



CampUStore



Catalogo Formazione AI

*Corsi e strumenti AI per
Dirigenti, Docenti, studenti,
famiglie e personale scolastico*



Com'è strutturato questo catalogo:
clicca e vai alla sezione corrispondente

Introduzione

- I L'ecosistema CampuStore
- II Certificazioni e garanzie
- II I Direttori scientifici
- III Struttura dei corsi di formazione e noleggio
- IV Perché scegliere la formazione CampuStore
- V MePA e altre piattaforme certificate
- V Come progettare il DM 219
- VI Corsi e Aree DigComp 3.0
- VI Documenti in chiaro

Percorsi di formazione

- 8 DM 219
- 9 AI e LEGO
- 11 AI E STEM
- 17 AI e umanoidi
- 24 AI e automazione
- 35 AI / VR e immersività
- 38 AI e didattica
- 53 AI e inclusione
- 56 AI e dirigenza
- 61 AI, GDPR, privacy
- 62 AI ed etica
- 63 AI e valutazione
- 64 AI in Google
- 65 AI e segreteria

Laboratori formativi

- 62 AI e LEGO
- 65 AI e STEM
- 74 AI e umanoidi
- 84 AI e automazione
- 87 AI / VR e immersività
- 91 AI e didattica
- 99 AI e inclusione

Noleggi

- 102 Premesse
- 103 Costi indiretti
- 105 Acquisti
- 106 AI e Certificazioni

Questo catalogo è opera di Simbi Srl ed è reso possibile dalla collaborazione tra CampuStore e i suoi partner.

Un ecosistema al servizio dell'innovazione

CampuStore non rappresenta più le idee e la visione di una sola azienda, ma **un vero e proprio ecosistema**, sempre più strutturato e solido, per rispondere al meglio alle necessità e ai sogni della comunità educante.



Grazie a questa trasversalità innoviamo il modo di apprendere, insegnare e trasmettere cultura. Lo facciamo nelle progettazioni, nelle risorse che mettiamo a disposizione e nello sviluppo di soluzioni originali, prodotti unici, a nostro marchio, nati per ispirare e spazzare, per ridefinire i perimetri del possibile nell'education. Idee complete, che uniscono l'innovazione alla tradizione che funziona.

I Direttori scientifici che hanno dato vita a questo catalogo



Emanuele Micheli

Co-fondatore di Simbi è ingegnere e un formatore italiano ed esperto di robotica educativa, impegnato nella diffusione delle discipline STEM e dell'innovazione didattica. È presidente dei Scuola di Robotica, con cui promuove progetti educativi a livello nazionale e internazionale su robotica, AI ed etica delle tecnologie. Sviluppa attività di formazione per docenti con un approccio orientato alla didattica laboratoriale e allo sviluppo del pensiero critico e creativo. Attivo nella divulgazione scientifica e in competizioni per rendere la robotica accessibile a ogni età.



Alessandro Bencivenni

È un docente italiano e formatore esperto di didattica digitale, noto online come "Prof Digitale". Insegna nella scuola secondaria e si occupa di innovazione didattica, con particolare attenzione all'integrazione delle tecnologie nella pratica quotidiana di classe. Svolge attività di formazione per docenti e docenti su metodologie attive, strumenti digitali e competenze del futuro. Attraverso i social e i suoi contenuti divulgativi supporta insegnanti nell'uso consapevole del digitale a scuola, promuovendo una didattica inclusiva e coinvolgente e memorabile.



Alessandro Bogliolo

Ingegnere e professore di Sistemi di Elaborazione delle Informazioni all'Università di Urbino, dove dirige il Centro di Ricerca Multidisciplinare sull'Intelligenza Artificiale. Da tanti anni impegnato in attività di formazione e divulgazione per favorire l'introduzione dell'informatica e della programmazione fin dal primo ciclo con metodi e strumenti unplugged.



Luca Gervasutti

È un dirigente scolastico italiano, attivo dal 2012 dopo oltre vent'anni di insegnamento nelle materie letterarie nella scuola secondaria. Dirige istituti superiori a Udine (tra cui il Liceo "Jacopo Stellini" e il Liceo "Caterina Percoto") ed è presidente regionale dell'Associazione Nazionale Presidi (ANP) del Friuli Venezia Giulia. Si occupa di innovazione educativa e ha coordinato reti di scuole e progetti formativi sull'AI applicata alla didattica. È autore di saggi per la scuola, tra cui La Dashboard dell'I.A. (2025), dedicato all'uso consapevole dell'AI in ambito educativo.



Fabrizio Costantini

DSGA presso istituzioni scolastiche della provincia di Pescara, con una consolidata esperienza nella gestione amministrativa-contabile e nell'organizzazione dei servizi generali e amministrativi della scuola. Da anni si occupa di supportare dirigenti scolastici e personale nella gestione di progetti complessi, con particolare attenzione alle procedure legate ai finanziamenti nazionali ed europei, tra cui PON e PNRR. È esperto nelle tematiche di programmazione, rendicontazione e gestione delle risorse, nonché nell'applicazione della normativa scolastica vigente.

Certificazioni e garanzie

L'approccio ai corsi di questo catalogo è basato su un sistema di certificazione delle competenze tramite JET CV allineata al framework europeo **DigComp 3.0**.

DigComp (Digital Competence Framework) è il quadro europeo che definisce le competenze digitali dei cittadini. È organizzato in 5 aree e centrato su uso critico, consapevole e creativo del digitale.

La versione 3.0 è importantissima DM 219 e per questo catalogo perché integra:

- Uso consapevole del digitale
- Pensiero critico
- Dati e intelligenza artificiale
- Cittadinanza digitale

A cosa serve DigComp 3.0

- Definire cosa significa essere competenti digitalmente
- Guidare scuola, formazione e politiche educative
- Aiutare a progettare curricula e attività didattiche

Le 5 aree di competenza

Per ognuno dei nostri corsi sviluppati per DM 219 abbiamo sempre indicato chiaramente a quali Aree di DigComp 3.0 si rivolge.

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- Cercare, valutare e organizzare informazioni
- Capire come funzionano dati e algoritmi

A scuola ciò significa: Integrare il digitale in tutte le discipline, non solo informatica e saper collegare le attività didattiche alle 5 aree DigComp

2. Comunicazione e collaborazione

- Interagire online in modo efficace e rispettoso
- Collaborare con strumenti digitali

A scuola ciò significa: Competenze trasversali. Cioè sviluppare:

- Pensiero critico
- Autonomia
- Collaborazione



3. Creazione di contenuti digitali

- Creare contenuti (testi, video, coding)
- Comprendere licenze e copyright

A scuola ciò significa: Valutazione.

- Come gli studenti cercano info
- Come producono contenuti
- Come collaborano

4. Sicurezza

- Proteggere dati, identità e benessere digitale
- Uso responsabile delle tecnologie

A scuola ciò significa: Educazione civica digitale, identità digitale, etica, sicurezza

5. Problem solving

- Risolvere problemi con il digitale
- Adattarsi a nuove tecnologie

A scuola ciò significa: usare l'AI come strumento cognitivo e di pensiero potenziato e creativo, non scorciatoia.

Altre certificazioni e Garanzie

CampuStore è ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione per la formazione del personale della scuola ai sensi della Direttiva 170/2016.

La struttura dei nostri corsi: visione metodologica e praticità

In questo catalogo trovi **oltre 200 proposte formative certificate**, tutte dedicate all'ampio spettro dell'intelligenza artificiale a scuola. I corsi nascono per pubblici e obiettivi differenti ma, dove possibile, rispettano una struttura ricorsiva, progressiva e "a incastro".

Tre livelli per ogni percorso

AWARENESS (10h) - START UP (20h) - LAB (25h)



L'approccio si fonda su apprendimento esperienziale, modularità, e certificazione delle competenze tramite JET CV allineata al framework europeo DigComp 3.0

**I livelli sono cumulativi: Start Up include Awareness, Lab include Start Up.
Le scuole possono acquistare un singolo livello o il percorso completo.**

Ogni percorso è personalizzabile. I tre livelli possono essere acquistati singolarmente o in combinazione. Le scuole possono comporre pacchetti integrati Percorsi + Laboratori per massimizzare impatto e sostenibilità della formazione.

Livello	Logica	Struttura tipo
AWARENESS (10h)	Scoperta e primo contatto	Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riflessione
START UP (20h)	Approfondimento e progetto	Include il modulo Awareness + tecniche avanzate, integrazione AI/ML, progetto strutturato con deliverable
LAB (25h)	Padronanza e trasferimento	Include il modulo Start Up + sperimentazione estesa, documentazione, peer review, evento/showcase pubblico

Noleggio strumentazione



Per ogni corso è prevista la **possibilità di noleggio della strumentazione**, consentendo alle scuole di accedere a tecnologie avanzate senza investimenti in acquisto. Per approfondire l'argomento vai all'ultima sezione di questo catalogo.

Perché scegliere la formazione CampusStore

Crediamo che il sistema concepito da **Simbi** per questo catalogo possa aiutarti a...

Personalizzare il tuo piano formativo | assemblando i corsi e i livelli a piacere e sulla base delle reali esigenze della tua scuola.

Ragionare sul medio e lungo periodo | Potresti iniziare oggi da una serie di corsi d'avvio e decidere di approfondire solo determinati argomenti in un secondo momento, arrivando ai Lab solo quando il percorso ha senso nella tua scuola.

Offrire Scalabilità | Corsi diversi utilizzano materiali simili (sempre specificato) | Questo ti permette di attivare ad esempio un solo noleggio e andare a pianificare diverse formazioni e contenuti consecutivi sulla base dei materiali acquisiti.

Garantire Flessibilità | Pacchetti di taglia ridotta assemblabili tra loro significa far prender impegni brevi e focalizzati nel tempo ai discenti, non costringere i partecipanti a seguire tante ore per settimane o mesi, ma pochi brevi impegni focalizzati, che rendono anche più semplice rispettare i target.

Pensare alla Metodologia | Non un solo corso ma un modo di intendere la formazione: mani in pasta, esperienziale, basata su progetti reali. Una metodologia che si applica e si declina in tanti ambiti differenti e che accomuna l'approccio e gli intenti anche tra mondi differenti.

Il catalogo formazione CampusStore offre inoltre



Certificazione delle competenze in ESCLUSIVA

Grazie a un nuovo sistema inoppugnabile tutti i nostri corsi di formazione su richiesta possono essere certificati in maniera sicura. Ciò significa che i partecipanti acquisiscono un **Passaporto virtuale delle competenze AI** che attesta in modo oggettivo, senza possibilità di dubbio, la formazione effettivamente sostenuta.



Allineamento specifico a DigComp 3.0

Al termine di ogni livello (Awareness, Start Up, Lab) viene rilasciato un certificato digitale JET CV con: titolo percorso, livello e durata, ed evidenza delle competenze DigComp 3.0 (area e livello padronanza), strumento utilizzato, QR code di verifica.



Esperti Certificati

Mettiamo a disposizione formatori esperti e certificati e un team tecnico che ti supporterà passo dopo passo nella fase di candidatura.



Calcolatore semplificato

In pochi clic fa quadrare ore di formazione, moduli e costi. Include anche il **Calcolo dei Costi Indiretti**: ottimizzazione automatica del 40% per coprire le spese di gestione.



Software supportati e inseribili

Proposta di acquisto di licenze come Google Workspace Education Plus e Google AI Pro, perfettamente inseribili tra i costi indiretti.



Servizi inclusi

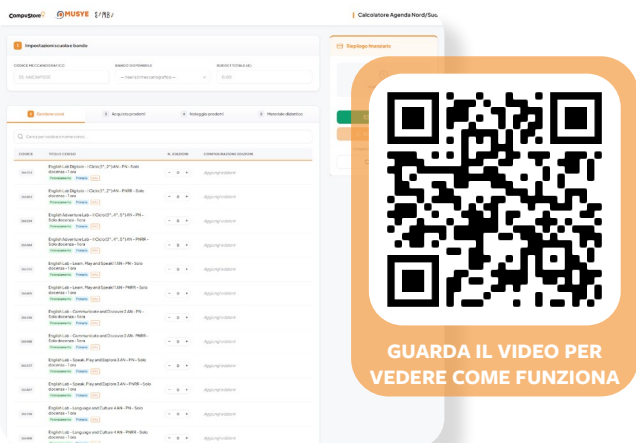
Piattaforme per la gestione dei corsi, come eduXia Office e CampusAI incluse in molti pacchetti.



Possibilità di **noleggio** materiali.

Come progettare il DM 219 con CampuStore

Tutti i nostri corsi sono presenti sul sito, su MePA e nel Calcolatore semplificato Bandi formazione.



Calcolatore Bandi formazione

Grazie al Calcolatore gratuito CampuStore in pochi clic fa quadrare ore di formazione, moduli e costi. Il Calcolatore include anche il **Calcolo dei Costi Indiretti** con ottimizzazione automatica del 40% per coprire le spese di gestione. Seleziona i corsi che ti interessano e i parametri: il calcolatore indicherà automaticamente vincoli, preventivo e budget per costi indiretti.

Licenze software e Noleggio facile da calcolare

Tra le possibili voci di spesa ci sono anche le voci legate al noleggio degli articoli e delle licenze funzionali alla formazione, per un calcolo semplice di tutti i costi e gli strumenti previsti.

Ci trovi su MePA e sulle altre piattaforme certificate

CampuStore Srl - Società benefit

La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI) presso Palazzo delle Professioni in viale Asiago 113.

C.F. - P. IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza
02409740244.

800 244 994 | info@campustore.it | info@pec.campustore.it



MePA - www.acquistinretepa.it

Siamo presenti su MePA come CampuStore Srl - Società benefit. Siamo ricercabili su MePA per nome (CampuStore Srl) o Partita IVA **02409740244**

Come cercare i nostri prodotti su MePA

Per trovare i nostri articoli su MePA è necessario ricercare il codice **123456CS** in "Codici Prodotto", laddove 123456 rappresenta il codice identificativo che abbiamo associato ad ogni articolo. Ad esempio 367010 su MePA corrisponde a AI e didattica - PEI e IA (codice 367010CS). Per gli articoli presenti in questo catalogo abbiamo indicato il codice in prossimità di ciascun articolo.

E se non c'è?

Richiedine la pubblicazione scrivendo a info@campustore.it

Altre piattaforme certificate

Ti ricordiamo che siamo presenti nelle principali piattaforme certificate (es: Sintel, Intercent-ER, Start, Contracta...) e che puoi sempre chiederci di inviare documentazione per **inserimento nell'Albo fornitori dell'istituto**.

Se non ci trovi sulla piattaforma che vuoi utilizzare, contattaci allo **800 244 994** oppure scrivici a info@campustore.it

Corsi DM 219 e mappatura Aree DigComp 3.0

La maggior parte dei nostri corsi va a lavorare su più di un'area di competenza del DigComp 3.0. In questa tabella per amore di sintesi ti indichiamo solo l'area di prevalenza del corso base (Awareness).

Area DigComp 3.0	Laboratori formativi sul campo	Percorsi di formazione
Area 1 Ricerca, valutazione e gestione informazioni	366649 / 366648 / 366653 / 366656 / 366657 / 366641	366688 / 366689 / 366698 / 366679
Area 2 Comunicazione e collaborazione	366650 / 366651 / 366652 / 366644 / 366655 / 366643 / 366636 / 366663 / 366661 - 366657 / 366640 / 366639 / 366638	366635 / 366687 / 366691 / 366685 / 366692 / 366684 / 366700 / 366699 / 366681 / 366676 / 366695 / 366681 / 366744
Area 3 Creazione di contenuti digitali	366633 / 366650 / 366651 / 366647 / 366652 / 366646 / 366645 / 366655 / 366662 / 366661 / 366660 / 366659 / 366658 / 366642 / 366641 / 366640 / 366638	366637 / 366635 / 366688 / 366687 / 366690 / 366686 / 366692 / 366693 / 366683 / 366694 / 366682 / 366699 / 366698 / 366697 / 366696 / 366680 / 366679 / 366678 / 366675 / 367012 / 367047 / 367011 / 367010 / 366908
Area 4 Sicurezza (benessere digitale, etica AI)	366647 / 366654 / 366643 / 366636 / 366663 / 366639	366685 / 366684 / 366700 / 366697 / 366681 / 366680 / 366677 / 366676
Area 5 Problem solving	366633 / 366649 / 366650 / 366648 / 366646 / 366653 / 366645 / 366654 / 366644 / 366656 / 366662 / 366660 / 366659 / 366658 / 366642 / 366641 / 367163	366637 / 366689 / 366690 / 366686 / 366691 / 366693 / 366683 / 366694 / 366681 / 366680 / 366678 / 366677 / 366675 / 367012 / 367162 / 367066

Siamo certificati formatori da

COMAU



Google
for Education

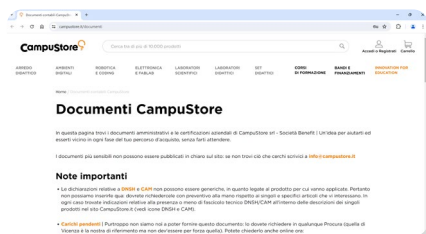
Microsoft

Meta

EDUCATION

Inoltre siamo una società Benefit a maggioranza femminile e siamo certificati **UNI EN ISO 9001:2015** per i sistemi di gestione della qualità e anche per la formazione.

Documenti in chiaro e trasparenza



Trovi elencati tutti i documenti più utili e aggiornati richiesti dai Bandi di gara (DURC, Visura, Carichi pendenti,...) sempre in chiaro su

www.campustore.it/documenti

con indicazioni precise sui modi per ottenere da enti ufficiali quelli che non possiamo fornirti direttamente. Non trovi ciò che cerchi? Contattaci!



The background illustration is a complex, monochromatic scene. In the center, a mechanical figure with a large, stylized question mark on its face holds a large, three-dimensional question mark. The figure's body is composed of various mechanical parts, gears, and a large eye. Above the figure's head, a crown of leaves and feathers is adorned with mathematical symbols like Δx , α , β , Σ , χ , Ω , σ , ξ , ψ , and ϵ . The figure's arms are extended, holding two spherical models of atomic structure. In the background, two classical university buildings are visible, labeled "Science and Letters Wing" and "School of Letters Wing". The foreground features a large, open book, a stack of papers, and a molecular model. The entire scene is framed by white, wavy, abstract lines.

