenti Google for Education.

Programma

Modulo 1 | Classroom in salsa emoji: organizzare e gestire la classe e l'interazione con gli studenti

Modulo 2 | Da Meet a Drive: comunicare e condividere per crescere

Modulo 2 | Feedback, valutazione e digitale: a cosa prestare attenzione

Modulo 3 | Collaborare attivamente grazie al digitale

Modulo 4 | Digital storytelling in Google

Modulo 5 | Thinking routines per rendere visibile l'apprendimento

Massimo 25 partecipanti.

Prezzo

Per scuole statali

335590 PRASSI EDUCATIVE IN GOOGLE 2.200 €

Formazione per singolo docente

338773 PRASSI EDUCATIVE IN GOOGLE "LIGHT" 48 €

338775 CORSO G "LIGHT" + CHROMEBOOK HP 265€

Corsi di formazione sugli strumenti

Google for Education

Corsi in modalità sincrona sui diversi strumenti di Google Workspace for Education per gruppi di 25 docenti.

 Google Classroom 2 ore 330682 190 €	 Google Meet 2 ore 330683 190 €	 Google Moduli 2 ore 330684 190 €
 Google Presentazioni e Sites 2 ore 330686 190 €	 Google Drive e Documenti 2 ore 330685 190 €	 Google: Posta e calendario 2 ore 330703 190 €
Audit Google for Education Analisi approfondita del dominio Google Workspace – 6 ore 330681 660 €	Introduzione a Google for Education per genitori 2 ore 333992 190 €	Google for Education per segreterie scolastiche 2 ore 330861 190 €
Google Workspace for Education: corsi generali		Corso di Formazione sulla Consolle di amministratore 6 ore + 3 ticket – max 15 partecipanti 330700 720 €
330687 6 ORE 540 €	330688 8 ORE 720 €	330689 25 ORE 1.750 €

Social Emotional Learning (SEL) in Google

10 ore certificate (6 sincrone, 4 in autoapprendimento)

336096 800 €

Sono disponibili anche corsi in autoformazione per l'acquisto da parte di singoli docenti: contattaci per saperne di più!



Microsoft 365 per la didattica

Il corso, in breve

Tutti pensiamo di saper utilizzare Word o Excel, ma quanti di noi sanno davvero sfruttare appieno questi strumenti per potenziare la didattica e renderla più efficace e inclusiva? Questo corso è pensato per le scuole che desiderino approfondire in modo sistematico le risorse che Microsoft 365 mette a disposizione della didattica.

Obiettivi

- Conoscere le funzioni base e avanzate di Teams
- Conoscere le funzioni di base di OneNote, Outlook, PowerPoint, Sway
- Scoprire funzionalità avanzate di Word
- Approfondire estensioni e app aggiuntive per la didattica.
- Approfondire il tema di sicurezza e protezione

Durata

25 ore certificate

8 incontri di 2 ore (formazione sincrona) + 5 ore in autoapprendimento + 4 ore di project work

Competenze in uscita

Al termine del percorso formativo, il partecipante sarà in grado di utilizzare con consapevolezza gli strumenti del pacchetto Microsoft 365 per fare lezione e organizzare le classi, in modo coinvolgente ed efficace.

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

Modulo 1 | Tutto ciò che serve davvero, a scuola

Modulo 2 | Condividere e partecipare in chiave inclusiva

Modulo 3 | Tra lavagne virtuali e 3 dimensioni: libera la creatività

Modulo 4 | Sicurezza e protezione

Modulo 5 | Valutazione e miglioramento

Prezzo

Scuole statali, max 25 partecipanti.

334001 MICROSOFT 365 PER LA DIDATTICA

1.750 €

Minecraft: Education Edition con Marco Vigelini, Minecraft Global Mentor

Minecraft è il videogioco più popolare al mondo: utilizzando i suoi cubetti digitali, migliaia di bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado, si divertono a costruire mondi virtuali immersivi e a dare vita ad ambientazioni reali o fantastiche. Con le nostre proposte formative (anche per singoli docenti) potrai apprendere come utilizzare questo strumento per creare entusiasmanti lezioni, tra digitale e mondo reale. Disponibili diverse soluzioni, anche in presenza.

330702 CORSO ONLINE PER SCUOLE STATALI 2,5H

320 €



Corsi di formazione sugli strumenti Microsoft 365

Corsi online in modalità sincrona per gruppi di 25 docenti.

