



ISTITUTO COMPRENSIVO "GUGLIELMO MARCONI"

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Via Folegot, 350 - 30022 CEGGIA - VE

Tel. 0421329088 - Fax 0421323065 C.F. 84003800277

e-mail: veic80500v@istruzione.it Pec: veic80500v@pec.istruzione.it Sito: <http://www.marconiceggia.edu.it>

CORSI DI FORMAZIONE PER IL PERSONALE DOCENTE DI SCUOLA PRIMARIA DELL'ISTITUTO

Inclusione 2.0: L'Uso del Digitale per un Ambiente Scolastico Accessibile

ID percorso: 275515

Descrizione del percorso: Questo corso si focalizzerà sull'arricchimento dell'esperienza educativa tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali per favorire un ambiente scolastico inclusivo. Verranno esplorate pratiche inclusive e sviluppate competenze per soddisfare le diverse necessità degli studenti, mettendo in evidenza l'accessibilità e l'adattabilità di alcuni strumenti. Attraverso studi di caso e dimostrazioni pratiche, il corso guiderà gli insegnanti nella creazione di lezioni personalizzate utilizzando la tecnologia per promuovere l'uguaglianza di opportunità e l'interazione efficace in classe, fornendo competenze avanzate per creare un ambiente educativo realmente inclusivo.

Destinatari: personale docente di Scuola Primaria.

Relatore: Dott.ssa Pecoraro Marta

Struttura e sede del percorso: Il corso sarà composto da 12 ore suddivise in 3 incontri in presenza che saranno svolti nel Plesso "C. Collodi" di Ceggia, nelle seguenti date e orari:

- **PRIMO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per MARTEDÌ 03/09 dalle ore 14:30 alle ore 18:30;
- **SECONDO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per MERCOLEDÌ 04/09 dalle ore 14:30 alle ore 18:30;
- **TERZO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per GIOVEDÌ 05/09 dalle ore 14:30 alle ore 18:30.

Gioco e Apprendimento: La Gamification in Aula

ID percorso: 275520

Descrizione del percorso: Il corso offrirà un metodo innovativo per migliorare l'esperienza di apprendimento integrando il gioco in classe in modo strategico. Gli insegnanti avranno l'opportunità di scoprire come trasformare i concetti accademici in attività ludiche coinvolgenti, incoraggiando la partecipazione attiva degli studenti. Attraverso lezioni pratiche, il corso accompagnerà gli educatori nella progettazione di esperienze di gamification, per favorire la motivazione intrinseca degli studenti e aumentare la comprensione dei contenuti. I docenti acquisiranno competenze utili per creare un ambiente dinamico e stimolante che favorisca la collaborazione e lo sviluppo delle competenze trasversali.

Destinatari: personale docente di Scuola Primaria.

Relatore: Dott.ssa Pecoraro Marta

Struttura e sede del percorso: Il corso sarà composto da 12 ore suddivise in 3 incontri in presenza che saranno svolti nel Plesso "E. Filiberto" di Torre di Mosto, nelle seguenti date e orari:

- **PRIMO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per VENERDÌ 06/09 dalle ore 14.00 alle ore 18:00;
- **SECONDO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per LUNEDÌ 09/09 dalle ore 14.30 alle ore 18:30;
- **TERZO INCONTRO:** 4 ore di incontro in presenza programmato per MARTEDÌ 10/09 dalle ore 14.30 alle ore 18:30.

INFORMAZIONI UTILI

- L'iscrizione si effettuerà sulla piattaforma ScuolaFutura attraverso il codice indicato in descrizione;
- Per la frequenza di almeno il 70% del percorso è previsto il rilascio dell'attestato;
- Sarà necessario portare il proprio PC personale per poter lavorare in modo agevole e partecipare attivamente alle proposte formative.