Percorsi di Formazione

DM 219

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Train the trainer

Le basi dell'IA



Il corso "Train the trainer - Le basi dell'IA" si inserisce nel quadro degli interventi del DM 219/2025, finalizzati a rafforzare le competenze digitali del personale scolastico e a promuovere un uso consapevole dell'intelligenza artificiale nella didattica. Il percorso offre una panoramica chiara e operativa dei fondamenti dell'IA, accompagnando docenti e docenti nello sviluppo di competenze teoriche e pratiche utili a progettare attività formative per colleghi e colleghe. Particolare attenzione è dedicata agli aspetti etici, alla valutazione critica degli strumenti e alle opportunità di integrazione nei processi di insegnamento-apprendimento. In linea con le finalità del PNRR, il corso favorisce un approccio metodologico innovativo e trasferibile, orientato alla costruzione di comunità professionali competenti e capaci di guidare la transizione digitale delle istituzioni scolastiche.

OBIETTIVI

- Comprendere i principi base dell'intelligenza artificiale (machine learning, modelli generativi, dati).
- Analizzare opportunità e rischi dell'IA nei contesti educativi.
- Utilizzare strumenti di IA in modo consapevole e critico nella pratica didattica.
- Progettare attività formative sull'IA rivolte ad altri docenti (approccio train the trainer).
- Integrare l'IA nella didattica in modo etico, inclusivo e orientato alle competenze.
- Sviluppare capacità di facilitazione e accompagnamento nei processi di innovazione digitale.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office

Consigliati

Nella sua proposta base questo è un corso teorico - metodologico introduttivo che non richiede specifici strumenti. Qualora gli si voglia dare una curvatura tematica possiamo indicare gli strumenti consigliati in fase di progettazione.

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Emanuele Micheli

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367066

10 h

-

Vincolo obbligatorio Bando DM 219

Questo corso introduttivo è obbligatorio per ogni progetto DM 219. Noi lo proponiamo in questa formula base generica standard. Qualora la scuola avesse presentato un progetto diverso, con curvatura tematiche (STEM, ecosistema Google, inclusione,...) o durate differenti possiamo progettare un corso Train the Trainer ad hoc s richiesta

LEGO AI per la Didattica

Progettare Lezioni con i Mattoncini Intelligenti

Il corso "LEGO AI per la Didattica – Progettare Lezioni con i Mattoncini Intelligenti" accompagna docenti e personale scolastico nell'integrazione dell'intelligenza artificiale nella progettazione didattica attraverso i kit LEGO. Il percorso è pratico e laboratoriale: dalle attività unplugged per comprendere i concetti chiave, si passa al coding, alla classificazione dei dati e ai primi modelli di machine learning applicati alla classe. Durante il corso, i partecipanti progettano Unità di Apprendimento complete e immediatamente utilizzabili, corredate da rubriche di valutazione e indicazioni operative. Vengono proposti esempi interdisciplinari, strategie inclusive e adattamenti per diversi ordini di scuola. L'obiettivo è sviluppare competenze digitali e trasversali, promuovendo pensiero critico, problem solving e un uso consapevole delle tecnologie emergenti.

OBIETTIVI

- Comprendere i principi base dell'AI nella didattica
- Progettare attività LEGO tra unplugged, coding e ML
- Creare UdA con rubriche di valutazione
- Sviluppare competenze digitali e pensiero critico
- Esplorare applicazioni reali dell'AI adatte all'età scolastica
- Favorire un approccio interdisciplinare all'educazione tecnologica
- Stimolare la riflessione critica sull'etica e l'impatto dell'intelligenza artificiale
- Acquisire strategie inclusive per diversi stili di apprendimento
- Costruire una comunità di pratica tra docenti innovatori

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x LEGO Education Informatica & IA (364778 o 364779)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366637
10 h

Esplorazione kit + 3 attività-tipo + progettazione UdA con rubrica di valutazione

START UP

366930
20 h

Modulo Awareness + differenziazione per livelli, valutazione autentica, portfolio digitale studenti

LAB

366929
25 h

Modulo Start Up + progettazione curricolare verticale, peer teaching, comunità di pratica, materiali condivisi

DURATA MINIMA
10 h
MODALITÀ DI FRUIZIONE
ONLINE
DIGCOMP 3.0
AREA 3
AREA 5
AUTORE
SIMBI
CORSO CERTIFICATO

**Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0**


AI e LEGO

DOCENTI

PRIMARIA

LEGO Stories Lab

Storytelling e AI per Educatori della Primaria



Il corso “LEGO Stories Lab – Storytelling e AI per Educatori della Primaria” guida docenti e personale scolastico nell’uso delle metodologie narrative con i kit LEGO per sviluppare competenze linguistiche, creative e digitali. Attraverso attività pratiche, i partecipanti esplorano la costruzione di storie, la narrazione visiva e l’organizzazione di sequenze, introducendo in modo accessibile elementi di creatività computazionale. Il percorso integra l’intelligenza artificiale come supporto alla costruzione del racconto: dalla generazione di idee alla rielaborazione dei contenuti. I partecipanti progettano attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe, con esempi concreti e adattamenti per la scuola primaria. Il corso promuove espressione, collaborazione e pensiero critico, valorizzando il linguaggio narrativo come strumento trasversale.

OBIETTIVI

- Sviluppare storytelling con LEGO per la scuola primaria
- Integrare l’AI nella costruzione e rielaborazione di storie
- Progettare attività narrative e UdA interdisciplinari
- Promuovere creatività, linguaggio e collaborazione e storytelling con LEGO per la scuola primaria

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x LEGO Education Informatica & IA (364778 o 364779)

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

CORSO CERTIFICATO



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l’offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366635

10 h

Metodologia LEGO Stories + 4 template narrativi con AI integrata + progettazione 1 lezione

START UP

366839

20 h

Modulo Awareness + ciclo storytelling AI, valutazione narrativa, adattamento BES/DSA, co-design

LAB

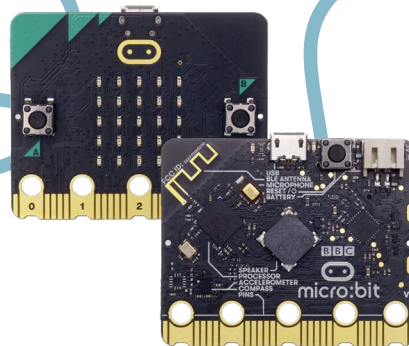
366840

25 h

Modulo Start Up + biblioteca storie condivisa, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

Micro:bit per ogni disciplina

Physical Computing Trasversale



Il corso “Micro:bit per Ogni Disciplina – Physical Computing Trasversale” accompagna docenti e personale scolastico nell’integrazione del micro:bit nella didattica quotidiana, in chiave interdisciplinare. Attraverso attività pratiche, si esplorano applicazioni in scienze, matematica, arte e musica, utilizzando sensori, input e output per raccogliere dati e costruire semplici sistemi interattivi con MakeCode. Il percorso guida alla progettazione di attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe, con esempi concreti e adattamenti per diversi livelli scolastici. Dalla raccolta e analisi dei dati si introducono logiche di automazione e basi di intelligenza artificiale. Il focus è su didattica attiva, competenze STEAM e sviluppo di pensiero computazionale e problem solving.

OBIETTIVI

- Integrare micro:bit in diverse discipline
- Progettare attività con sensori e MakeCode
- Utilizzare dati per introdurre logiche di AI
- Sviluppare pensiero computazionale e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x micro:bit V2 - CampuStore Education Starter Kit (340904)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366688

10 h

Setup Micro:bit + 4 attività cross-curricolari + template lesson plan disciplinare

START UP

366864

20 h

Modulo Awareness + progettazione percorsi interdisciplinari, integrazione ML, valutazione competenze

LAB

366863

25 h

Modulo Start Up + co-design con colleghi, sperimentazione in classe, documentazione e restituzione collegiale

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1
AREA 3

AUTORE

SIMBI
**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**


**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI E STEM

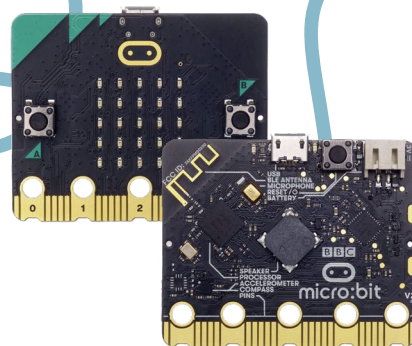
DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

Micro:bit & Citizen Science

Dati Ambientali e AI



Il corso “Micro:bit & Citizen Science – Dati Ambientali e AI” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del micro:bit per la raccolta e l'analisi di dati ambientali in contesti educativi. Attraverso attività pratiche, si esplorano sensori e strumenti per monitorare variabili come temperatura, luce e umidità, introducendo elementi di statistica e lettura dei dati in chiave interdisciplinare. Il percorso integra la citizen science e la sostenibilità nella progettazione didattica, accompagnando i partecipanti nella creazione di Unità di Apprendimento pronte per la classe. Dall'analisi dei dati si introducono modelli predittivi e basi di intelligenza artificiale. Il focus è su competenze scientifiche, pensiero critico e partecipazione attiva degli studenti.

OBIETTIVI

- Utilizzare micro:bit per raccolta dati ambientali
- Introdurre analisi statistica e lettura dei dati
- Progettare attività di citizen science e sostenibilità
- Avvicinare ai modelli predittivi e basi di AI

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x micro:bit V2 - CampuStore Education Starter Kit (340904)

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366689

10 h

Sensori ambientali Micro:bit + 3 protocolli raccolta dati + prima analisi con foglio di calcolo

START UP

366858

20 h

Modulo Awareness + modelli predittivi, piattaforme citizen science, progetto monitoraggio ambientale

LAB

366857

25 h

Modulo Start Up + pubblicazione dati, report scientifico, collaborazione enti territoriali, disseminazione

HaloCode

Creatività Digitale e AI per la Scuola Primaria

Il corso “HaloCode – Creatività Digitale e AI per la Scuola Primaria” guida docenti e personale scolastico nell'introduzione del coding creativo attraverso HaloCode e mBlock. In un contesto laboratoriale e giocoso, si esplorano luci, suoni e interazioni, sviluppando semplici progetti digitali che stimolano espressione, logica e partecipazione attiva degli studenti. Il percorso introduce anche elementi di intelligenza artificiale, come il riconoscimento vocale e l'interazione con input intelligenti. I partecipanti progettano attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe, con esempi pratici e adattamenti per la scuola primaria. Il focus è su creatività, pensiero computazionale e integrazione delle competenze digitali.

OBIETTIVI

- Utilizzare HaloCode e mBlock per coding creativo
- Progettare attività con luci, suoni e interazioni
- Introdurre AI con riconoscimento vocale
- Sviluppare creatività e pensiero computazionale

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Makeblock - Halocode (326746)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366687

10 h

Setup HaloCode + mBlock AI + 4 progetti creativi (luce, suono, voce, gesto) + template lezione

START UP

366848

20 h

Modulo Awareness + installazioni interattive, integrazione curricolare arte/musica/scienze, valutazione

LAB

366847

25 h

Modulo Start Up + mostra interattiva scolastica, documentazione, condivisione materiali, comunità pratica

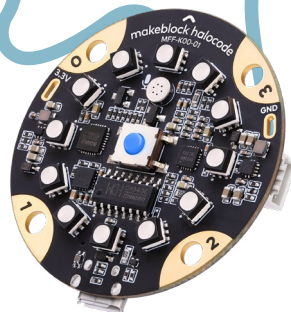
DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0
AREA 2
AREA 3
AUTORE
SIMBI
**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**


AI E STEM

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

HaloCode AI Lab

Computer Vision e Voice Recognition

Il corso “HaloCode AI Lab – Computer Vision e Voice Recognition” accompagna docenti e personale scolastico in un percorso di approfondimento tecnico sull’uso dell’intelligenza artificiale con HaloCode e mBlock. Attraverso attività pratiche, si esplorano applicazioni di computer vision e riconoscimento vocale, comprendendo come funzionano i sistemi di classificazione e interazione basati su dati. Il percorso guida alla creazione e all’addestramento di modelli, dalla costruzione del dataset fino alle fasi di test e validazione. I partecipanti progettano attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe, adattabili a diversi livelli scolastici. Il focus è su competenze digitali avanzate, pensiero critico e comprensione dei processi alla base dell’AI.

OBIETTIVI

- Comprendere computer vision e voice recognition
- Addestrare modelli con dataset in mBlock
- Progettare attività AI per la classe
- Sviluppare pensiero critico e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Makeblock - Halocode (326746)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l’offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366690

10 h

Panoramica AI in mBlock + addestramento modello image classification + 2 progetti didattici

START UP

366850

20 h

Modulo Awareness + voice recognition, dataset personalizzati, progetto didattico completo con rubrica

LAB

366849

25 h

Modulo Start Up + confronto modelli, metriche, UdA pubblicabile, peer review, repository condiviso

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Arduino Alvik

Robotica Mobile e MicroPython per Educatori

Il corso “Arduino Alvik – Robotica Mobile e MicroPython per Educatori” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del robot Alvik per introdurre la robotica mobile in classe. Attraverso attività pratiche, si esplorano sensori, movimento e logiche di navigazione autonoma, utilizzando MicroPython per programmare comportamenti e interazioni in contesti laboratoriali. Il percorso propone sfide robotiche strutturate e progressive, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe. Vengono forniti esempi operativi e strategie di adattamento per diversi livelli scolastici. Il focus è su problem solving, pensiero computazionale e sviluppo di competenze STEAM in chiave attiva.

OBIETTIVI

- Utilizzare Alvik per robotica mobile educativa
- Programmare con MicroPython sensori e movimenti
- Progettare sfide robotiche e attività per la classe
- Sviluppare pensiero computazionale e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Arduino Alvik (350462)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366686

10 h

Setup Alvik + MicroPython base + 3 attività (line following, obstacle avoidance, sensori)

START UP

366846

20 h

Modulo Awareness + ML on-device, sfide robotiche competitive, progettazione laboratorio strutturato

LAB

366845

25 h

Modulo Start Up + progetto autonomia completa, integrazione IoT, documentazione curricolare completa

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

CORSO CERTIFICATO



EDUCATION

Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI E STEM

DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

Photon City Lab

Robotica Interdisciplinare, Educazione Civica e IA



Percorso interdisciplinare di robotica educativa e intelligenza artificiale, centrato sulla simulazione di un ambiente urbano ricostruito in scala. Studenti e studentesse sono coinvolti in attività pratiche di programmazione di un robot educativo, chiamato a muoversi all'interno di una città intelligente, riconoscere e interpretare la segnaletica stradale, gestire semplici attività quotidiane e interagire con oggetti e scenari dinamici. Il percorso collega l'apprendimento dell'IA a temi chiave dell'educazione civica, della cittadinanza digitale e delle tecnologie emergenti, stimolando riflessione critica e consapevolezza. La programmazione avviene attraverso l'uso di simboli e blocchi testuali, con un approccio guidato basato su progetti già strutturati e disponibili nei materiali didattici. Le attività si sviluppano in modo trasversale, integrando contenuti di storia, lingua, arte, biologia e geografia, e promuovendo competenze collaborative, creative e di problem solving.

OBIETTIVI

- Comprendere i principi base di robotica e intelligenza artificiale e le loro applicazioni.
- Sviluppare il pensiero computazionale tramite programmazione a blocchi e simboli.
- Progettare soluzioni per la navigazione in un ambiente urbano simulato.
- Riconoscere regole di convivenza civile e promuovere cittadinanza digitale consapevole.
- Integrare conoscenze interdisciplinari in attività progettuali.
- Potenziare collaborazione, creatività e problem solving.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office

Consigliati

- Almeno 3x Photon - Alla scoperta dell'AI

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367162

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

NAO in Classe

Programmazione e Interazione Sociale

Il corso “NAO in Classe – Programmazione e Interazione Sociale” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del robot umanoide NAO in contesti educativi. Attraverso attività pratiche, si esplorano le basi della programmazione con Choregraphe e Python, sviluppando comportamenti, movimenti e interazioni che rendono il robot uno strumento coinvolgente per la didattica. Il percorso approfondisce l'interazione sociale e le applicazioni in ambito inclusivo, con esempi concreti e attività strutturate. I partecipanti progettano Unità di Apprendimento pronte per la classe, adattabili a diversi livelli scolastici. Il focus è su competenze digitali, relazionali e sull'uso consapevole della robotica come supporto all'apprendimento.

OBIETTIVI

- Programmare NAO con Choregraphe e Python
- Progettare attività di interazione uomo-robot
- Utilizzare NAO in contesti inclusivi
- Sviluppare competenze digitali e relazionali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366691

10 h

Conoscere NAO + Choregraphe base + 3 scenari d'uso (accoglienza, tutoring, danza)

START UP

366895

20 h

Modulo Awareness + programmazione intermedia, riconoscimento facciale, progetto interazione sociale

LAB

366894

25 h

Modulo Start Up + Python avanzato, progetto pilota in classe, documentazione ricerca-azione completa

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 5

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0**

AI e umanoidi

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

NAO per l'Inclusione

Robotica Sociale
e BES

Il corso “NAO per l'Inclusione – Robotica Sociale e BES” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del robot umanoide NAO in contesti inclusivi. Attraverso attività pratiche, si esplorano strategie di robotica sociale per coinvolgere studenti con BES e DSA, favorendo partecipazione, motivazione e sviluppo delle competenze relazionali. Il percorso si basa su esperienze consolidate e accompagna i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe. Vengono proposti esempi operativi e adattamenti per diversi bisogni educativi. Il focus è su inclusione, benessere e uso consapevole della tecnologia come supporto ai processi di apprendimento.

OBIETTIVI

- Utilizzare NAO in contesti inclusivi e BES/DSA
- Progettare attività di robotica sociale
- Favorire partecipazione e competenze relazionali
- Applicare strategie inclusive nella didattica

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366685

10 h

NAO e inclusione – framework teorico + 3 attività adattate BES + progettazione 1 intervento

START UP

366896

20 h

Modulo Awareness + personalizzazione interazioni, raccolta dati osservativi, co-progettazione con sostegno

LAB

366897

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione con studenti, analisi qualitativa, report e disseminazione risultati

AI e umanoidi

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

NAO Performer

Coreografie, Teatro e Linguaggio

Il corso “NAO Performer – Coreografie, Teatro e Linguaggio” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del robot NAO per attività espressive e performative. Attraverso laboratori pratici, si progettano coreografie, sequenze di movimento e dialoghi, integrando linguaggio, espressione corporea e narrazione in contesti didattici coinvolgenti.