<p>Microsoft 365 base 4 ore 330863 370 €</p>	<p>Microsoft 365 avanzato 8 ore 330864 670 €</p>	<p>Microsoft 365 per la didattica "light" 15 ore (10s + 5a) 338867 1.000 €</p>
<p>Microsoft Teams 2 ore 330689 190 €</p>	<p>Microsoft Sway 2 ore 330690 190 €</p>	<p>Idee STEM in Microsoft 365 2 ore 338963 190 €</p>
<p>Microsoft 365 per la creatività 2 ore 338868 250 €</p>	<p>Microsoft 365 per l'inclusione 3 ore 330691 285 €</p>	<p>Microsoft 365 per genitori 2 ore 334043 190 €</p>

Sono disponibili anche corsi in autoformazione
per l'acquisto da parte di singoli docenti: contattaci per saperne di più!

Coding unplugged fai-da-te

Il pensiero computazionale in classe con Alessandro Bogliolo

Il corso, in breve

Corso teorico-pratico che introduce i principi base della programmazione senza l'uso di dispositivi elettronici. Adotta un nuovo modello di formazione sul campo, nato dalla collaborazione tra CampuStore, DIGIT srl e Giunti Scuola, che prevede il coinvolgimento diretto delle classi, alternando incontri preparatori con gli insegnanti in orario pomeridiano e incontri in classe e con gli alunni sul campo, in orario scolastico.

Obiettivi

- Introdurre i principi base della programmazione
- Costruire strumenti di coding unplugged fai-da-te
- Ideare attività ludiche e didattiche che applichino in modo rigoroso i principi di coding
- Sperimentare le attività in classe, con la guida di Alessandro Bogliolo e il confronto con i colleghi
- Stimolare l'applicazione autonoma e consapevole del coding in classe

Durata

25 ore, 5 incontri da 2 ore + 5 da 2 ore con le classi + 5 attività didattiche in autonomia

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Idee di lezione in digitale: tra realtà virtuale e mondo reale

Il corso, in breve

Spesso la realtà virtuale/aumentata viene portata in classe per moda, ma poi è poco utilizzata. In questo corso ci prefiggiamo di creare invece prassi educative che valorizzino davvero l'apporto della realtà aumentata alle lezioni, grazie a Kai's Clan, un supporto educativo in cui il mondo fisico e quello virtuale si fondono per diventare una vera palestra per l'apprendimento.

Obiettivi

- Assimilare idee per integrare VR e AR nelle lezioni del curricolo
- Creare ambienti virtuali in 3D legati alle lezioni curricolari
- Visualizzare i contenuti in ambienti di realtà virtuale o aumentata
- Familiarizzare con piattaforme virtuali e di simulazione.

Durata

12 ore, 4 incontri da 2 ore + 4 ore in autoformazione

Prezzo

Per scuole statali

338808 REALTA' AUMENTATA CON KAI'S CLAN 1.000 €

338950 CORSO+SET KAI'S CLAN 1.800 €

Disponibile anche normale corso di realtà virtuale con i visori (non inclusi) per scuole statali

338908 REALTA' AUMENTATA 4H 600 €

Prezzi riservati all'acquisto da parte di scuole per un gruppo massimo di 25 insegnanti. Per soluzioni personalizzate contattaci.



L'autore
Alessandro Bogliolo

Formazione
sul campo



Competenze in uscita

- Familiarità con i concetti di esecutore ideale, programmatore, repertorio di istruzioni, programma e debugging
- Capacità di scrittura e di esecuzione di codice lineare
- Capacità di utilizzo dei costrutti di selezione e ripetizione
- Capacità di concepire e condurre attività di coding

Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti, ma ai corsisti viene richiesta la partecipazione attiva, la sperimentazione in classe e il confronto con i colleghi. Se possibile si consiglia di seguire con la classe gli appuntamenti in orario scolastico.

Programma

Modulo 1 | L'esecutore ideale : costruiamo scacchiera e carte CodyRoby e iniziamo a giocare in classe

Modulo 2 | Le istruzioni in sequenza : creiamo giochi didattici competitivi e collaborativi

Modulo 3 | I costrutti di ripetizione : introduciamo il concetto di complessità di un algoritmo

Modulo 4 | I costrutti di selezione : adattiamo il comportamento al contesto

Modulo 5 | CodyColor – Giociamo con i colori

Disponibili percorsi sia per scuole che per singoli insegnanti: contattaci per una quotazione!



