



TEACHING
AT BEST!

Percorso formativo nazionale gratuito
Per docenti in ambito STEAM

1° FASE ON LINE

2° FASE CAMPUS RESIDENZIALE

ENTE FORMATORE

Chi Siamo **SCOPRILO!**

La migliore
formazione parte dai
migliori formatori.
L'eccellenza
è il nostro
riferimento.

AGENZIA FORMATIVA EIIS

EIIS è l'Istituto Europeo dell'Innovazione per la Sostenibilità.

La missione di EIIS è quella di educare individui e aziende ai cambiamenti necessari per raggiungere uno sviluppo sostenibile.

In EIIS non ci sono studenti o professori, ma solo persone.

Non ci sono cose da memorizzare, ma cose da scoprire.



IIS UMBERTIDE

Il Campus da Vinci vanta un'esperienza pluriennale nel campo della progettualità didattica e della formazione per docenti di ogni ordine e grado, erogata in modalità flessibile.

Sede di uno dei 28 Future Labs italiani, Polo formativo PNSD, Polo STEAM e Scuola polo della metodologia Debate (Avanguardie Educative Indire) per la Regione Umbria, ogni anno propone una serie di opportunità formative nelle diverse aree di competenza, rivolte ai docenti dell'intero territorio nazionale.

Oggi il Campus è un punto di riferimento per tutti coloro che desiderano una formazione efficace e di qualità volta al potenziamento di competenze metodologico-didattiche spendibili e d'avanguardia.

106

Corsi totali

7000

Docenti formati



Partecipa alla crescita **ISCRIVITI!**

APERTO
a tutti i docenti
di ogni ordine e grado

Formazione nazionale online
e integrata della durata
di **30h totali** aperta ad un
massimo di **50 docenti**.

GRATUITO!

FASE 1

28 Novembre '22

20 Febbraio '23

PIANO FORMATIVO

1

Pensiero
computazionale,
programmazione e
robotica educativa

INFANZIA
INIZIO 28/11/2022
ISCRIZIONI ENTRO
24/11/2022
ID: 98135

2

Arte
e creatività digitali

GIÀ CONCLUSO

3

Insegnare le scienze
con la didattica
digitale e la realtà
aumentata

SECONDARIA 1° GRADO
INIZIO 5/12/22
ISCRIZIONI ENTRO
24/11/2022
ID: 98136

4

Insegnare le
STEAM in chiave
interdisciplinare

SECONDARIA 1° GRADO
INIZIO 29/12/22
ISCRIZIONI ENTRO
24/11/2022
ID: 98137

5

Disegnare e produrre
oggetti con le
tecnologie digitali

PRIMARIA
INIZIO 5/12/22
ISCRIZIONI ENTRO
30/11/22
ID: 98138

6

Inclusione e
personalizzazione
nell'insegnamento
delle STEAM

SECONDARIA 2° GRADO
INIZIO 5/12/22
ISCRIZIONI ENTRO
30/11/22
ID: 98139

7

Matematica e scienza
dei dati con le
tecnologie digitali

SECONDARIA 2° GRADO
INIZIO 12/12/22
ISCRIZIONI ENTRO
8/12/22
ID: 98140

<http://dav.ci/campusforsteam>



Programma

CIASCUN MODULO SARÀ STRUTTURATO COME SEGUE:

Kickoff - 1h Sincrono

KICKOFF

15.00-16.00 Kick-off live

Presentazione del percorso e lancio della challenge;

Sharing - Asincrono

INTERACTIVE LEARNING

In questa fase saranno resi disponibili sul Digital Campus i Learning Objects (video interattivi, serious games, questionari, ecc) che aiuteranno i partecipanti ad acquisire in modo flessibile e smart le competenze necessarie ad affrontare la challenge finale. I partecipanti avranno inoltre a disposizione la possibilità di interagire sul DC tramite post, forum, sondaggi, chat e altri strumenti utili alla condivisione dei concetti presenti nei LO.