Il percorso propone attività teatrali e narrative interattive, accompagnando i partecipanti nella creazione di Unità di Apprendimento pronte per la classe. Vengono forniti esempi e adattamenti per diversi livelli scolastici. Il focus è su sviluppo linguistico, creatività e uso della robotica come strumento per l'espressione e la comunicazione.

OBIETTIVI

- Utilizzare NAO per attività performative e teatrali
- Progettare coreografie e dialoghi interattivi
- Sviluppare competenze linguistiche ed espressive
- Integrare robotica e narrazione nella didattica

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366692

10 h

NAO e arti performative + 3 coreografie guidate + 1 scena teatrale interattiva con studenti

START UP

366899

20 h

Modulo Awareness + spettacolo completo, integrazione lingua straniera, progettazione evento scolastico

LAB

366898

25 h

Modulo Start Up + spettacolo pubblico, documentazione video, portfolio artistico, community di pratica

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0**


AI e umanoidi

DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

Buddy

Robotica Emotiva e Benessere Digitale in Classe

Il corso “Buddy – Robotica Emotiva e Benessere Digitale in Classe” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del robot Buddy per sviluppare competenze socio-emotive in contesti educativi. Attraverso attività pratiche, si esplorano emozioni artificiali, interazione empatica e dinamiche relazionali, promuovendo consapevolezza e benessere digitale. Il percorso accompagna i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento trasversali, con esempi concreti e adattamenti per diversi livelli scolastici. Il focus è su cittadinanza, convivenza civile e uso consapevole della tecnologia, valorizzando il robot come mediatore educativo per l'espressione emotiva e la relazione.

OBIETTIVI

- Utilizzare Buddy per educazione socio-emotiva
- Progettare attività su empatia e benessere digitale
- Sviluppare competenze relazionali e cittadinanza
- Promuovere uso consapevole della tecnologia

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Robot Buddy Pro+ (363296)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366684

10 h

Conoscere Buddy + 3 attività socio-emotive + riflessione etica uomo-macchina con template

START UP

366876

20 h

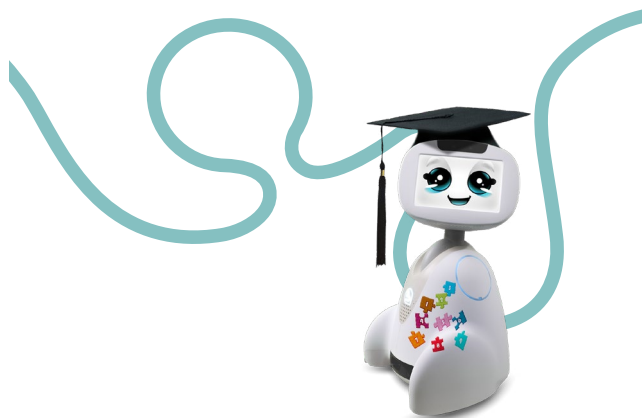
Modulo Awareness + programmazione comportamenti, scenari inclusivi, progetto educazione civica digitale

LAB

366875

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione con studenti, raccolta feedback, progettazione verticale, disseminazione



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

Booster

Programmazione Avanzata del Robot Umanoide Open-Source

Il corso “Booster – Programmazione Avanzata del Robot Umanoide Open-Source” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo avanzato di un robot umanoide in contesti STEM. Attraverso attività pratiche, si approfondiscono locomozione bipede, manipolazione e gestione dei movimenti, sviluppando competenze di programmazione applicata alla robotica. Il percorso introduce anche elementi di computer vision e integrazione tra sensori e algoritmi, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento avanzate. Il corso è pensato per chi possiede basi di programmazione e vuole ampliare competenze tecniche. Il focus è su problem solving, modellazione e applicazioni reali della robotica.

OBIETTIVI

- Programmare robot umanoide in contesti avanzati
- Gestire locomozione e manipolazione
- Introdurre computer vision e sensori
- Sviluppare competenze STEM e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Booster K1 Edu - Robot Umanoide Educativo (365373)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366693

10 h

Architettura Booster + programmazione movimenti base + demo computer vision integrata

START UP

366870

20 h

Modulo Awareness + manipolazione oggetti, AI vision avanzata, progettazione sfida robotica per studenti

LAB

366869

25 h

Modulo Start Up + progetto open-source, contributo community, documentazione tecnica, curriculum lab

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Mirokaï

AI Conversazionale e Robotica Sociale

Il corso “Mirokaï – AI Conversazionale e Robotica Sociale” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo di robot sociali basati su intelligenza artificiale conversazionale. Attraverso dimostrazioni e attività guidate, si esplorano interazione in linguaggio naturale, espressività emotiva e dinamiche comunicative tra umano e robot. Il percorso approfondisce scenari educativi per didattica e inclusione, con esempi concreti e progettazione di attività e Unità di Apprendimento adattabili alla classe. I partecipanti analizzano potenzialità e limiti dell'AI conversazionale. Il focus è su competenze relazionali, pensiero critico e uso consapevole della tecnologia.

OBIETTIVI

- Comprendere AI conversazionale e robotica sociale
- Progettare scenari di interazione educativa
- Utilizzare robot per didattica e inclusione
- Sviluppare competenze relazionali e pensiero critico

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366700

10 h

Introduzione Mirokaï + 3 scenari d'uso (accoglienza, tutoring, narrazione) + riflessione etica

START UP

366882

20 h

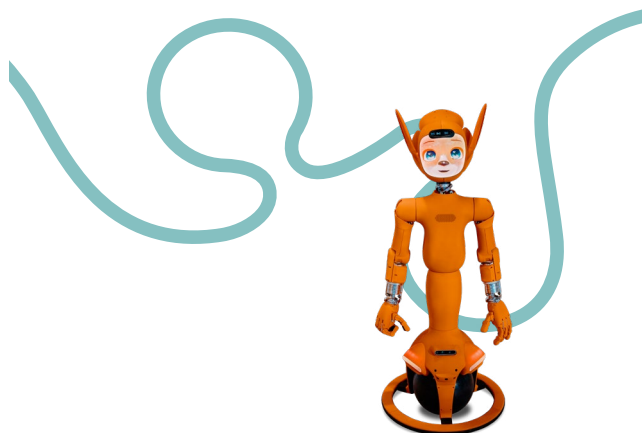
Modulo Awareness + personalizzazione dialoghi, integrazione curricolare, progettazione inclusiva

LAB

366881

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione con studenti, raccolta dati qualitativi, pubblicazione risultati



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

Mirokaï e Linguaggio

Apprendimento Lingue
con il Robot Sociale

Il corso “Mirokaï e Linguaggio – Apprendimento Lingue con il Robot Sociale” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'uso di Mirokaï come partner conversazionale per l'apprendimento delle lingue straniere. Attraverso dimostrazioni e attività guidate, si esplorano dialoghi adattivi, interazione in linguaggio naturale e strategie per sostenere la pratica orale. Il percorso approfondisce l'uso del robot per fornire feedback, correzione e motivazione, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento. Vengono proposti esempi e adattamenti per diversi livelli. Il focus è su competenze linguistiche, coinvolgimento e uso consapevole dell'AI.

OBIETTIVI

- Utilizzare MIROKai per apprendimento linguistico
- Progettare dialoghi e attività conversazionali
- Integrare feedback e correzione automatizzata
- Promuovere motivazione e competenze linguistiche

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366699

10 h

Mirokaï e lingue straniere + 3 scenari conversazionali (EN, FR, ES) + template attività

START UP

366884

20 h

Modulo Awareness + percorso linguistico completo, differenziazione per livello, valutazione orale

LAB

366883

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione in classe, analisi progressi, repository attività, comunità di pratica

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SEC. II GRADO

Dobot Magician

Robotica Industriale e Automazione

Il corso “Dobot Magician – Robotica Industriale e Automazione” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del braccio robotico in contesti didattici tecnici e professionali. Attraverso attività pratiche, si esplorano operazioni di pick & place, controllo dei movimenti e integrazione con sensori, avvicinando ai principi dell'automazione industriale. Il percorso introduce anche elementi di visione artificiale e programmazione in Python, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento coerenti con i percorsi tecnici. Vengono proposti esempi operativi e scenari reali. Il focus è su competenze STEM, orientamento e applicazioni della robotica nel mondo del lavoro.

OBIETTIVI

- Utilizzare Dobot per attività di automazione
- Programmare pick & place e movimenti
- Integrare visione artificiale e Python
- Sviluppare competenze tecniche e orientamento

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x Dobot Magician Lite (331597)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366683

10 h

Setup Dobot + operazioni base + primo scenario automazione + template attività laboratoriale

START UP

366817

20 h

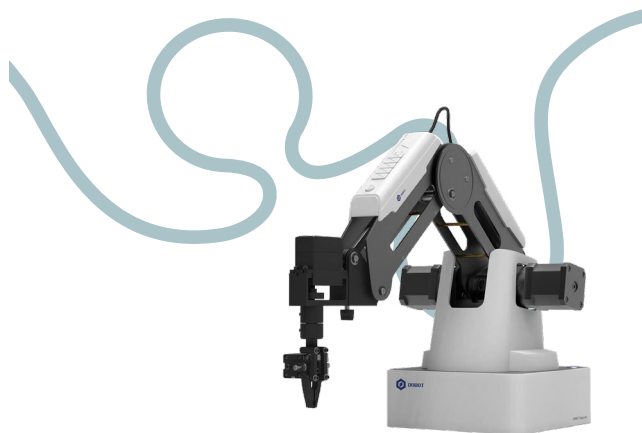
Modulo Awareness + visione artificiale, QC automatizzato, programmazione Python avanzata, scenari PCTO

LAB

366816

25 h

Modulo Start Up + progetto linea produttiva completa, integrazione IoT, relazione tecnica, visita aziendale



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Dobot e Industria 4.0

Digital Twin e Simulazione

Il corso “Dobot e Industria 4.0 – Digital Twin e Simulazione” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo del braccio robotico Dobot in chiave Industria 4.0. Attraverso attività pratiche, si esplorano simulazione di processo, ambienti di sviluppo industriali e integrazione tra software e robot, introducendo i concetti di automazione avanzata. Il percorso approfondisce il digital twin come strumento per modellare, testare e ottimizzare processi produttivi. I partecipanti progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con istituti tecnici e ITS, con esempi concreti e scenari reali. Il focus è su competenze tecniche, modellazione e connessione tra didattica e mondo industriale.

OBIETTIVI

- Comprendere digital twin e simulazione industriale
- Utilizzare Dobot in ambienti di sviluppo
- Progettare attività per istituti tecnici e ITS
- Sviluppare competenze su Industria 4.0

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x Dobot Magician Lite (331597)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366694

10 h

Concetti digital twin + simulazione Dobot Studio + primo gemello digitale del braccio

START UP

366811

20 h

Modulo Awareness + ottimizzazione cicli, sensoristica avanzata, progetto simulazione completa

LAB

366810

25 h

Modulo Start Up + integrazione MES/SCADA simulato, presentazione tecnica, caso studio industriale reale

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**



AI e automazione

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

Robot Quadropedi Dobot

Navigazione Autonoma e AI

Il corso “Robot Quadropedi Dobot – Navigazione Autonoma e AI” guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo dei robot quadropedi in contesti educativi STEM. Attraverso attività pratiche, si esplorano principi di robotica bio-ispirata, locomozione e adattamento al terreno, utilizzando sensori e algoritmi per gestire movimento e stabilità. Il percorso introduce la navigazione autonoma e le basi di intelligenza artificiale applicata alla robotica mobile. I partecipanti progettano attività e Unità di Apprendimento pronte per la classe, con esempi concreti e adattamenti per diversi livelli scolastici. Il focus è su problem solving, modellazione e comprensione dei sistemi intelligenti.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Utilizzare robot quadropedi in attività STEM
- Comprendere navigazione autonoma e sensori
- Introdurre robotica bio-ispirata e AI
- Sviluppare problem solving e pensiero computazionale

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Dobot Magician Lite (331597)
- Dobot Magician GO - Piattaforma mobile per Magician Lite (343991)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366682

10 h

Introduzione robot quadropede + locomozione base + 2 scenari navigazione strutturati

START UP

366819

20 h

Modulo Awareness + navigazione autonoma avanzata, mapping ambientale, sfida terreni complessi

LAB

366818

25 h

Modulo Start Up + progetto esplorazione autonoma, integrazione AI, documentazione e showcase finale

IA e Sistemi di Visione

Come vedono le macchine



Il percorso offre un'introduzione strutturata e accessibile ai fondamenti dell'intelligenza artificiale applicata ai **sistemi di visione**, una tecnologia centrale nell'industria contemporanea. I partecipanti acquisiranno le basi su come le macchine interpretano la realtà visiva: **rilevazione di oggetti**, riconoscimento di forme e difetti, **classificazione** di componenti e **guida** di sistemi robotici con elevata precisione. Il riferimento costante è l'automazione industriale. COMAU, leader globale nei sistemi robotici e nelle linee automatizzate, porta casi studio reali: **controllo qualità su linea**, *object detection* per il **prelievo intelligente**, soluzioni di *anomaly detection* integrate nei processi produttivi. Si tratta di tecnologie progettate e utilizzate quotidianamente in impianti di tutto il mondo. Il percorso fornisce inoltre spunti operativi per la didattica, insieme a fonti, strumenti e risorse per continuare ad approfondire in autonomia un ambito in costante evoluzione.

OBIETTIVI

- Riconoscere i principali concetti dell'IA applicata alla visione artificiale collocandoli nel contesto dell'automazione industriale.
- Descrivere il funzionamento dei sistemi di visione artificiale e il processo con cui le macchine interpretano le immagini per prendere decisioni.
- Analizzare casi d'uso reali (controllo qualità, object sorting, anomaly detection) identificando il ruolo dei modelli di IA in ciascuna applicazione.
- Confrontare l'approccio del Machine Learning con quello degli algoritmi tradizionali, individuando vantaggi e limiti nei diversi contesti produttivi.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368396

10 h

Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riflessione

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

IA e Apprendimento Automatico

Come le macchine imparano dai dati



Come fa una macchina a imparare? Non si programma per ogni situazione possibile: si addestra. Questo passaggio, dal robot che esegue istruzioni al robot che apprende dall'esperienza, rappresenta una trasformazione profonda portata dall'intelligenza artificiale nell'industria. Partendo dalla struttura e dall'evoluzione dei robot industriali, il corso guida i partecipanti nella comprensione dei meccanismi con cui le macchine acquisiscono nuove capacità attraverso i dati: **come si addestrano i modelli**, il ruolo della quantità e qualità dei dati e le differenze tra apprendimento supervisionato, non supervisionato e per rinforzo. Ogni concetto è illustrato con esempi reali tratti dall'esperienza di COMAU, azienda che sviluppa robot intelligenti capaci di riconoscere anomalie, adattarsi a condizioni variabili e collaborare con gli operatori in modo sempre più autonomo e sicuro. I partecipanti riceveranno spunti concreti, risorse e strumenti per portare questi temi in classe.

OBIETTIVI

- Riconoscere le differenze tra sistemi robotici tradizionali e sistemi basati sull'apprendimento automatico, contestualizzandole nell'evoluzione dell'industria.
- Descrivere i principali meccanismi del Machine Learning (supervisionato, non supervisionato e per rinforzo) e il ruolo dei dati in ciascun approccio.
- Analizzare casi d'uso reali in cui l'apprendimento automatico è applicato a sistemi robotici industriali, identificando vantaggi e condizioni di funzionamento.
- Valutare le potenzialità e i limiti dell'IA applicata alla robotica, sviluppando un approccio critico e consapevole verso queste tecnologie.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368397

10 h

Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riflessione

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

IA e Manutenzione Predittiva

Come le macchine prevedono i guasti

Ogni macchina, prima di guastarsi, invia segnali. Per anni l'industria è intervenuta dopo il guasto o secondo piani di manutenzione preventiva fissati a priori. Oggi, grazie all'intelligenza artificiale, è possibile fare altro: ascoltare tali segnali, interpretarli e agire prima che il problema emerga. Questo è il principio della manutenzione predittiva, tra le applicazioni più concrete e impattanti dell'IA in ambito produttivo. Il percorso guida nell'evoluzione dei **modelli manutentivi**, dalla correttiva alla preventiva fino alla predittiva, mostrando come il cambiamento sia anche organizzativo e culturale. Al centro ci sono i dati: raccolti da sensori su macchine e impianti ed elaborati da algoritmi di Machine Learning capaci di riconoscere anomalie, stimare la vita residua dei componenti e attivare **interventi mirati** al momento opportuno. COMAU, attiva nei sistemi di automazione industriale complessi, porta casi reali con riduzione dei fermi, ottimizzazione dei costi e maggiore sicurezza.

OBIETTIVI

- Riconoscere le differenze tra i principali modelli manutentivi (correttivo, preventivo e predittivo) e comprendere il ruolo dell'IA nella loro evoluzione.
- Descrivere come i dati dei sensori industriali vengono raccolti, elaborati e analizzati da algoritmi di Machine Learning per individuare anomalie e prevedere guasti.
- Analizzare casi reali di manutenzione predittiva, evidenziando le tecnologie impiegate e i benefici in termini di efficienza e sicurezza.
- Valutare le implicazioni tecnologiche e organizzative dell'adozione della manutenzione predittiva nei sistemi produttivi, sviluppando un approccio critico e consapevole.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368398

10 h

Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riflessione

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

IA e Robot Mobili Autonomi

Come le macchine navigano nel mondo reale



Un robot capace di muoversi autonomamente in magazzino, evitare ostacoli, aggiornare il percorso in tempo reale e collaborare con gli operatori è già realtà. Al centro di tutto c'è l'intelligenza artificiale, che consente al veicolo di percepire, ragionare e decidere. Il percorso introduce i principi della **navigazione autonoma**: come sensori come Lidar, telecamere e sensori di prossimità costruiscono la mappa dell'ambiente; come gli algoritmi di localizzazione e mappatura permettono al robot di sapere dove si trova e dove andare; e come il Machine Learning lo rende adattivo in contesti dinamici. Viene chiarita inoltre la differenza tra AGV, vincolati a percorsi fissi, e AMR, capaci di pianificare autonomamente. COMAU porta esempi reali di AMR applicati a logistica e produzione, mostrando l'impatto su efficienza e flessibilità. I partecipanti ricevono infine risorse e spunti per approfondire e trasferire i contenuti in ambito didattico.