L'autore
Anna Mancuso

Realtà virtuale



Competenze in uscita

- Acquisire competenze digitali di base e prendere dimestichezza con una tecnologia specifica
- Creare classi virtuali
- Acquisire reali competenze sulla programmazione a blocchi
- Saper sviluppare lezioni che includano attività di coding collaborativo a distanza
- Saper visualizzare e personalizzare il campo d'azione di un robot in realtà aumentata
- Saper usare i dati raccolti dai sensori per programmare interazioni (IoT)

Prerequisiti

Necessaria una minima confidenza con la programmazione a blocchi. Si consiglia inoltre di svolgere il corso utilizzando la tecnologia oggetto dello stesso: Kai's Clan

Programma

Modulo 1 | Realtà virtuale e aumentata a lezione

Modulo 2 | Ambienti di simulazione per la didattica

Modulo 3 | Dal robot ai dati: progettazione didattica cross-disciplinare

Maker a scuola



Il corso, in breve

Corso teorico online sulla filosofia Maker applicata alla scuola: tra i processi di innovazione didattica si fa sempre più strada il movimento dei maker: attività applicati alla basate sugli strumenti tipici dell'artigianato digitale (stampanti 3D, macchine al taglio laser, software di modellazione), per creare lezioni entusiasmanti capaci di rinnovare l'insegnamento delle materie tradizionali e al contempo sviluppare competenze trasversali necessarie ai cittadini di oggi.

Obiettivi

Fornire ai partecipanti una visione d'insieme del Movimento Maker applicato alla scuola e all'importanza dei Makerspace scolastici. Condividere nozioni di base per allestirne, organizzarne e gestirne uno nel proprio istituto, nel rispetto della filosofia e della metodologia che sta alla base di questo movimento.

Durata

8 ore, in autoapprendimento

Competenze in uscita

- Saper dare definizione propria al concetto di Makerspace
- Avere una visione sistemica dell'artigianato digitale
- Conoscere i principali strumenti propri di un Makerspace
- Essere in grado di progettare un laboratorio scolastico ispirato alla filosofia Maker

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Modulo 1** | Tra ambiente e competenze: progettare, costruire e gestire un Makerspace a scuola
- Modulo 2** | Indicazioni operative: allestire lo spazio, i macchinari, organizzare e gestire le risorse
- Modulo 3** | Le competenze – Metodologia didattica Maker: come portarla in classe
- Modulo 4** | Come utilizzare le macchine di un makerspace

Prezzo

Per scuole statali
 338895 MAKER A SCUOLA 600 €

Per singolo docente (anche con Carta del Docente)
 338896 MAKER A SCUOLA DOCENTE 48 €

Moduli brevi e corsi di formazione sugli strumenti Maker

Corsi in modalità sincrona su strumenti tipici dei Makerspace e contenuti didattici per gruppi di 25 docenti.

<p>Stampante 3D a lezione 6 ore 335150 600 €</p>	<p>Laserbox a lezione 6 ore 338897 600 €</p>	<p>Scanner 3D a lezione 4 ore 338898 500 €</p>
<p>Arduino: didattica delle scienze in chiave Maker 6 ore 338899 800 €</p>	<p>Arduino: a lezione di Arte in chiave Maker 2 ore 338900 300 €</p>	<p>Arduino: idee di didattica sociale in chiave Maker 2 ore 338901 190 €</p>
<p>SugarCad 4 ore 338902 500 €</p>	<p>TinkerCad 4 ore 338903 500 €</p>	<p>Rhinoceros 6 ore 338904 800 €</p>
<p>Lezioni di fisica in chiave Maker 4 ore 338906 550 €</p>	<p>Introduzione a Raspberry 4 ore 338907 550 €</p>	<p>Pensare in 3 dimensioni: dalla stampante 3D ai software 12 ore 338905 1.600 €</p>

Sono disponibili anche corsi per l'acquisto da parte di singoli docenti: contattaci per saperne di più!



SCUOLA SECONDARIA

Robotica, automazione, industria 4.0



Il corso, in breve

Questo percorso di formazione si propone di fornire al docente tutti gli strumenti necessari per sviluppare percorsi didattici innovativi che tengano conto della necessità di aiutare gli studenti a conoscersi e conoscere le proprie passioni, con un occhio di riguardo all'orizzonte di competenze – curricolari e trasversali – sempre più richieste da mondo del lavoro.

Obiettivi

- Comprendere dinamiche relative al mondo del lavoro
- Conoscere la quarta rivoluzione industriale
- Conoscere l'espansione della robotica nel contesto lavorativo e reale attuale
- Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di strumenti e supporti educativi tecnologici specifici

Durata

32 ore

12 incontri da 2 ore + 8 ore in autoformazione

Competenze in uscita

- Nozioni e conoscenza di robotica educativa

e programmazione

- Saper argomentare circa automazione e industria 4.0 e sul loro utilizzo a fini educativi
- Saper sviluppare lezioni e percorsi educativi capaci di preparare i ragazzi al mondo del lavoro

Prerequisiti

È un corso avanzato: se ne consiglia la fruizione da parte di docenti di indirizzo tecnico-scientifico delle scuole secondarie di secondo grado.