Learning object (LO): Un Learning Object è un modulo formativo interattivo e coinvolgente fruibile in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo, che ingaggia il partecipante fornendogli gli strumenti necessari per affrontare una sfida pratica. Tale materiale avrà un valore formativo complessivo di 25h e sarà interamente disponibile sul Digital Campus.

Hackathon - 4h Sincrono

HACKATHON ONLINE

I partecipanti saranno suddivisi in team per lavorare alla challenge finale col supporto dei tutor, al termine della sfida dovranno presentare la loro proposta di soluzione alla sfida con un pitch di 3 minuti.

Calendario

**Pensiero
computazionale, 16
programmazione e
robotica educativa**

28

Novembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



16

Gennaio
sincrono 4 H

**Insegnare le scienze
con la didattica
digitale e la realtà
aumentata**

28

Novembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



23

Gennaio
sincrono 4 H

**Insegnare
le STEAM in chiave
interdisciplinare**

29

Novembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



30

Gennaio
sincrono 4 H

**Disegnare e produrre
oggetti con le
tecnologie digitali**

5

Dicembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



6

Febbraio
sincrono 4 H

**Inclusione e
personalizzazione
dell'insegnamento
delle STEAM**

5

Dicembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



13

Febbraio
sincrono 4 H

**Matematica
e scienza dei dati con
le tecnologie digitali**

12

Dicembre
sincrono 1 H

ASINCRONO



20

Febbraio
sincrono 4 H

Vivi l'esperienza ISCRIVITI!

APERTO
a tutti i docenti
di ogni ordine e grado
che hanno frequentato
la prima fase

Tre giornate di formazione
laboratoriale residenziale gratuita in
cui toccare con mano l'innovazione
tecnologica e digitale applicata alla
didattica quotidiana.

La cornice d'eccezione della città di
Assisi permetterà di coniugare arte
e tecnologia in laboratori STEAM
dove sperimentare strumentazioni,
dispositivi e metodologie
d'avanguardia maturando
competenze avanzate nel campo
dell'innovazione metodologico-
didattica.

FASE 2

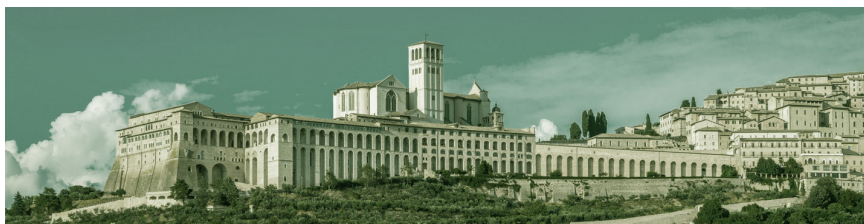
Marzo 2023

PERIODO: 6-7-8 marzo 2023

DURATA: 20 ore di laboratori

CONFERMA ISCRIZIONI ENTRO

IL 14 DICEMBRE 2022



Iscrizioni aperte **COME FARE!**

Una modalità
semplice e dinamica

PROCEDURA PER L'ISCRIZIONE A CIASCUN CORSO

- 1) Effettua l'accesso
mediante SPID al seguente link:
<https://dav.ci/scuolafutura>
- 2) Seleziona sulla barra dei menù
"TUTTI I PERCORSI"
- 3) Inserisci nella casella di ricerca
a sinistra l'ID del percorso
che troverai a fianco del nome del
nome di ciascun percorso indicato
sul catalogo
- 4) Clicca su **"CANDIDATI"**



Chiedi info

Tel. 075 9413357

steam@campusdavinci.edu.it

<http://dav.ci/campusforsteam>



Via Tusicum
06019 - Umbertide PG
Tel. 075 9413357
pgis014001@istruzione.it

 Campus DaVinci Umbertide
 campusdavinci

steam@campusdavinci.edu.it

<http://dav.ci/campusforsteam>

campusdavinci.edu.it

ENTE FORMATORE