OBIETTIVI

- Riconoscere le caratteristiche dei robot mobili autonomi e le differenze rispetto ai sistemi a guida automatica tradizionale, contestualizzandoli nell'evoluzione dell'automazione industriale.
- Descrivere come sensori, algoritmi di mappatura e modelli di Machine Learning cooperano per consentire la navigazione autonoma in ambienti reali e dinamici.
- Analizzare casi d'uso reali di sistemi AMR in contesti industriali e logistici, identificando le tecnologie coinvolte e i benefici in termini di efficienza e flessibilità.
- Valutare le implicazioni tecnologiche e organizzative dell'introduzione dei robot mobili autonomi nei sistemi produttivi, sviluppando un approccio critico.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368399

10 h

Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riflessione

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

IA e Cobotica

Come collaborano uomini e macchine



Per decenni, nelle fabbriche, uomini e macchine hanno lavorato separati: i robot, potenti ma pericolosi, richiedevano distanza. Oggi questo confine è superato. I **robot collaborativi** (cobot) operano fianco a fianco con gli operatori, percepiscono la loro presenza, adattano i movimenti e condividono lo spazio in sicurezza. Alla base di questa trasformazione c'è l'intelligenza artificiale, che abilita un livello di integrazione prima impensabile. Il corso offre una panoramica accessibile dei **modelli produttivi dell'Industria 4.0**, focalizzandosi sul ruolo dell'IA nella trasformazione dei processi e nella collaborazione uomo-macchina. I partecipanti scopriranno come dati, IoT, cloud, sensori e algoritmi migliorino **integrazione**, efficienza, sicurezza e qualità del lavoro. Un cambiamento che non sostituisce l'uomo, ma ne evolve il ruolo: da esecutore a supervisore e collaboratore intelligente.

OBIETTIVI

- Riconoscere le caratteristiche dei principali modelli dell'Industria 4.0 e il ruolo di tecnologie come IoT, cloud e AI nella trasformazione dei sistemi industriali.
- Descrivere il funzionamento dei robot collaborativi e i meccanismi che permettono un'interazione sicura ed efficace tra operatori umani e sistemi automatizzati.
- Analizzare casi d'uso reali della cobotica in contesti produttivi, evidenziando i benefici in termini di efficienza, sicurezza e qualità del lavoro.
- Valutare le implicazioni tecnologiche, organizzative e sociali della collaborazione uomo-macchina, sviluppando un approccio critico e consapevole alla trasformazione digitale.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368400

10 h

Introduzione allo strumento e ai concetti AI + 3-4 attività guidate + micro-progetto/riprovazione

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

Object Recognition

IA e Sistemi di Visione



Come fa una macchina a riconoscere un oggetto? Non per intuizione o descrizione, ma perché ha visto migliaia di esempi, imparando a individuare pattern ricorrenti tramite l'addestramento sui dati. L'object recognition è oggi una tecnologia chiave, diffusa in ambiti come il controllo qualità industriale, la robotica e la realtà aumentata. Comprenderla significa acquisire una competenza centrale nel mondo digitale. Il corso approfondisce i principi della visione artificiale con un approccio pratico, guidando i partecipanti lungo l'intero ciclo di sviluppo: dalla raccolta e organizzazione delle immagini all'addestramento di modelli di classificazione accessibili, fino alla valutazione critica dei risultati. Ogni fase è supportata da esempi e casi reali, anche ispirati alle applicazioni COMAU. È previsto un project work guidato: i partecipanti creeranno un dataset, addestreranno un modello base e impareranno a valutarne le prestazioni, adattando l'attività ai diversi contesti scolastici.

OBIETTIVI

- Comprendere il funzionamento dei sistemi di object recognition, ricostruendo il ciclo completo che va dalla raccolta dei dati alla valutazione del modello addestrato.
- Applicare strumenti accessibili per la costruzione di dataset e l'addestramento di modelli semplici di classificazione delle immagini.
- Analizzare i risultati prodotti da un sistema di riconoscimento, identificando errori, bias e limiti intrinseci dei modelli di IA.
- Progettare un'attività didattica sul riconoscimento di oggetti trasferibile in classe, adattandola ai diversi livelli scolastici e contesti disciplinari.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

20 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

START UP

368401

20 h

Include il modulo Awareness + tecniche avanzate, integrazione AI/ML, progetto strutturato con deliverable

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

Motion Detection

IA e Sistemi di Visione



Rilevare il movimento non è semplice: per una macchina significa confrontare fotogrammi, distinguere le variazioni reali dal rumore e separare gli oggetti dallo sfondo circostante. Nei sistemi più avanzati implica anche riconoscere cosa si muove, come si muove e quale azione sta compiendo. La **motion detection** è oggi una tecnologia chiave in ambito industriale: viene utilizzata nella sorveglianza degli impianti, nel controllo dei cicli produttivi, nella sicurezza degli operatori e nella guida dei robot che devono reagire in tempo reale a eventi dinamici. Il corso introduce i principi del rilevamento automatico del movimento, partendo dalle tecniche classiche, come sottrazione dello sfondo, flusso ottico e analisi frame-by-frame, per arrivare agli approcci di **Deep Learning**, più efficaci in contesti complessi. I contenuti sono collegati a casi reali. È previsto un **project work** in cui i partecipanti sperimentano su video reali, costruiscono una pipeline e progettano un'attività didattica.

OBIETTIVI

- Comprendere i principi fondamentali della motion detection, ricostruendo le differenze tra approcci classici e approcci basati sul Deep Learning.
- Applicare strumenti accessibili per implementare una semplice pipeline di rilevamento del movimento su sequenze video reali.
- Analizzare i risultati prodotti da un sistema di motion detection, identificando errori, falsi positivi, bias e condizioni di funzionamento critico.
- Progettare un'attività didattica sul rilevamento del movimento trasferibile in classe, adattandola ai diversi livelli scolastici e contesti disciplinari.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

START UP

368402

20 h

Include il modulo Awareness + tecniche avanzate, integrazione AI/ML, progetto strutturato con deliverable

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

DURATA MINIMA

20 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI e automazione

DOCENTI

SECONDARIE

IA e Python

Programmare con il supporto dell'Intelligenza Artificiale



Python è oggi uno dei linguaggi più usati nell'intelligenza artificiale: permette di costruire modelli di Machine Learning, analizzare dati, programmare robot e sviluppare applicazioni intelligenti. Impararlo significa acquisire una competenza trasversale e concreta, utile in molti percorsi formativi. Il corso affronta **Python con una doppia prospettiva**: introduce i **fondamenti del linguaggio** ed esplora come i **Large Language Model** stanno cambiando il modo di scrivere e apprendere codice. Centrale è il **prompting** per il coding: formulare richieste efficaci per generare codice, correggere errori, documentare e ottimizzare soluzioni. L'uso degli LLM non sostituisce il pensiero logico ma lo potenzia: aiuta a comprendere gli errori e a concentrarsi sulla logica. Il percorso include un **project work guidato**, replicabile con gli studenti. Offre strumenti pratici per integrare Python e AI nella didattica, con esempi, esercizi e strategie adattabili a diversi livelli e discipline.

OBIETTIVI

- Comprendere il ruolo di Python e dei Large Language Model nello sviluppo di applicazioni di AI, nel contesto più ampio della programmazione assistita e dell'industria digitale.
- Applicare i fondamenti di Python e le tecniche di prompting per generare, correggere e ottimizzare codice con il supporto di LLM.
- Analizzare un semplice modello di Machine Learning sviluppato in Python, valutando il contributo degli strumenti AI e individuando possibili miglioramenti.
- Progettare un'attività didattica di programmazione in Python con supporto AI e prompting, adattabile a diversi livelli scolastici.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- e.DO robot (346431)
- e.DO Cube (335862)
- Percorso certificazione per Patentino robotica

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

20 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Comau team

CORSO CERTIFICATO

COMAU

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

START UP

368403

20 h

Include il modulo Awareness + tecniche avanzate, integrazione AI/ML, progetto strutturato con deliverable

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

SIMBI Experience

Didattica Immersiva con Aule MIRI

Il corso "SIMBI Experience – Didattica Immersiva con Aule MIRI" si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'utilizzo di ambienti immersivi per la didattica. Attraverso dimostrazioni e attività guidate, si esplorano le potenzialità delle aule MIRI e delle esperienze SIMBI, comprendendo modalità di fruizione e integrazione nei percorsi disciplinari. Il percorso accompagna i partecipanti dalla fruizione alla progettazione di contenuti immersivi, con esempi concreti e attività adattabili a diversi livelli scolastici. Vengono proposte Unità di Apprendimento pronte per la classe. Il focus è su didattica attiva, coinvolgimento e sviluppo di competenze digitali e trasversali.

OBIETTIVI

- Utilizzare ambienti immersivi nella didattica
- Progettare esperienze con aule MIRI e SIMBI
- Creare contenuti immersivi per la classe
- Sviluppare competenze digitali e coinvolgimento

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366698

10 h

Tour piattaforma SIMBI + 3 esperienze immersive + template progettazione didattica immersiva

START UP

366915

20 h

Modulo Awareness + creazione contenuti personalizzati, differenziazione per discipline, valutazione impatto

LAB

366914

25 h

Modulo Start Up + progettazione percorso verticale, sperimentazione in classe, repository condiviso inter-scuola



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 3

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI, VR e immersività

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

SIMBI Experience
con Visori VR

Realtà Virtuale e Apprendimento

Il corso "SIMBI Experience con Visori VR – Realtà Virtuale e Apprendimento" si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'uso della realtà virtuale per la didattica. Attraverso dimostrazioni e attività guidate, si esplorano esperienze immersive con visori VR, comprendendo modalità di utilizzo, gestione della classe e integrazione nei percorsi disciplinari. Il percorso accompagna dalla fruizione alla creazione di contenuti immersivi con SIMBI Experience, con esempi e attività adattabili a diversi livelli scolastici. Vengono affrontati anche aspetti di sicurezza e benessere digitale. Il focus è su coinvolgimento, didattica attiva e sviluppo di competenze digitali e trasversali.

OBIETTIVI

- Utilizzare visori VR in contesti didattici
- Progettare esperienze immersive con SIMBI
- Gestire la classe in ambienti virtuali
- Promuovere sicurezza e benessere digitale

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366697

10 h

Setup visori + 3 esperienze immersive VR + gestione sicurezza e benessere digitale in VR

START UP

366932

20 h

Modulo Awareness + creazione ambienti VR, progettazione didattica immersiva, valutazione e assessment

LAB

366931

25 h

Modulo Start Up + progetto VR completo, test con studenti, documentazione, disseminazione, curriculum



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI, VR e immersività

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

SIMBI Experience
per le STEM

Laboratori Virtuali Immersivi

Il corso “SIMBI Experience per le STEM – Laboratori Virtuali Immersivi” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell’uso di ambienti immersivi per la didattica STEM. Attraverso dimostrazioni e attività guidate, si esplorano esperimenti scientifici, simulazioni fisiche ed esperienze matematiche in realtà virtuale. Il percorso accompagna i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento basate su laboratori virtuali, con esempi concreti e adattamenti per diversi livelli scolastici. Il focus è su apprendimento esperienziale, sviluppo di competenze STEM e utilizzo consapevole delle tecnologie immersive.

OBIETTIVI

- Utilizzare ambienti immersivi per le STEM
- Progettare laboratori virtuali e simulazioni
- Integrare VR in attività scientifiche e matematiche
- Sviluppare competenze STEM e pensiero critico

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366696

10 h

Lab virtuali SIMBI per STEM + 3 esperimenti immersivi + template attività laboratoriale

START UP

366917

20 h

Modulo Awareness + creazione lab virtuali personalizzati, integrazione curriculum scientifico, raccolta dati

LAB

366916

25 h

Modulo Start Up + ciclo sperimentale completo in VR, report scientifico, condivisione inter-istituto



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

AI Generativa per la Didattica

Prompt Engineering e Applicazioni



Il corso “AI Generativa per la Didattica – Prompt Engineering e Applicazioni” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell’uso pratico dell’AI generativa nei contesti educativi. Attraverso esempi e attività guidate, si esplorano tecniche di prompt engineering per generare contenuti utili alla didattica. Il percorso accompagna nella creazione di materiali didattici, nella progettazione di attività e nella valutazione critica degli output prodotti dall’AI. Vengono affrontati anche aspetti etici e di copyright. Il focus è su uso consapevole, integrazione nella pratica didattica e sviluppo di competenze digitali.

OBIETTIVI

- Utilizzare AI generativa per la didattica
- Applicare tecniche di prompt engineering
- Valutare criticamente gli output prodotti
- Integrare aspetti etici e copyright

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366680

10 h

Panoramica AI generativa + prompt engineering base + 4 applicazioni didattiche concrete

START UP

366822

20 h

Modulo Awareness + prompt avanzati, repository materiali, valutazione critica, policy scolastica AI

LAB

366820

25 h

Modulo Start Up + formazione formatori, piano di diffusione d'istituto, comunità di pratica permanente

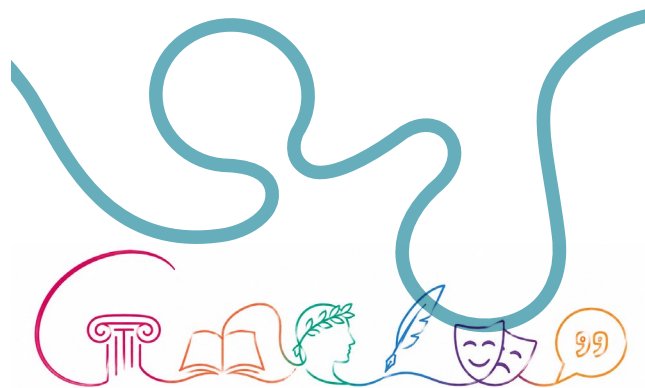
AI e didattica

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

AI Generativa per le Discipline Umanistiche



Il corso “AI Generativa per le Discipline Umanistiche” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'integrazione dell'AI nelle materie umanistiche. Attraverso esempi e attività guidate, si esplorano analisi testuale, scrittura creativa assistita, traduzione e supporto alla ricerca. Il percorso accompagna nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento per lettere, storia, filosofia e lingue, con esempi concreti e adattamenti per diversi livelli. Viene sviluppata anche la valutazione critica degli output e l'uso nel debate. Il focus è su pensiero critico, competenze linguistiche e uso consapevole dell'AI.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 3

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Integrare AI nelle discipline umanistiche
- Progettare attività di scrittura e analisi testuale
- Utilizzare AI per traduzione e ricerca
- Sviluppare pensiero critico e competenze linguistiche

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366679

10 h

AI e umanistiche – 4 applicazioni (analisi testo, scrittura creativa, ricerca storica, debate)

START UP

366826

20 h

Modulo Awareness + progettazione UdA disciplinari, valutazione autenticità, questioni plagio e originalità

LAB

366825

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione in classe, portfolio studente, pubblicazione materiali, peer review

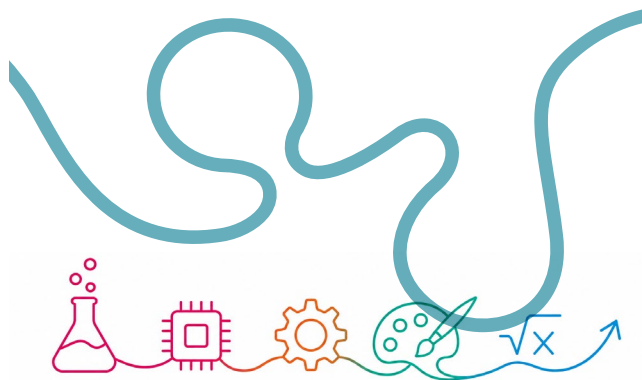
AI e didattica

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

AI Generativa per le Discipline STEM



Il corso “AI Generativa per le Discipline STEM” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'integrazione dell'AI nelle materie scientifiche. Attraverso esempi e attività guidate, si esplorano esercizi adattivi, simulazioni e spiegazioni personalizzate per matematica, fisica, scienze e informatica. Il percorso accompagna nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento, con utilizzo dell'AI per coding assistito, analisi di problemi e supporto allo studio. Viene sviluppata anche la valutazione critica degli output. Il focus è su apprendimento personalizzato, competenze STEM e uso consapevole dell'AI.

OBIETTIVI

- Integrare AI nelle discipline STEM
- Progettare esercizi adattivi e simulazioni
- Utilizzare AI per coding e problem solving
- Valutare criticamente gli output AI

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366678

10 h

AI e STEM – 4 applicazioni (esercizi adattivi, simulazioni, coding assistito, correzione automatica)

START UP

366824

20 h

Modulo Awareness + personalizzazione apprendimento, piattaforme adattive, progetto didattico strutturato

LAB

366823

25 h

Modulo Start Up + analisi learning analytics, dashboard studente, ricerca-azione, pubblicazione risultati

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

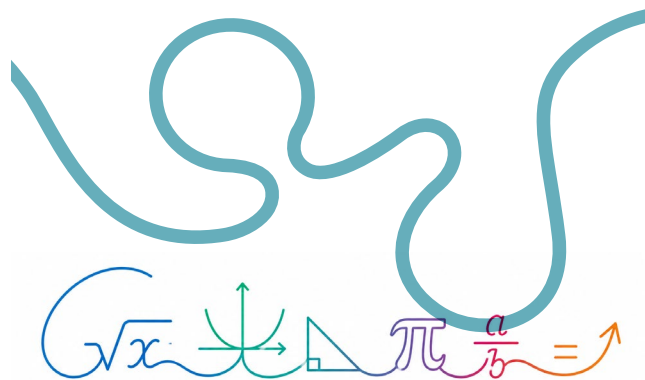
AI e didattica

DOCENTI

PRIMARIA

Didattica della
matematica con IA

Scuola Primaria



Un esempio di laboratorio per facilitare la costruzione del senso del numero per tutti. Il corso propone un percorso di didattica della matematica nella scuola primaria che integra l'uso dell'intelligenza artificiale all'interno di un quadro metodologico solido e inclusivo. A partire dai riferimenti teorici dell'UDL (Universal Design for Learning), del framework 5E, il corso guida i docenti nella progettazione di esperienze di apprendimento che si sviluppano secondo un ciclo strutturato: dalla presentazione di una situazione-problema alla manipolazione di artefatti, dalla produzione e condivisione di rappresentazioni alla formalizzazione matematica. L'intelligenza artificiale è utilizzata come strumento di supporto lungo tutte le fasi del processo: dalla creazione di storybook narrativi per introdurre i concetti, alla produzione di materiali multimodali e semplificati, fino allo sviluppo di applicazioni interattive.