Programma

Modulo 1 | Robot semplici per pensare al futuro: studiare oggi per lavorare domani

Modulo 2 | Alla scoperta di Arduino Education : codici binari per ripensare alla realtà in chiave digitale

Modulo 3 | Bracci robotici, guida autonoma e automazione: alla scoperta del futuro

I singoli moduli sono acquistabili anche separatamente e il percorso può anche essere "tematizzato".

Prezzo

Per scuole statali

335853 AUTOMAZIONE E INDUSTRIA 4.0

3.900 €

Disponibile in formula breve.

PER ISTITUTI COMPRESIVI

Educare alla sostenibilità

Percorsi personalizzabili indirizzati ai docenti di ogni ordine e grado per individuare idee di lezione che portino gli studenti all'acquisizione di consapevolezza rispetto ai temi della sostenibilità, della protezione dell'ambiente e alla sostenibilità sociale.

A partire da 200 €

Disponibile anche **approfondimento verticale sul cibo e lo spreco alimentare** in collaborazione con Future Food Institute: contattaci per una quotazione.



PER TUTTI I LIVELLI

Ambiente e ambienti: ripensare gli spazi educativi

Ripensare lo spazio e gli spazi scolastici, come cambiano rispetto alle nuove dotazioni, come evolvono e si trasformano, come possono continuare ad essere luoghi di aggregazione attiva e collaborativa da parte degli studenti anche con un occhio di riguardo alla sicurezza e alla protezione cui è necessario prestare attenzione in questo periodo. Un percorso volto a far guardare allo spazio-scuola con occhi nuovi, nuovi quesiti e tentativi di soluzione condivisi.

4 incontri "live" di 2 ore l'uno
Prezzo riservato a scuole statali per max 25 partecipanti
335145 AMBIENTI 800 €



PER SCUOLE SECONDARIE HP LIFE

È un programma gratuito orientante e di formazione per studenti su tematiche molto attuali tra cui:

- Educazione finanziaria
- Social Media Marketing
- Design thinking
- Imprenditorialità e startup

Grazie alla partnership con HP questi corsi per le scuole sono **gratuiti** su

www.campustoreacademy.it

Prezzi riservati all'acquisto da parte di scuole per un gruppo massimo di 25 insegnanti.
Per soluzioni personalizzate o per singoli docenti (anche con Carta del Docente) contattaci.

Vuoi aiutare il tuo team a gestire l'incertezza e il cambiamento attraverso la collaborazione e l'intelligenza creativa?

Nei percorsi di facilitazione si genera coesione, armonia e si impara a prendere decisioni più rapidamente e in modo efficace, facilitando il coinvolgimento e il senso di responsabilità. L'approccio ludico stimola la sperimentazione, per incoraggiare nuove soluzioni, l'espressione dei talenti e la creatività.

Facilitazione



PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Facilitare con l'uso dei kit LEGO® SERIOUS PLAY®

Il corso, in breve

In questa formazione si impara a facilitare un gruppo secondo il metodo e con i kit LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP). L'approccio esperienziale permette un'immersione totale per accelerare gli apprendimenti.

Obiettivi

Capire come utilizzare il metodo LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) per gestire al meglio l'incertezza, le dinamiche del proprio team, il problem-solving.

Durata

2 giornate in aula.

Competenze in uscita

- Padroneggiare tecniche di facilitazione
- Saper utilizzare il materiale LSP
- Saper definire obiettivi e progressione pedagogica
- Stimolare l'espressione personale e gestire le interazioni
- Gestire le dinamiche di gruppo, le personalità e i comportamenti problematici (tensioni, dispersione, blocchi)

Prerequisiti

Possesso o noleggio dei kit LEGO® SERIOUS PLAY®

Programma

- Conoscere, capire e imparare il metodo LSP
- Far proprio il metodo per poterlo utilizzare in modo indipendente
- Comprendere e agire sulle dinamiche di gruppo

Formazione con kit in presenza per un gruppo di max 12 partecipanti.

Prezzo

338892 CORSO CON KIT LEGO® SERIOUS PLAY® 8.000 €

Al costo del corso dovrà essere aggiunto l'acquisto o il noleggio dei kit LEGO® SERIOUS PLAY®.