OBIETTIVI

- Progettare attività di matematica per la scuola primaria secondo un approccio laboratoriale, inclusivo e coerente con il framework UDL e il modello 5E.
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per creare materiali didattici.
- Integrare artefatti concreti e strumenti digitali nella costruzione dei concetti matematici.
- Sviluppare percorsi didattici che favoriscano la partecipazione attiva, la rappresentazione e l'argomentazione degli alunni.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367012

10 h

Metodologia + progettazione di 3 contenuti multimodali di esempio

START UP

367022

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367021

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

TUTTI GLI UTENTI

TUTTI I LIVELLI

AI e Competenze digitali

Copilot per la Didattica e l'organizzazione

Il corso guida docenti e personale scolastico nell'uso consapevole e operativo di Microsoft Copilot, assistente AI integrato in Microsoft 365, con l'obiettivo di migliorare la qualità della didattica e ottimizzare i processi organizzativi. Copilot viene presentato come strumento concreto per progettare unità di apprendimento, creare materiali didattici, gestire comunicazioni e pianificare il lavoro scolastico. Attraverso attività laboratoriali e casi d'uso reali, il percorso mostra come utilizzare Copilot in Word, PowerPoint, Teams, Outlook e OneNote per redigere documenti, generare presentazioni, riassumere riunioni e organizzare informazioni in modo efficiente. Particolare attenzione è dedicata al prompt engineering in ambito educativo, alla gestione responsabile dei dati e alle implicazioni etiche dell'AI, promuovendo un uso critico, inclusivo e conforme alla normativa vigente.

OBIETTIVI

- Comprendere le funzionalità di Copilot nell'ecosistema Microsoft 365
- Utilizzare Copilot in Word, PowerPoint, Teams e Outlook per la produzione e gestione di materiali didattici e comunicazioni istituzionali
- Costruire prompt efficaci e contestualizzati per ottenere risposte pertinenti e di qualità nel contesto scolastico
- Integrare Copilot nella progettazione didattica, nella valutazione e nella personalizzazione degli apprendimenti
- Adottare un uso critico e responsabile dell'AI nel rispetto della privacy, della normativa e dei principi di equità

STRUMENTI

Inclusi

- Nessuno

Consigliati

- Licenza Copilot (353299)
- Licenza Microsoft 365 A3 Edu (354400)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368388

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

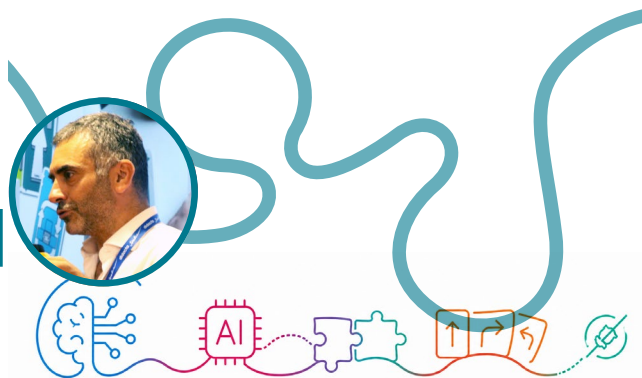
SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

Digitale unplugged

Dal segno
all'Intelligenza Artificiale



Il percorso formativo introduce gli elementi chiave delle rappresentazioni digitali senza fare uso di dispositivi elettronici e mostra come sviluppare e proporre attività ludiche e didattiche unplugged per infanzia e primaria che consentano di familiarizzare in modo naturale con le idee di segno, simbolo, carattere, cifra e lettera, fino ad arrivare a pixel e bit. Attraverso giochi, disegni e manipolazioni è possibile comprendere che il modo in cui rappresentiamo le informazioni è fondamentale per memorizzarle, comunicarle ed elaborarle. Sono le stesse rappresentazioni che permettono alle macchine di "imparare" a comportarsi come se fossero intelligenti.

OBIETTIVI

- Rappresentazioni simboliche e convenzionali
- Segni, simboli, lettere, numeri, bit, pixel, come esempi di rappresentazioni digitali
- Comprensione del legame tra rappresentazione di informazioni e capacità di memorizzare/comunicare/elaborare
- Rappresentazione digitale come condizione abilitante dell'intelligenza artificiale
- Impostare attività ludiche e didattiche per familiarizzare con i concetti di rappresentazione digitale
- Proporre giochi di ruolo per comprendere la differenza tra ragionamento umano ed elaborazione automatica di rappresentazioni

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Nessuna

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367158

10 h

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI e didattica

DOCENTI

INFANZIA

PRIMARIA

Prompt o istruzioni?

Laboratorio per
infanzia e primaria



Il percorso formativo unplugged per infanzia e primaria, mette a confronto due modi di “far fare cose” a una macchina: la programmazione, che usa un linguaggio rigoroso e non ambiguo per impartire istruzioni, e il linguaggio naturale, che l’intelligenza artificiale oggi riesce a comprendere e utilizzare. Vengono proposti giochi di ruolo, sfide competitive e piccoli esperimenti unplugged utili a far emergere che il linguaggio naturale è più immediato, ma può essere ambiguo, mentre la programmazione richiede più precisione, ma permette di ottenere risultati certi. Il percorso aiuta a capire quando conviene “chiedere” e quando conviene “programmare”.

OBIETTIVI

- Comprensione dei concetti di esecutore ideale, istruzione elementare, repertorio di istruzioni, linguaggio di programmazione
- Differenza tra linguaggi di programmazione e linguaggio naturale
- Differenza tra compito e problema
- Concetti di prompt e contesto
- Capacità di concepire e proporre attività ludiche e didattiche che consentano di comprendere la differenza tra prompt e istruzioni, richieste e programmi
- Capacità di concepire e proporre giochi di ruolo in classe utili a perseguire gli obiettivi formativi di cui sopra

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby base, tessere CodyFeet e CodyColor

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367173

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

AI e didattica

DOCENTI

PRIMARIA

SECONDARIE

La scintilla dell'Intelligenza Artificiale



Il percorso formativo mostra come un esecutore ideale privo di intelligenza possa manifestare comportamenti intelligenti grazie alla programmazione e al machine learning. Vengono proposte attività unplugged incrementali adatte ad essere svolte in classe dalla terza primaria alla secondaria di primo grado per capire che i comportamenti intelligenti non nascono dal nulla e che dietro all'intelligenza delle macchine c'è sempre, in qualche forma, l'intelligenza umana. Il percorso porta a sviluppare la capacità di proporre giochi di ruolo e attività didattiche che consentano di apprezzare l'evoluzione del comportamento dell'esecutore ideale, se ad animarlo è una semplice sequenza di istruzioni, un codice strutturato che usa i sensori per adattare il comportamento al contesto, un algoritmo di forza bruta che cerca la soluzione migliore prima di fare una mossa, o un vero e proprio algoritmo di IA.

OBIETTIVI

- Macchina programmabile come esecutore ideale privo di intelligenza
- Rapporto tra programmatore ed esecutore
- Adattamento del comportamento all'ambiente: sensori e codice strutturato
- Soluzioni euristiche a problemi complessi
- Principi di machine learning
- Giochi di ruolo unplugged come attività didattiche utili a perseguire gli obiettivi formativi di cui sopra

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367159

10 h

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

DOCENTI

PRIMARIA

SECONDARIE

Macchine che apprendono



Come fanno le macchine a imparare? Il percorso formativo per docenti di primaria e secondaria di primo grado introduce in modo accessibile i principi e i meccanismi di apprendimento automatico che sono alla base degli algoritmi di machine learning utilizzati per insegnare alle macchine a classificare, riconoscere e prendere decisioni basate solo su esempi. Durante il percorso verranno proposte attività didattiche unplugged che permetteranno ai corsisti di familiarizzare con questi concetti sperimentandoli in prima persona per poi riproporli in classe.

OBIETTIVI

- L'importanza dei dati: esempi rappresentativi da cui imparare a generalizzare
- L'addestramento e l'importanza degli errori
- Algoritmi di machine learning: come imparare dagli errori
- Classificazione / Riconoscimento / Decisione
- Capacità di proporre e condurre attività didattiche che consentano di comprendere i fondamenti del machine learning
- Capacità di proporre giochi di ruolo che consentano di comprendere la differenza tra ragionamento umano ed elaborazione automatica di rappresentazioni di ruolo e sfide educative

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367160

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.



AI generativa e Curricolo Digitale

Competenze, strumenti e prospettive

Discipline umanistiche. Elaborare un Curricolo digitale basato sull'utilizzo etico del digitale e dell'AI generativa è oramai indispensabile. Per costruire il Curricolo, corredato di app educational, progettazioni didattiche e un apparato di valutazione, è necessario tenere conto di quella che è l'infrastruttura tecnologica a disposizione della propria scuola, le competenze del corpo docente, le esperienze pregresse con il digitale e l'AI generativa. Bisogna inoltre conoscere il DigCompEdu 3.0, manifesto europeo delle competenze digitali che implementa l'uso dell'AI generativa negli ambienti educativi e di lavoro, oltre alle linee guida sull'Intelligenza artificiale redatte dal MIM. Costruiremo un Curricolo che tenga dunque conto dei fattori citati sopra e ispirato a una serie di proposte sviluppate da reti di scuole con le quali ho lavorato: buone pratiche utili a stimolare il pensiero critico su dati e algoritmi e a educare a un uso consapevole, etico e sicuro dell'AI nel rispetto di Privacy e Diritti d'autore.

OBIETTIVI

- Conoscere i quadri di riferimento per l'implementazione a scuola delle competenze digitali e dell'AI generativa
- Saper progettare e valutare attività didattiche con l'AI generativa
- Conoscere i migliori strumenti di AI da portare in classe e quelli del mondo delle app educational
- Saper elaborare un Curricolo per lo sviluppo delle competenze digitali e un uso etico e critico dell'AI generativa

STRUMENTI

Inclusi

• -

Consigliati

• -

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

368695

10 h

Esploreremo DigComp3.0, linee guida MIM su IA e buone pratiche per applicare competenze digitali e AI generativa.

START UP

368697

20 h

Conosceremo come elaborare un Curricolo digitale e progettare attività con AI generativa, subito applicabili in classe.

LAB

368696

25 h

Elaboreremo un Curricolo completo su DigCompEdu 3.0 con competenze, attività, app di AI, valutazione e linee guida MIM.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AUTORE

Luca Piergiovanni

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Teaching 5.0

L'incontro tra Intelligenza Artificiale e App Educational



Discipline umanistiche. Il ventaglio di app di AI generativa utili a costruire percorsi e lezioni in digitale è oggi giorno molto ampio.

Ci sono app di AI per dispositivi mobili di ogni genere, compreso lo smartphone, e per ogni tipo di sistema operativo. Quali sono tuttavia i criteri per scegliere le app migliori per una didattica digitale che risulti davvero integrata nella nostra realtà scolastica e lavorativa?

Il corso vi proporrà una carrellata molto ampia di app di AI generativa utili allo scopo, permettendovi di acquisire le competenze tecniche necessarie a utilizzarle al meglio con i vostri studenti, ma anche per conoscerne le potenzialità didattiche indispensabili per migliorare i processi di insegnamento e di apprendimento.

OBIETTIVI

- Conoscere le più importanti classificazioni di app educational e i principi pedagogici ad esse sottese
- Saper utilizzare i migliori strumenti di AI generativa
- Saper progettare e valutare attività di classe con il digitale e l'AI generativa
- Privacy e diritto d'autore nell'uso a scuola del Web e dell'AI generativa

STRUMENTI

Inclusi

- -

Consigliati

- Google AI Pro

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

368698

10 h

Esploreremo app educational e teorie Bloom e SAMR, usando AI per creare lezioni e materiali subito utilizzabili.

LAB

368699

25 h

Approfondiremo app e AI generativa, progettazione didattica, public speaking e storytelling, kit pronti e temi di Privacy e Diritto d'autore nel Web.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

Luca Piergiovanni

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Didattica in ascolto



Podcast e Intelligenza Artificiale per nuove forme di apprendimento

Discipline umanistiche. Scopriremo le potenzialità educative dell'audio, del podcasting e delle tecnologie basate sull'Intelligenza artificiale, per promuovere l'ascolto attivo, il pensiero critico e la partecipazione degli studenti.

I partecipanti al corso avranno l'opportunità di esplorare strategie didattiche innovative per integrare i podcast nella pratica quotidiana, sia come risorsa per la fruizione dei contenuti sia come prodotto creativo realizzato dagli studenti.

Parallelamente, verranno introdotti strumenti di Intelligenza artificiale utili per supportare la progettazione, la scrittura e la produzione audio, favorendo una didattica inclusiva e personalizzata.

OBIETTIVI

- Conoscere i principi pedagogici sottesi all'utilizzo del Podcasting e dell'AI generativa
- Capire come progettare e come valutare un percorso di podcasting con l'aiuto dell'AI generativa
- Saper utilizzare gli strumenti di registrazione e editing audio di Intelligenza artificiale
- Tecniche di lettura ad alta voce e regole di scrittura di copioni potenziati dall'AI
- Scoprire gli hosting di pubblicazione online e i podcatcher
- Privacy e diritto d'autore nell'uso a scuola del Podcasting e dell'AI generativa.

STRUMENTI

Inclusi

• -

Consigliati

- Strumentazione per podcast: mixer, microfoni, cuffie, consolle, software di registrazione e di montaggio audio

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

368701

10 h

Potenzialità didattiche del podcasting e AI generativa, buone pratiche e strumenti per creare podcast in classe.

START UP

368703

20 h

Impianto pedagogico del podcasting e uso critico dell'AI, buone pratiche, progettazione percorsi e strumenti per podcast con AI.

LAB

368702

25 h

Podcasting scolastico con AI: modelli, buone pratiche, progettazione, valutazione e app per audio, scrittura, Diritto d'autore e Privacy.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

Luca Piergiovanni

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Crea, Immagina, Genera



L'Intelligenza Artificiale al servizio del Digital Storytelling

Discipline umanistiche. Conoscere le regole grafico-editoriali per costruire storie d'effetto e per sviluppare competenze comunicative importanti significa esercitare tecniche narrative e di public-speaking, oltre a padroneggiare gli strumenti più idonei per raccontare e raccontarsi. Scopriremo le tante tipologie di Digital Storytelling, partendo da quello basato su AI, toccando tuttavia anche lo storytelling audio/video (booktrailer, cortometraggi, videolezioni, podcast), il social-storytelling, lo story-mapping e il graphic-storytelling per la costruzione di eBook, fumetti, presentazioni e tanto altro. Esploreremo gli strumenti di AI generativa utili alla costruzione di storie e impareremo a utilizzarli nel pieno rispetto di Privacy e Diritto d'autore; progetteremo attività di Digital Storytelling dentro e fuori la classe, corredandole di un apparato di valutazione costituito da rubriche analitiche, di sviluppo e olistiche.

OBIETTIVI

- Conoscere le principali strutture narrative legate al Digital Storytelling e all'AI e saper gestire le principali modalità organizzative per attività in classe di storytelling
- Scoprire le regole di scrittura e di costruzione di storyboard mediante app di AI e le tecniche di public speaking
- Creazione di storie multicanali con app AI in svariati formati: podcast, booktrailer e cortometraggi, presentazioni, eBook, fumetti e tanto altro;
- Saper valutare attraverso rubriche di carattere analitico, olistico e di sviluppo il processo, il prodotto digitale e le ricadute sui discenti
- Privacy e Diritto d'autore nell'uso a scuola del Digital storytelling e dell'AI generativa

STRUMENTI

Inclusi

- -

Consigliati

- Strumentazione per podcast: mixer, microfoni, cuffie
- Strumenti per il videomaking: consolle, telecamere, luci

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

Luca Piergiovanni

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

368704

10 h

Strutture narrative del digital storytelling e AI, ruoli in classe e strumenti per storyboard e tecniche di public speaking.

START UP

368706

20 h

Impianto pedagogico, progettazione e valutazione dello storytelling con AI, storie multicanali in formato eBook e public speaking assistito.

LAB

368705

25 h

Digital storytelling con AI: metodi, modelli, progettazione, valutazione e tool per storie multiformato e pubblicazione.

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Apprendere giocando



Gamification e AI generativa per la didattica

Le opportunità offerte dalla Gamification in ambito didattico e formativo sono molte: grazie a tecniche e strumenti specifici gli studenti sono motivati a raggiungere determinati obiettivi in una situazione di apprendimento autentico.

Allo stesso tempo il cambiamento di paradigma portato dall'avvento e dalla diffusione capillare dell'Intelligenza artificiale generativa può essere piegato alle nostre esigenze trasformando le app di AI in valide alleate per la costruzione di attività e di artefatti digitali di Gamification.

In questo corso vedremo come questi due scenari, Gamification e AI generativa possano interagire efficacemente per aiutare l'insegnante a progettare attività didattiche divertenti (escape room, giochi digitali, quiz e tanto altro), innovando allo stesso tempo il processo valutativo.

OBIETTIVI

- Conoscere i principi della Gamification;
- Acquisire padronanza nell'uso della Gamification e dell'AI generativa in ambito educativo e formativo;
- Gestire le principali modalità organizzative per attività di Gamification potenziata dall'AI: ruoli di insegnanti e studenti;
- Saper utilizzare App e strumenti di AI generativa per progettare e valutare attività di Gamification;
- Privacy e diritto d'autore in attività di Gamification con AI generativa.

STRUMENTI

Inclusi

• -

Consigliati

• -

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

368707

10 h

Conoscere basi della gamification, approcci in classe con AI e tool di AI generativa per creare semplici giochi.

START UP

368709

20 h

Impianto pedagogico per Gamification, learning object, progettazione e valutazione con AI e kit didattico per la scuola.

LAB

368708

25 h

Gamification con AI: metodi, progettazione, valutazione, app e attività come giochi, quiz, escape room, nel rispetto di Privacy e Diritti d'autore.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

Luca Piergiovanni

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**


Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI e didattica

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Visioni intelligenti

Il linguaggio cinematografico nell'era dell'Intelligenza Artificiale



Discipline umanistiche. Sperimentiamo il linguaggio audiovisivo, integrato con le nuove opportunità offerte dall'AI. Con un approccio pratico e laboratoriale, i partecipanti analizzeranno gli elementi fondamentali del linguaggio cinematografico – inquadrature, montaggio, uso del suono e costruzione narrativa – per comprenderne le potenzialità didattiche e comunicative.

Parallelamente, verranno introdotti strumenti di AI capaci di supportare la scrittura di sceneggiature, di storyboard, il montaggio e la produzione di contenuti video. Il corso mira a fornire competenze utili per progettare attività didattiche innovative, in cui gli studenti non siano solo spettatori, ma autori consapevoli. L'integrazione tra cinema e AI diventa così un'occasione per sviluppare creatività, spirito critico e competenze digitali, in un'ottica inclusiva e interdisciplinare.

OBIETTIVI

- Conoscere le principali strutture narrative legate al Cinema e all'AI
- Saper gestire le principali modalità organizzative per attività di video-storytelling
- Scoprire le regole di scrittura e di costruzione di storyboard mediante app di AI e le tecniche di ripresa e di recitazione
- Saper utilizzare le funzionalità tecniche di app e strumenti di AI per la creazione di storie multicanali in formato video-podcast, booktrailer e cortometraggi
- Saper valutare attraverso rubriche di carattere analitico, olistico e di sviluppo il processo, il prodotto digitale e le ricadute sui discenti
- Privacy e Diritto d'autore nell'uso a scuola del Linguaggio cinematografico e dell'AI

STRUMENTI

Inclusi

- -

Consigliati

- Strumenti per il videomaking: consolle, telecamere, luci

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

Luca Piergiovanni

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

368710

10 h

Didattica del cinema e AI generativa, storytelling video, buone pratiche e strumenti per creare video con AI in classe.

START UP

368712

20 h

Pedagogia del cinema e uso critico dell'AI; progettazione di video-storytelling; uso di app per storyboard, riprese e montaggio.

LAB

368711

25 h

Storytelling video con AI: metodi, canali, playlist, progettazione, rubriche, app per storyboard, riprese, editing, privacy.

AI e inclusione

DOCENTI

PRIMARIA

Insegnare italiano
L2 con l'IA

Scuola Primaria



Gli studenti con background migratorio portano a scuola un patrimonio linguistico e culturale ricco, che spesso non viene pienamente valorizzato nei percorsi didattici. Allo stesso tempo, l'apprendimento dell'italiano L2 rappresenta una sfida fondamentale per la partecipazione scolastica. Il corso propone un approccio integrato che unisce educazione interculturale e sviluppo linguistico, utilizzando l'intelligenza artificiale come strumento per creare attività personalizzate, materiali accessibili e percorsi di apprendimento significativi. I docenti impareranno a utilizzare l'AI per costruire ponti tra lingua di origine e italiano, generare storie bilingui, semplificare testi, progettare attività di comprensione e produzione linguistica e valorizzare le identità culturali degli studenti. Il percorso mira a trasformare la classe in uno spazio in cui le differenze linguistiche diventano risorsa per l'apprendimento e la costruzione di relazioni.

OBIETTIVI

- Valorizzare il background linguistico e culturale degli studenti
- Sviluppare competenze di italiano L2
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per creare materiali linguistici
- Progettare attività interculturali inclusive
- Favorire partecipazione e integrazione

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367011

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367019

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367020

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e inclusione

TUTTI GLI UTENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

PEI e IA

Liberare il potenziale unico di ogni studente



Il Piano Educativo Individualizzato è spesso utilizzato come strumento di adattamento e supporto, ma può diventare anche uno spazio di progettazione creativa delle potenzialità degli studenti. In particolare, studenti con autismo, ADHD, disabilità intellettiva o plusdotazione possiedono spesso abilità non convenzionali che la didattica tradizionale fatica a intercettare. L'intelligenza artificiale può supportare i docenti nel collegare competenze, interessi e modalità cognitive degli studenti a attività, contesti e possibilità di sviluppo inaspettate. Il corso propone un approccio innovativo al PEI, in cui l'AI viene utilizzata come strumento per generare idee, esplorare scenari e costruire percorsi educativi personalizzati basati sui punti di forza. Attraverso attività laboratoriali, i docenti impareranno a trasformare il PEI in un dispositivo dinamico, creativo e orientato allo sviluppo del potenziale degli studenti.

OBIETTIVI

- Ripensare il PEI come strumento creativo e generativo
- Riconoscere e valorizzare le abilità degli studenti
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per generare idee educative
- Progettare percorsi personalizzati basati sui punti di forza
- Individuare barriere e punti di forza per ciascun studente
- Sviluppare approcci innovativi alla didattica inclusive.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)
- CampusAI (Secondaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367010

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367017

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367018

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e inclusione

DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

AI e didattica inclusiva

Strumenti per individualizzare,
personalizzare e supportare lo studio



Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento spesso incontrano difficoltà nei metodi di studio tradizionali basati su lettura lineare, memorizzazione verbale e ripetizione dei contenuti. Strategie basate su visualizzazione, narrazione e associazione di immagini possono invece facilitare la comprensione e la memorizzazione delle informazioni. L'intelligenza artificiale offre oggi strumenti che permettono di trasformare testi disciplinari in immagini, mappe visive, fumetti, storie e sequenze narrative, rendendo lo studio più accessibile e significativo. Il corso propone inoltre strategie pratiche per insegnare agli studenti con DSA a utilizzare l'AI come strumento compensativo nello studio e per pianificare attività, suddividere compiti, gestire pause, monitorare l'attenzione e riflettere sui propri processi cognitivi.

OBIETTIVI

- Comprendere le caratteristiche cognitive degli studenti con DSA
- Conoscere strategie visive e narrative per facilitare lo studio
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per creare supporti allo studio
- Progettare materiali didattici accessibili e memorabili
- Favorire lo sviluppo dell'autonomia nello studio.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)
- CampusAI (Secondaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367047

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367052

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367050

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e dirigenza

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

AI Fluency 4D

Delegation, Description,
Discernment, Diligence



Il corso “AI Fluency 4D – Delegation, Description, Discernment, Diligence” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nello sviluppo di competenze per interagire con l’intelligenza artificiale in modo efficace, efficiente, etico e sicuro. Attraverso esempi e attività guidate, si esplorano le quattro dimensioni del framework 4D. Il percorso approfondisce Delegation, Description, Discernment e Diligence, accompagnando i partecipanti nella progettazione di attività e Unità di Apprendimento. Vengono proposti casi d’uso concreti e strategie didattiche trasferibili in classe. Il focus è su pensiero critico, uso consapevole dell’AI e sviluppo di competenze digitali.

OBIETTIVI

- Comprendere il framework AI Fluency 4D
- Applicare Delegation, Description, Discernment, Diligence
- Progettare attività didattiche con l’AI
- Promuovere uso etico e consapevole dell’AI

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l’offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366695

10 h

Framework 4D + esercitazioni pratiche su ciascuna D + costruzione policy personale per uso AI

START UP

366830

20 h

Modulo Awareness + applicazione 4D alla progettazione didattica (UdA, materiali, valutazione), co-design AI

LAB

366829

25 h

Modulo Start Up + sperimentazione in classe, portfolio riflessivo, mentoring tra pari, comunità di pratica

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI per la dirigenza

DS

ATA

DSGA

TUTTI I LIVELLI

AI Fluency 4D per Dirigenti

Governance AI nella Scuola



Il corso “AI Fluency 4D per Dirigenti” si svolge a distanza ed è rivolto a dirigenti scolastici e team di istituto. Il percorso introduce il framework 4D per una gestione consapevole dell'intelligenza artificiale, con focus su governance, organizzazione e integrazione nei processi scolastici. Attraverso esempi e casi d'uso, i partecipanti lavorano su policy d'istituto, piani di formazione del personale e strategie di comunicazione con gli stakeholder. Il corso supporta la definizione di linee guida operative e sostenibili. Il focus è su leadership, responsabilità e uso etico e strategico dell'AI nella scuola.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Comprendere il framework AI Fluency 4D
- Definire governance e policy d'istituto sull'AI
- Pianificare formazione e sviluppo del personale
- Gestire comunicazione e stakeholder in ottica AI

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366681

10 h

Framework 4D per governance + analisi rischi/opportunità + bozza policy AI d'istituto

START UP

366832

20 h

Modulo Awareness + benchmark internazionali, piano formativo personale, comunicazione a famiglie

LAB

366831

25 h

Modulo Start Up + implementazione policy, monitoraggio e revisione, modello replicabile, rete scuole

AI per la dirigenza

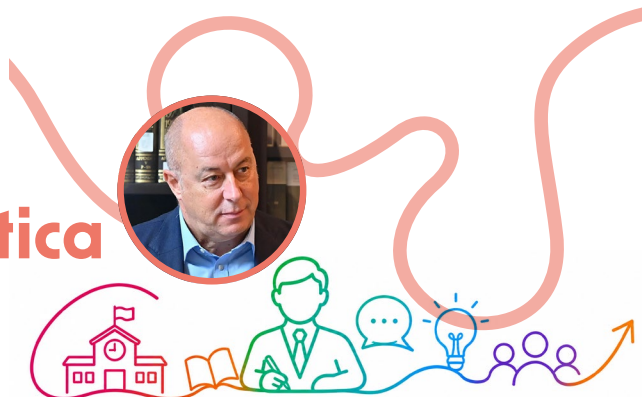
DS

STAFF

TUTTI I LIVELLI

IA e leadership scolastica

Dieci leve strategiche per governare l'innovazione



Il corso è pensato per supportare Dirigenti scolastici e Dirigenti scolastiche nello sviluppo di una leadership capace di governare l'impatto dell'intelligenza artificiale sui processi organizzativi, decisionali, comunicativi e formativi della scuola. Attraverso il modello delle dieci leve strategiche, il percorso propone una lettura ampia e concreta dell'IA come fattore trasversale di trasformazione, in grado di incidere sull'efficienza, sulla progettazione strategica e sullo sviluppo delle competenze professionali dell'intera comunità scolastica. L'approccio è operativo e sistemico: non si limita a presentare opportunità e strumenti, ma aiuta a distinguere tra usi efficaci, critici e impropri dell'IA, offrendo criteri per orientare le scelte e governare i cambiamenti in modo consapevole. In coerenza con il quadro normativo vigente, il corso consente di tradurre l'innovazione in pratiche sostenibili, controllabili e compatibili con la responsabilità dirigenziale e con la supervisione umana.

OBIETTIVI

- Individuare le aree di impatto dell'IA nei processi scolastici
- Distinguere tra usi efficaci, critici e impropri dell'IA
- Utilizzare l'IA per supportare decisioni e progettazione strategica
- Gestire rischi normativi, etici e organizzativi con supervisione umana

DURATA MINIMA

8 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 6

AUTORE

Luca Gervasutti

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Nessuno

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

366734

8 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal DS Luca Gervasutti, per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

AI per la dirigenza

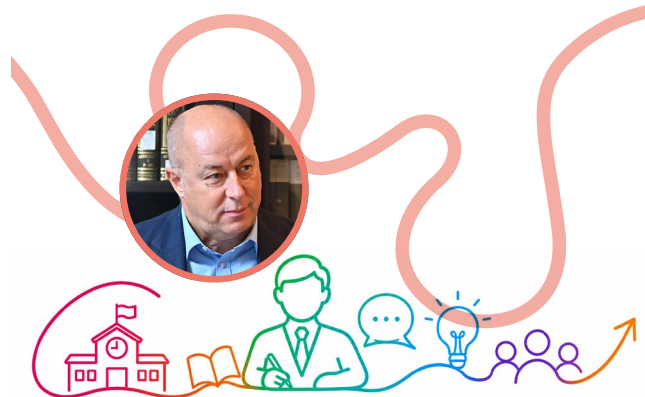
DS

STAFF

TUTTI I LIVELLI

La Dashboard dell'IA

Progettare, governare e monitorare l'innovazione



Il corso accompagna Dirigenti scolastici e Dirigenti scolastiche nella costruzione di un sistema strutturato di governance dell'IA, intesa non come semplice insieme di strumenti, ma come leva organizzativa e decisionale che incide su processi, ruoli, responsabilità e documenti strategici dell'istituto. Attraverso l'uso operativo della Dashboard e del framework delle 4D, il percorso aiuta a leggere l'innovazione in chiave sistemica e a trasformarla in un processo governabile, tracciabile e coerente con la visione della scuola. Particolare attenzione è dedicata all'integrazione dell'IA nei documenti di istituto, alla classificazione dei rischi, alla compliance, alla tutela dei dati e alla definizione di strumenti concreti di controllo, monitoraggio e miglioramento. Il percorso offre quindi una guida pratica per passare da un utilizzo episodico delle tecnologie a una regia consapevole dell'innovazione, capace di renderla sostenibile, misurabile e orientata allo sviluppo organizzativo.

OBIETTIVI

- Applicare il framework 4D alla leadership e ai processi decisionali
- Definire ruoli, responsabilità e processi nella governance dell'IA
- Integrare l'IA nei documenti strategici (PTOF, RAV, PdM)
- Impostare strumenti di controllo: registro IA, DPIA e indicatori

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Nessuno

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

366735

8 h

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamenti pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

8 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

Luca Gervasutti

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI per la dirigenza

DS

STAFF

TUTTI I LIVELLI

IA, didattica e valutazione

Criteri e pratiche per decisioni consapevoli



Il corso affronta una delle questioni più rilevanti per la dirigenza scolastica: governare l'impatto dell'intelligenza artificiale sui processi di insegnamento, apprendimento e valutazione senza sostituirsi al ruolo professionale dei docenti. Il percorso aiuta a comprendere i cambiamenti in atto, a leggerne le implicazioni organizzative e a definire un quadro di indirizzo che consenta alla scuola di adottare criteri chiari, condivisi e pedagogicamente fondati nell'uso dell'IA in ambito didattico. Particolare attenzione viene riservata alla costruzione di linee guida di istituto, alla tutela della qualità delle decisioni valutative, al presidio della responsabilità docente e alla gestione delle tensioni che possono emergere tra autonomia professionale, aspettative delle famiglie, pratiche degli studenti e indirizzo strategico della dirigenza. Il corso offre così strumenti per regolare il cambiamento, prevenire usi disordinati e integrare l'IA nei documenti e nelle scelte educative dell'istituto.

OBIETTIVI

- Comprendere l'impatto dell'IA su apprendimento e valutazione
- Definire criteri d'istituto per un uso didattico regolato dell'IA
- Bilanciare autonomia docente e indirizzo strategico della dirigenza
- Integrare linee guida e regolazione nei documenti di istituto

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Nessuno

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

366733

8 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.

DURATA MINIMA

8 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Luca Gervasutti

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI, GDPR, privacy

TUTTI GLI UTENTI

TUTTI I LIVELLI

Campus AI

AI On-Premise
per la Scuola Sicura

Il corso “Campus AI – AI On-Premise per la Scuola Sicura” si svolge a distanza ed è rivolto a dirigenti scolastici e team di istituto. Il percorso approfondisce l'adozione di soluzioni AI on-premise per garantire sicurezza, protezione dei dati e controllo dei processi, in linea con le esigenze organizzative della scuola. Attraverso esempi e casi d'uso, i partecipanti analizzano come integrare Campus AI nella progettazione didattica e nei servizi interni, definendo ambienti sicuri per lezioni e attività. Il corso supporta la pianificazione di infrastrutture, policy e linee guida operative. Il focus è su governance, sicurezza e gestione strategica dell'AI.

OBIETTIVI

- Comprendere AI on-premise e sicurezza dei dati
- Pianificare ambienti AI sicuri per la scuola
- Definire policy e linee guida operative
- Integrare AI nei processi didattici e organizzativi

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366677

10 h

Panoramica software + installazione guidata + configurazione modelli + 3 use case scolastici

START UP

366922

20 h

Modulo Awareness + personalizzazione modelli, gestione utenti, policy d'uso, integrazione curricolare

LAB

366933

25 h

Modulo Start Up + amministrazione avanzata, creazione materiali complessi, piano deployment d'istituto completo

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI ed etica

TUTTI GLI UTENTI

TUTTI I LIVELLI

Etica dell'AI

Bias, Equità e Responsabilità nella Didattica

Il corso “Etica dell'AI – Bias, Equità e Responsabilità nella Didattica” si svolge a distanza ed è rivolto a dirigenti, docenti, personale amministrativo e famiglie. Il percorso introduce i temi chiave dell'etica dell'intelligenza artificiale: bias algoritmico, equità, trasparenza, privacy e impatto sociale. Attraverso esempi concreti e attività guidate, i partecipanti acquisiscono strumenti per comprendere e affrontare questi temi nei contesti educativi e nella vita quotidiana. Vengono proposte attività e Unità di Apprendimento adattabili ai diversi livelli. Il focus è su cittadinanza digitale, pensiero critico e uso consapevole delle tecnologie.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Comprendere bias, equità e trasparenza nell'AI
- Analizzare impatti sociali e rischi etici
- Progettare attività didattiche sull'etica dell'AI
- Promuovere cittadinanza digitale e pensiero critico

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366676

10 h

Fondamenti etica AI + 3 casi studio (bias, privacy, deepfake) + attività pronte per studenti

START UP

366834

20 h

Modulo Awareness + audit algoritmico semplificato, UdA educazione civica digitale, co-progettazione

LAB

366833

25 h

Modulo Start Up + hackathon etico con studenti, produzione materiali originali, disseminazione e rete

AI e valutazione

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

Valutare con l'AI

Rubriche, Feedback e Assessment Autentico

Il corso “Valutare con l'AI – Rubriche, Feedback e Assessment Autentico” si svolge a distanza e guida docenti e personale scolastico nell'uso dell'intelligenza artificiale per la valutazione. Attraverso esempi e attività guidate, si esplorano rubriche, feedback personalizzato e strumenti per supportare processi valutativi più efficaci. Il percorso accompagna nella progettazione di attività di assessment autentico e nell'uso dei learning analytics per monitorare l'apprendimento. I partecipanti sviluppano strumenti e Unità di Apprendimento adattabili alla classe. Il focus è su valutazione formativa, personalizzazione e uso consapevole dell'AI.