PER TUTTI I LIVELLI SCOLASTICI

Formare attraverso la ludopedagogia

Il corso, in breve

Giocare è una cosa seria: in questa formazione vi insegniamo come migliorare l'efficacia di lezioni e presentazioni attraverso tecniche ludiche pronte o usando il game design. La ludopedagogia si basa su un approccio esperienziale in cui il gioco permette di moltiplicare le dinamiche interattive, il coinvolgimento, il divertimento degli alunni, massimizzando l'apprendimento.

Obiettivi

Migliorare efficacia e inclusione delle proprie lezioni e favorire un clima scolastico più attento al ben-essere degli studenti.

Durata

2 giornate in presenza

Competenze in uscita

- Conoscere le basi della ludopedagogia e del game design
- Conoscere e saper ricreare giochi d'aula
- Sviluppare un repertorio personale

Prerequisiti

Nessuno.

Programma

- Introduzione alla ludopedagogia
- Pedagogia esperienziale, ludopedagogia e gamification
- Frames Games di Thiagi, Game storming
- Panorama e sperimentazioni di tecniche di ludopedagogia
- Principi del Game Design
- Svolgere un gioco in aula

Formazione in presenza per un gruppo di max 12 partecipanti. Disponibili su richiesta soluzioni online.

Prezzo

338894 FORMARE CON LA LUDOPEDAGOGIA 8.000 €

Disponibili altre facilitazioni (story shaping, scenari futuribili, creative problem solving) anche online e con durate diverse: contattaci per maggiori informazioni.

Vuoi un corso personalizzato? formazione@campustore.it – 800 244 994

12 direttori scientifici:



Adele Maria Veste
Inclusione, accessibilità
e alto potenziale



Renzo Delle Monache
Robotica educativa
Scuola secondaria



Pietro Alberti
Automazione,
domotica e Industry 4.0



Alessandro Bencivenni
Google e Google Workspace
for Education



Luca Scalzullo
STEAM
Scuola secondaria



Lorenzo Guasti
MakerSpace, Fablab
e Stampa 3D



Tullia Urschitz
Robotica educativa
Scuola di base



Marzia Calvano
Cittadinanza digitale



Francesco Bombardi
Arredo e spazi
educativi



Rodolfo Galati
Creatività e STEAM
Scuola di base



Anna Mancuso
Metodologie didattiche
innovative e valutazione



Virginia Alberti
Microsoft 365

Oltre 40 formatori innovativi tra cui:



**Paola
Mattioli**



**Marco
Vigelini**



**Micaela
Barbuzzi**



**Daniela
Di Donato**



**Elia
Bombardelli**



**Debora
Ruocco**



**Francesco
Piersoft Paolicelli**



**Domenico
Aprile**



**Paola
Paolino**



**Paola
Lisimberti**



**Antonio
Grillo**



**Floriana Filomena
Pizzulli**



**Gianni
Ferrarese**



**Andrea
Sella**



**Lorenzo
Daidone**



**Andrea
Ferraresso**



**Elena
Vitti**



**Elena
Moretti**



**Alessandro
Bogliolo**



**Melissa
Giacosa**



**Sabina
Moscatelli**



**Alessia
Cocco**



**Silvio
Accomando**



**Luca
Piergiovanni**

I nostri cataloghi

Quello che ti appresti a sfogliare è il nostro catalogo istituzionale per l'Anno Scolastico 2021/2022. Racchiude però solo una piccola parte di ciò che possiamo offrirti: ricerchiamo continuamente in tutto il mondo le migliori idee per le scuole italiane, esigendo qualità, sicurezza e finalità educative particolari. Ti invitiamo a scoprire online i

nostri cataloghi tematici, dedicati ad esigenze specifiche e per questo più approfonditi e settoriali. Ce ne sono spesso di nuovi, in base alle esigenze che ci arrivano dalle scuole, e sono sempre in continuo aggiornamento, per questo ti invitiamo a consultarli online di frequente, per non perdere nessuna novità.



Finalmente disponibile

Catalogo CampuStore 2022

Oltre 200 pagine con più di 150 novità, oltre alle soluzioni "tradizionali" più richieste. Arredi, digital board, tecnologie, robot didattici, STEM e STEAM: il nostro obiettivo è aiutarvi a realizzare tutti i vostri progetti e a trovare la migliore soluzione per voi.

Cataloghi tematici:

- Arredi didattici innovativi
- Laboratori didattici innovativi
- Sussidi didattici e inclusione
- Scienze motorie e sportive
- Musica
- Arredo tecnico per laboratori scientifici
- Formazione per scuole e docenti



Sfogliali tutti al link
www.campustore.it/cataloghi



CampuStore **Academy**

www.campustoreacademy.it
800 244 994