OBIETTIVI

- Utilizzare AI per rubriche e feedback
- Progettare assessment autentico
- Analizzare dati con learning analytics
- Migliorare valutazione formativa e personalizzata

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Google AI Pro

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366675

10 h

AI e valutazione – generazione rubriche, feedback scaffoldato, 3 strumenti pratici pronti all'uso

START UP

366907

20 h

Modulo Awareness + assessment autentico con AI, portfolio competenze, analisi learning analytics base

LAB

366906

25 h

Modulo Start Up + sistema valutativo integrato, sperimentazione, calibrazione, peer review, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

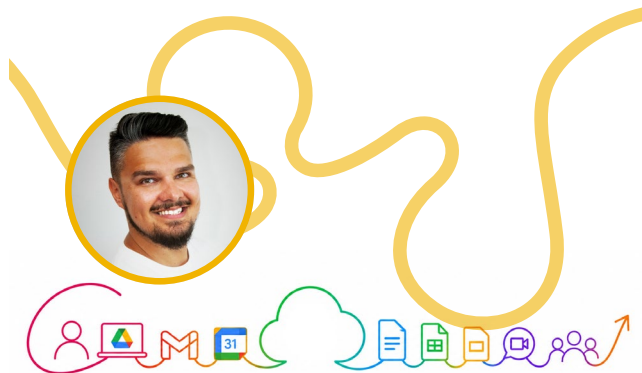
**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI in Google

TUTTI GLI UTENTI

TUTTI I LIVELLI

AI Edu Basics



Il corso offre a docenti e insegnanti un primo approccio pratico e consapevole all'Intelligenza Artificiale Generativa, con focus sull'ecosistema Google for Education e sulle applicazioni più utili nella didattica quotidiana. Attraverso un percorso guidato, i partecipanti scoprono come usare l'IA per aumentare produttività, qualità della progettazione e personalizzazione dei materiali, maturando insieme una visione critica del suo impiego a scuola. Partendo dai riferimenti etici e normativi, il corso introduce il prompt engineering e l'uso di Gemini per generare contenuti, semplificare testi, ideare lezioni e configurare Gems. Viene inoltre esplorato NotebookLM per creare taccuini digitali protetti e sintesi strutturate, integrabili nei flussi di Google Classroom in modo efficace, inclusivo e sostenibile. L'obiettivo è trasformare strumenti complessi in risorse accessibili, subito spendibili nella pratica d'aula e nella preparazione del lavoro docente.

OBIETTIVI

- Comprendere basi etiche e normative dell'IA generativa a scuola
- Applicare prompt efficaci per interagire con Gemini con maggiore precisione
- Usare Gemini per progettare lezioni e semplificare testi didattici
- Creare Gems e taccuini in NotebookLM da usare anche in Classroom

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

Alessandro
Bencivenni

PDP PARTNER

Google for Education

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

STRUMENTI

Inclusi

- Nessuno

Consigliati

- Google AI Pro
- Dispositivi personali (Chromebook meglio)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366743

10 h

Configurazione base, etica, norme, privacy, AI Pro e Gemini, Notebook LM.

START UP

366908

20 h

Awareness + creatività, tinkering e robotica.

LAB

366909

25 h

Start Up + percorso per diventare formatore dei propri contenuti

AI e segreteria

DS

ATA

DSGA

TUTTI I LIVELLI

Segreteria aumentata

L'AI per la segreteria scolastica



Il corso accompagna il personale di segreteria scolastica in un primo utilizzo consapevole e operativo dell'intelligenza artificiale generativa, con l'obiettivo di migliorare l'efficienza delle attività quotidiane e la qualità dei processi amministrativi. L'IA viene introdotta come strumento di supporto concreto per la gestione documentale, la comunicazione istituzionale e l'organizzazione del lavoro, senza sostituire le competenze professionali ma potenziandole in modo mirato e sostenibile. Esempi pratici e attività guidate, il percorso mostra come utilizzare l'IA per redigere comunicazioni, sintetizzare documenti, gestire richieste ricorrenti e supportare la produzione amministrativa, mantenendo attenzione a correttezza, privacy e responsabilità. Vengono affrontati i principi base del prompt engineering e i riferimenti normativi, per garantire un uso efficace, controllato e coerente con il contesto scolastico. Il corso fornisce strumenti per ottimizzare tempi e ridurre il carico operativo.

OBIETTIVI

- Comprendere usi, limiti e regole dell'IA nel contesto amministrativo
- Utilizzare prompt efficaci per comunicazioni e documenti scolastici
- Semplificare testi, sintesi e risposte a richieste ricorrenti
- Migliorare organizzazione del lavoro nel rispetto di privacy e norme

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366744

10 h

Fondamenti di AI per Segreteria

START UP

366842

20 h

Awareness + Procedure di affidamento beni e servizi.

LAB

366841

25 h

Start Up + Procedure di selezione personale per progetti AI

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

ONLINE

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AUTORE

Fabrizio Costantini

PASSAPORTO
COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0



**Laboratori
formativi
sul campo**

AI e LEGO

DOCENTI

PRIMARIA

LEGO AI Stories

Narrazioni Intelligenti

Il corso "LEGO AI Stories: Narrazioni Intelligenti" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di storytelling con i kit LEGO. Attraverso la costruzione di scene narrative, gli studenti esplorano in modo concreto e accessibile i primi concetti di intelligenza artificiale, collegandoli ai contenuti curricolari. Il percorso integra creatività e pensiero computazionale, introducendo classificazione, riconoscimento di pattern e processi decisionali attraverso il racconto. Docenti e studenti co-progettano e sperimentano attività e Unità di Apprendimento in classe. Il focus è su didattica attiva, coinvolgimento e sviluppo di competenze trasversali e digitali.

OBIETTIVI

- Sviluppare storytelling con LEGO in classe
- Introdurre AI tramite narrazione e attività pratiche
- Applicare classificazione e pattern recognition
- Promuovere pensiero critico e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x LEGO Education Informatica & IA (364778 o 364779)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366633

10 h

Introduzione AI unplugged + 3 attività narrative guidate con mattoncini + micro-progetto storia intelligente

START UP

366801

20 h

Modulo Awareness + dataset personalizzati, modelli di classificazione, storytelling avanzato con sensori, primo progetto completo

LAB

366800

25 h

Modulo Start Up + progetto interdisciplinare su 3 discipline, presentazione pubblica, peer review strutturata, portfolio narrativo



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

CORSO CERTIFICATO



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LEGO AI Explorers

Classificazione e Machine Learning

Il corso "LEGO AI Explorers – Classificazione e Machine Learning" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali con i kit LEGO. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano il ciclo dei dati: raccolta, organizzazione e interpretazione in contesti significativi. Il percorso guida alla costruzione di un primo modello di machine learning in modo tangibile: addestramento di un classificatore, test e validazione. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su pensiero computazionale, competenze scientifiche e comprensione dei sistemi intelligenti.

OBIETTIVI

- Comprendere dati e classificazione con attività pratiche
- Costruire e testare un semplice modello ML
- Progettare attività coerenti con il curriculum
- Sviluppare pensiero computazionale e scientifico

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x LEGO Education Informatica & IA (364778 o 364779)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366649

10 h

Concetti base ML + raccolta dati con mattoncini + primo classificatore visuale + demo interattiva

START UP

366836

20 h

Modulo Awareness + dataset strutturati, addestramento modello, metriche di accuratezza, progetto citizen data

LAB

366835

25 h

Modulo Start Up + confronto modelli, ottimizzazione, progetto scientifico completo, presentazione risultati

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 5

AUTORE

SIMBI

CORSO CERTIFICATO



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0



AI e LEGO

DOCENTI

SECONDARIE

LEGO Smart City

Progettare la Città del Futuro con l'AI

Il corso "LEGO Smart City – Sistemi Intelligenti e AI" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi nella progettazione di una città intelligente con i kit LEGO. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti costruiscono ambienti urbani e simulano servizi come traffico, energia e gestione delle risorse. Il percorso integra coding e logiche di intelligenza artificiale per programmare comportamenti intelligenti e prendere decisioni basate su dati. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su problem solving, competenze STEAM e comprensione dei sistemi complessi.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

CORSO CERTIFICATO



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Progettare una smart city con LEGO
- Programmare comportamenti e sistemi intelligenti
- Applicare logiche AI a traffico ed energia
- Sviluppare competenze STEAM e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x LEGO Education Informatica & IA (364778 o 364779)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366650

10 h

Introduzione smart city + costruzione quartiere LEGO + 3 scenari intelligenti (traffico, illuminazione, rifiuti)

START UP

366838

20 h

Modulo Awareness + sensoristica, automazione, integrazione sistemi, progettazione completa di un distretto smart

LAB

366837

25 h

Modulo Start Up + smart city completa multi-distretto, simulazione, presentazione pubblica, documentazione progettuale

Micro:bit Lab

Dati, Sensori e Decisioni AI

Il corso “Micro:bit Lab – Dati, Sensori e Decisioni AI” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali con micro:bit. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti raccolgono dati ambientali con sensori e li utilizzano per comprendere fenomeni reali in chiave interdisciplinare. Il percorso introduce gesture recognition e classificazione tramite semplici modelli di machine learning, lavorando su dati reali in ottica di citizen science. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su pensiero scientifico, competenze digitali e uso consapevole dei dati.

OBIETTIVI

- Progettare una smart city con LEGO
- Programmare comportamenti e sistemi intelligenti
- Applicare logiche AI a traffico ed energia
- Sviluppare competenze STEAM e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x micro:bit V2 - CampuStore Education Starter Kit (340904)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366648

10 h

Setup Micro:bit + 3 esperimenti sensoriali (temperatura, luce, accelerometro) + primo modello ML MakeCode

START UP

366860

20 h

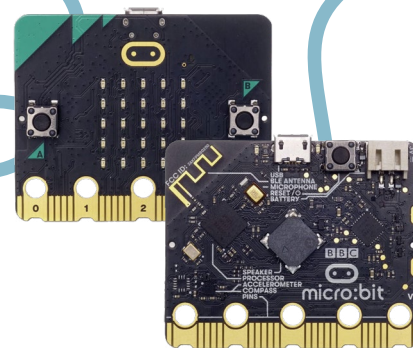
Modulo Awareness + progetto citizen science, dataset reali, visualizzazione dati, dashboard semplice

LAB

366859

25 h

Modulo Start Up + integrazione piattaforme IoT, report scientifico completo, presentazione dati, peer review


DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0
AREA 1
AREA 5
AUTORE
SIMBI
**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI e STEM

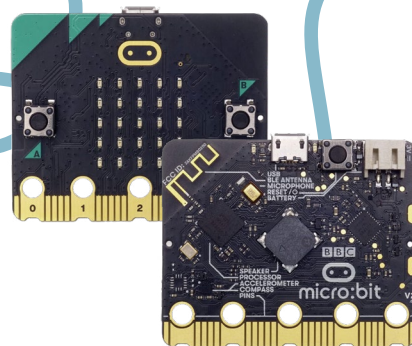
DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

Micro:bit Music & AI

Suoni Intelligenti



Il corso “Micro:bit Music & AI – Suoni Intelligenti” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali tra coding e musica. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti utilizzano micro:bit per generare suoni, controllare parametri musicali e sperimentare l'interazione tra movimento e produzione sonora. Il percorso integra gesture-to-music e semplici logiche di intelligenza artificiale per la composizione assistita. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su creatività, espressione e sviluppo di competenze digitali e trasversali

OBIETTIVI

- Utilizzare micro:bit per produzione sonora
- Sperimentare gesture-to-music e interazione
- Introdurre AI nella composizione musicale
- Sviluppare creatività e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x micro:bit V2 - CampuStore Education Starter Kit (340904)

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366651

10 h

Micro:bit come strumento musicale + 3 composizioni gesture-driven + prima melodia generativa

START UP

366862

20 h

Modulo Awareness + sequencer programmabile, mappatura gesti-suoni, composizione collaborativa, performance

LAB

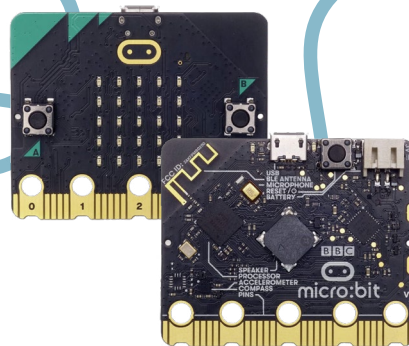
366861

25 h

Modulo Start Up + concerto interattivo completo, integrazione con strumenti tradizionali, documentazione artistica

Micro:bit Wearable Tech

Indossare il Futuro



Il corso “Micro:bit Wearable Tech – Indossare il Futuro” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi nella progettazione di dispositivi indossabili con micro:bit. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti realizzano prototipi come bracciali smart, contapassi e rilevatori posturali, collegando tecnologia e benessere personale. Il percorso introduce sensori, raccolta dati e prime logiche di intelligenza artificiale per interpretare comportamenti e abitudini. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su creatività, competenze STEAM e consapevolezza nell'uso delle tecnologie.

OBIETTIVI

- Progettare dispositivi wearable con micro:bit
- Utilizzare sensori per monitorare dati personali
- Introdurre AI per benessere e comportamento
- Sviluppare competenze STEAM e progettuali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x micro:bit V2 - CampuStore Education Starter Kit (340904)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366647

10 h

Intro wearable tech + costruzione primo dispositivo indossabile + 2 attività (contapassi, allarme UV)

START UP

366866

20 h

Modulo Awareness + sensori avanzati, design thinking, prototipo wearable completo con funzionalità AI

LAB

366865

25 h

Modulo Start Up + progetto wearable per il benessere, test utente, pitch di prodotto, documentazione tecnica

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0
AREA 3
AREA 4
AUTORE
SIMBI
**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI e STEM

DOCENTI

PRIMARIA

HaloCode Creative AI

Luci, Suoni
e Interazioni

Il corso “HaloCode Creative AI – Luci, Suoni e Interazioni” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di coding creativo con HaloCode. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti programmano LED ring, suoni e interazioni, sviluppando progetti digitali espressivi e interattivi. Il percorso introduce i primi elementi di riconoscimento vocale e intelligenza artificiale con mBlock, collegando creatività e tecnologia. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su creatività, pensiero computazionale e sviluppo di competenze digitali.

OBIETTIVI

- Programmare LED, suoni e interazioni con HaloCode
- Introdurre riconoscimento vocale e AI
- Progettare attività creative per la classe
- Sviluppare pensiero computazionale e creatività

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Makeblock - Halocode (326746)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366652

10 h

Programmazione base HaloCode + 3 progetti interattivi (luce danzante, suono reattivo, saluto vocale)

START UP

366852

20 h

Modulo Awareness + riconoscimento vocale, animazioni avanzate, installazione interattiva per la scuola

LAB

366851

25 h

Modulo Start Up + progetto multi-sensoriale complesso, integrazione dispositivi, mostra interattiva, documentazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

HaloCode Vision Lab

Vedere con l'AI

Il corso "HaloCode Vision Lab – Vedere con l'AI" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di computer vision con HaloCode e mBlock. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti utilizzano la telecamera per esplorare riconoscimento di oggetti e immagini. Il percorso guida all'addestramento di semplici modelli visivi, introducendo classificazione e uso dei dati in modo concreto. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su pensiero computazionale, competenze digitali e comprensione dei sistemi di intelligenza artificiale.

OBIETTIVI

- Utilizzare computer vision con HaloCode
- Addestrare modelli per riconoscimento immagini
- Progettare attività AI per la classe
- Sviluppare competenze digitali e computazionali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Makeblock - Halocode (326746)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366646

10 h

Intro computer vision + mBlock AI extension + 3 esperimenti (classificazione oggetti, emotion detect, gesture)

START UP

366856

20 h

Modulo Awareness + addestramento modello personalizzato, raccolta dataset, ottimizzazione, progetto applicato

LAB

366855

25 h

Modulo Start Up + sistema vision completo, confronto modelli, metriche, progetto interdisciplinare, showcase

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

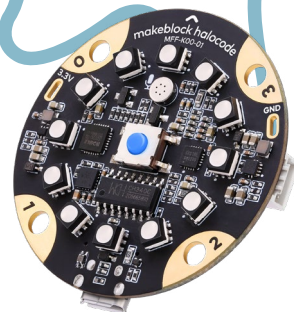
AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0



AI e STEM

DOCENTI

SECONDARIE

HaloCode IoT

Connettere il Mondo

Il corso "HaloCode IoT – Connettere il Mondo" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali sullo sviluppo di soluzioni IoT con HaloCode. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti raccolgono dati, li trasmettono via WiFi e li visualizzano su semplici dashboard. Il percorso introduce automazioni intelligenti e integrazione tra dispositivi, passando dalla programmazione locale alla connessione in rete. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze digitali, pensiero sistemico e comprensione delle tecnologie connesse.

OBIETTIVI

- Utilizzare HaloCode per progetti IoT
- Raccogliere e trasmettere dati via WiFi
- Progettare dashboard e automazioni
- Sviluppare pensiero computazionale e sistemico

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Makeblock - Halocode (326746)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366653

10 h

HaloCode WiFi + primo progetto IoT (stazione meteo cloud) + dashboard base mBlock

START UP

366853

20 h

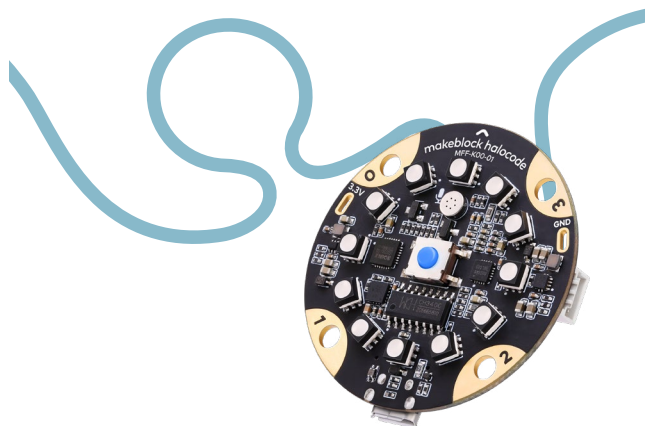
Modulo Awareness + automazioni if-then, notifiche, integrazione sensori multipli, progetto monitoraggio

LAB

366854

25 h

Modulo Start Up + rete IoT multi-nodo, analisi dati temporali, report scientifico, presentazione pubblica



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Alvik Explorer

Robotica Autonoma e AI



Il corso “Alvik Explorer – Robotica Autonoma e AI” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di robotica mobile con Alvik. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano navigazione autonoma, sensori e logiche di movimento, sviluppando comportamenti intelligenti in contesti reali. Il percorso introduce object detection, MicroPython e prime applicazioni di machine learning on-device. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su problem solving, competenze STEAM e comprensione dei sistemi autonomi e adattivi.

OBIETTIVI

- Programmare Alvik per navigazione autonoma
- Utilizzare sensori e object detection
- Introdurre ML on-device e MicroPython
- Sviluppare problem solving e competenze STEAM

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Arduino Alvik (350462)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366645

10 h

Setup Alvik + MicroPython base + navigazione + primo algoritmo obstacle avoidance

START UP

366868

20 h

Modulo Awareness + line following con ML, object classification, sfida robotica strutturata

LAB

366867

25 h

Modulo Start Up + progetto autonomia completa, integrazione sensori esterni, competizione finale, documentazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI e STEM

DOCENTI

SEC. II GRADO

Alvik Rescue

Missioni di Soccorso Autonome

Il corso “Alvik Rescue – Missioni di Soccorso Autonome” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali avanzate con il robot Alvik. Attraverso scenari simulati, gli studenti progettano missioni di ricerca e soccorso, affrontando problemi reali in ambienti complessi. Il percorso integra navigazione autonoma, uso di sensori e logiche decisionali basate su dati e intelligenza artificiale. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su problem solving, pensiero computazionale e sviluppo di competenze STEAM in contesti sfidanti.

OBIETTIVI

- Progettare missioni di soccorso con Alvik
- Gestire navigazione in ambienti complessi
- Applicare decisioni autonome con sensori e AI
- Sviluppare problem solving e competenze STEAM

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 4x Arduino Alvik (350462)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366654

10 h

Intro scenario rescue + navigazione in labirinto + primo algoritmo decisionale basato su sensori

START UP

366844

20 h

Modulo Awareness + mapping ambientale, strategia di ricerca, ottimizzazione percorso, simulazione missione

LAB

366843

25 h

Modulo Start Up + missione rescue completa multi-robot, coordinamento, analisi prestazioni, evento competitivo



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Photon City Lab

Robotica Interdisciplinare,
Educazione Civica e IA

Percorso interdisciplinare di robotica educativa e intelligenza artificiale, centrato sulla simulazione di un ambiente urbano ricostruito in scala. Studenti e studentesse sono coinvolti in attività pratiche di programmazione di un robot educativo, chiamato a muoversi all'interno di una città intelligente, riconoscere e interpretare la segnaletica stradale, gestire semplici attività quotidiane e interagire con oggetti e scenari dinamici. Il percorso collega l'apprendimento dell'IA a temi chiave dell'educazione civica, della cittadinanza digitale e delle tecnologie emergenti, stimolando riflessione critica e consapevolezza. La programmazione avviene attraverso l'uso di simboli e blocchi testuali, con un approccio guidato basato su progetti già strutturati e disponibili nei materiali didattici. Le attività si sviluppano in modo trasversale, integrando contenuti di storia, lingua, arte, biologia e geografia, e promuovendo competenze collaborative, creative e di problem solving.

OBIETTIVI

- Comprendere i principi base di robotica e intelligenza artificiale e le loro applicazioni.
- Sviluppare il pensiero computazionale tramite programmazione a blocchi e simboli.
- Progettare soluzioni per la navigazione in un ambiente urbano simulato.
- Riconoscere regole di convivenza civile e promuovere cittadinanza digitale consapevole.
- Integrare conoscenze interdisciplinari in attività progettuali.
- Potenziare collaborazione, creatività e problem solving.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office

Consigliati

- Almeno 3x Photon - Alla scoperta dell'AI

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367163

10 h

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con una durata e modalità precisa, che ne rispetta obiettivi didattici e fondamentali pedagogici per cui nella nostra proposta base ha una sola durata standard, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e umanoidi

DOCENTI

TUTTI I LIVELLI

NAO Challenge

Il Robot Umanoide in Classe

Il corso “NAO Challenge – Il Robot Umanoide in Classe” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali con il robot umanoide NAO. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano interazione, programmazione e uso del robot in contesti educativi coinvolgenti. Il percorso integra dialogo naturale, riconoscimento facciale e coreografie, proponendo sfide progressive e attività strutturate. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze digitali, relazionali e sviluppo del pensiero computazionale.

OBIETTIVI

- Programmare NAO per interazione e movimento
- Utilizzare dialogo naturale e riconoscimento facciale
- Progettare sfide robotiche per la classe
- Sviluppare competenze digitali e relazionali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366644

10 h

Conoscere NAO + Choregraphe base + 2 interazioni guidate (dialogo + danza) + riflessione

START UP

366891

20 h

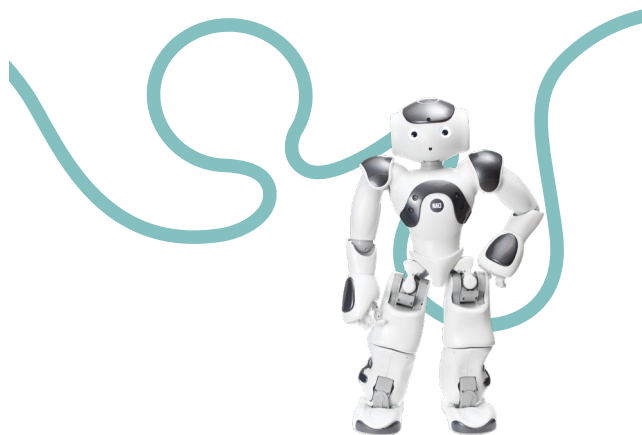
Modulo Awareness + riconoscimento facciale, navigazione autonoma, progetto interazione sociale

LAB

366890

25 h

Modulo Start Up + progetto complesso (NAO tutor/performer), test con pubblico, documentazione completa



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

PRIMARIA

NAO Storyteller

Il Robot che Racconta Storie

Il corso “NAO Storyteller – Il Robot che Racconta Storie” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di narrazione con il robot NAO. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti creano storie animate dal robot, esplorando dialoghi e interazioni. Il percorso introduce narrazioni interattive con scelte multiple e co-creazione tra studenti e robot. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su literacy, creatività e sviluppo delle competenze linguistiche e digitali.

OBIETTIVI

- Utilizzare NAO per narrazione interattiva
- Progettare storie con dialoghi a scelta
- Sviluppare competenze linguistiche e creative
- Integrare robotica e storytelling nella didattica

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366655

10 h

NAO racconta 3 storie interattive + co-creazione di una scena + riflessione sulla narrazione AI

START UP

366903

20 h

Modulo Awareness + scrittura collaborativa con NAO, ramificazioni narrative, produzione storia originale

LAB

366902

25 h

Modulo Start Up + spettacolo narrativo completo, scenografia, performance pubblica, portfolio creativo

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 2

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

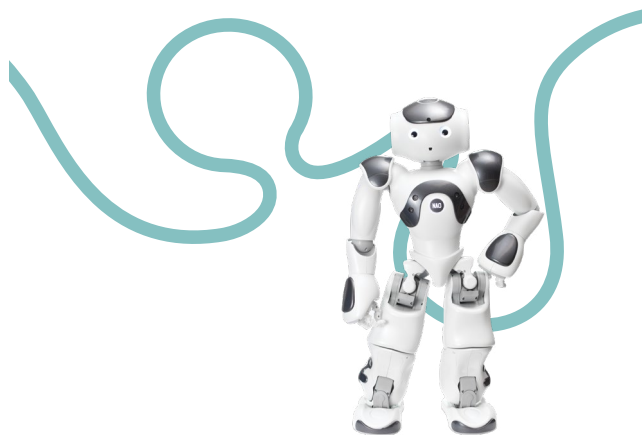
AI e umanoidi

DOCENTI

SEC. I GRADO

NAO Coach

Personal Trainer Robotico



Il corso “NAO Coach – Personal Trainer Robotico” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali sul benessere e l'attività motoria con il robot NAO. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti sperimentano sequenze motorie guidate e interazioni che uniscono movimento e tecnologia. Il percorso introduce feedback posturale e dinamiche di gamification per rendere l'attività fisica più coinvolgente e consapevole. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su salute, competenze motorie e uso educativo della robotica.

OBIETTIVI

- Utilizzare NAO per attività motorie guidate
- Sperimentare feedback posturale e interazione
- Integrare gamification nell'attività fisica
- Promuovere benessere e competenze motorie

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366643

10 h

NAO e movimento + 3 sequenze motorie + primo programma di allenamento guidato dal robot

START UP

366893

20 h

Modulo Awareness + feedback posturale, gamification, creazione routine personalizzata, sfida di gruppo

LAB

366892

25 h

Modulo Start Up + programma wellness completo, test con classi, analisi engagement, documentazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e umanoidi

DOCENTI

SEC. II GRADO

NAO Researcher

Esperimenti con il Robot Scienziato

Il corso “NAO Researcher – Esperimenti con il Robot Scienziato” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali scientifiche con il robot NAO. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti utilizzano il robot come assistente di laboratorio per guidare esperimenti e raccogliere dati. Il percorso introduce protocolli sperimentali, interazione con strumenti e analisi dei risultati, collegando robotica e metodo scientifico. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze scientifiche, osservazione e uso della tecnologia nei processi di ricerca.

OBIETTIVI

- Utilizzare NAO come assistente di laboratorio
- Applicare protocolli sperimentali e raccolta dati
- Integrare robotica e metodo scientifico
- Sviluppare competenze scientifiche e osservazione

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366656

10 h

NAO in laboratorio + 3 protocolli sperimentali assistiti + primo esperimento con raccolta dati

START UP

366901

20 h

Modulo Awareness + programmazione Python, integrazione sensori, progetto scientifico strutturato

LAB

366900

25 h

Modulo Start Up + esperimento completo, analisi dati, paper scientifico, presentazione conferenza

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0

AI e umanoidi

DOCENTI

PRIMARIA

Buddy & Friends

Social Robotics
per i Più Giovani

Il corso “Buddy & Friends – Social Robotics per i Più Giovani” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di robotica sociale con Buddy. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano emozioni artificiali, interazione multimodale e dinamiche relazionali tra umano e robot. Il percorso introduce storytelling interattivo e scenari educativi centrati su empatia e comunicazione. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze socio-emotive, cittadinanza e uso consapevole della tecnologia nelle relazioni.

OBIETTIVI

- Utilizzare Buddy per robotica sociale
- Esplorare emozioni artificiali e interazione
- Progettare storytelling interattivo
- Sviluppare competenze socio-emotive

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Robot Buddy Pro+ (363296)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366636

10 h

Conoscere Buddy + 3 attività su emozioni e interazione + riflessione etica uomo-macchina

START UP

366878

20 h

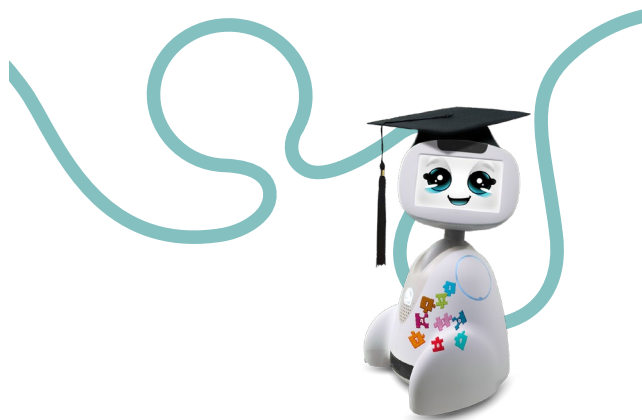
Modulo Awareness + programmazione comportamenti emotivi, scenari interattivi, progetto inclusione

LAB

366877

25 h

Modulo Start Up + progetto narrativo complesso, confronto empatia umana/artificiale, evento pubblico



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

SEC. I GRADO

Buddy Guardian

Il Robot Compagno di Classe

Il corso “Buddy Guardian – Il Robot Compagno di Classe” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di robotica sociale con Buddy. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti progettano il robot come compagno di classe, sviluppando funzioni di accoglienza, supporto tra pari e mediazione. Il percorso guida alla costruzione di interazioni sociali positive, lavorando su comunicazione, collaborazione e gestione delle dinamiche di gruppo. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su inclusione, competenze relazionali e uso consapevole della tecnologia.

OBIETTIVI

- Programmare Buddy come supporto in classe
- Progettare interazioni sociali positive
- Favorire collaborazione e inclusione
- Sviluppare competenze relazionali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Robot Buddy Pro+ (363296)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366663

10 h

Buddy e relazioni sociali + 3 scenari (accoglienza nuovo studente, mediazione, supporto) + discussione

START UP

366880

20 h

Modulo Awareness + progettazione interazione completa, test con compagni, raccolta feedback, iterazione

LAB

366879

25 h

Modulo Start Up + sistema di accoglienza robotico completo, sperimentazione reale, documentazione, evento

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0**

AI e umanoidi

DOCENTI

SECONDARIE

Booster Academy

Umanoide AI
in Azione

Il corso “Booster Academy – Umanoide AI in Azione” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali avanzate con robot umanoide. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano locomozione bipede, manipolazione di oggetti e gestione dei movimenti. Il percorso introduce computer vision e programmazione avanzata, applicando competenze già acquisite in contesti reali. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze STEM, problem solving e sviluppo di sistemi robotici intelligenti.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Programmare robot umanoide in modo avanzato
- Gestire locomozione e manipolazione
- Introdurre computer vision
- Sviluppare competenze STEM e problem solving

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Booster K1 Edu - Robot Umanoide Educativo (365373)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366662

10 h

Introduzione Booster + programmazione movimenti base + demo computer vision integrata

START UP

366872

20 h

Modulo Awareness + manipolazione oggetti, integrazione AI vision, sfida robotica strutturata

LAB

366871

25 h

Modulo Start Up + progetto autonomo completo, integrazione multi-sensoriale, presentazione tecnica

AI e umanoidi

DOCENTI

SECONDARIE

Booster Dance Lab

Coreografie Robotiche e Motion Design

Il corso “Booster Academy – Umanoide AI in Azione” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali avanzate con robot umanoide. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti esplorano locomozione bipede, manipolazione di oggetti e gestione dei movimenti. Il percorso introduce computer vision e programmazione avanzata, applicando competenze già acquisite in contesti reali. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze STEM, problem solving e sviluppo di sistemi robotici intelligenti.

OBIETTIVI

- Creare coreografie con robot umanoide
- Sincronizzare musica e movimento
- Introdurre motion design e espressione
- Sviluppare creatività e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Booster K1 Edu - Robot Umanoide Educativo (365373)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366661

10 h

Booster e movimento espressivo + 3 coreografie guidate + prima composizione originale

START UP

366874

20 h

Modulo Awareness + sincronizzazione musica-robot, motion capture base, coreografia collaborativa

LAB

366873

25 h

Modulo Start Up + performance pubblica completa, scenografia, video documentario, portfolio artistico

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**


AI e umanoidi

DOCENTI

SEC. I GRADO

Mirokaï Talks

Dialogare con
il Robot Sociale

Il corso “Mirokaï Talks – Dialogare con il Robot Sociale” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di interazione con il robot Mirokaï. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti progettano e sperimentano dialoghi strutturati, interviste e conversazioni, esplorando il funzionamento dell'intelligenza artificiale conversazionale. Il percorso collega linguaggio, empatia e tecnologia, analizzando le dinamiche della comunicazione uomo-macchina e i suoi limiti. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze linguistiche, relazionali e sviluppo del pensiero critico nell'uso dell'AI.

OBIETTIVI

- Sperimentare dialoghi con robot sociale
- Progettare interviste e interazioni
- Comprendere AI conversazionale e limiti
- Sviluppare competenze linguistiche e relazionali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x NAO v6 Academic (327148)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366639

10 h

Conoscere MIROKai + 3 dialoghi strutturati (presentazione, intervista, storytelling) + riflessione

START UP

366889

20 h

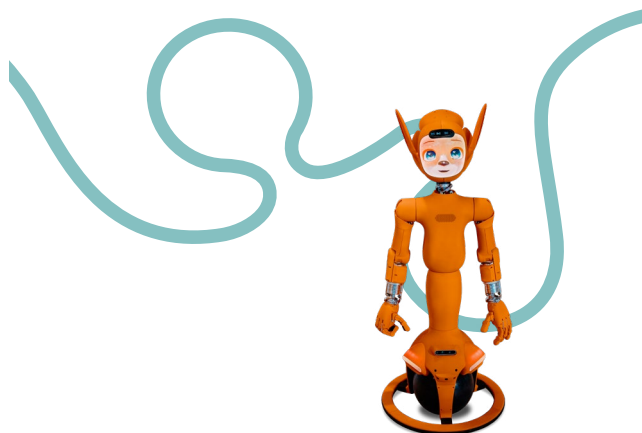
Modulo Awareness + progettazione dialoghi personalizzati, test Turing semplificato, confronto umano/AI

LAB

366888

25 h

Modulo Start Up + progetto conversazionale completo, analisi linguistica, evento pubblico, documentazione



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 4

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e umanoidi

DOCENTI

SECONDARIE

Mirokaï Language Buddy

Praticare le Lingue col Robot

Il corso “Mirokaï Language Buddy – Praticare le Lingue col Robot” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di apprendimento linguistico con il robot MIROKai. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti partecipano a dialoghi adattivi, roleplay e simulazioni comunicative, esercitando la lingua in contesti realistici e coinvolgenti. Il percorso valorizza la pratica orale continua, con feedback e correzione, favorendo motivazione e partecipazione senza giudizio. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze linguistiche, sicurezza comunicativa e uso consapevole dell'AI come supporto all'apprendimento.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**

**Rendicontabile su
DM 219 · DigComp 3.0**

OBIETTIVI

- Praticare lingue con dialoghi e roleplay
- Utilizzare feedback e correzione automatizzata
- Progettare attività linguistiche con AI
- Sviluppare competenze comunicative e sicurezza linguistica

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Robot Buddy Pro+ (363296)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366638

10 h

3 sessioni conversazionali in lingua (inglese/francese/spagnolo) + auto-valutazione + feedback

START UP

366886

20 h

Modulo Awareness + scenari role-play avanzati, vocabolario tematico, progetto dialogo completo

LAB

366885

25 h

Modulo Start Up + portfolio linguistico, registrazione progressi, performance bilingue, certificazione

AI e automazione

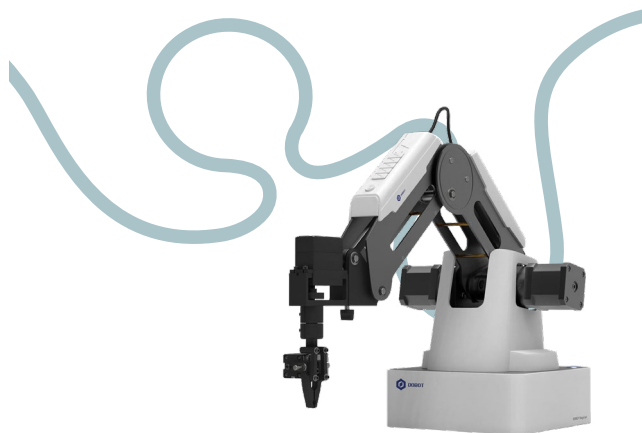
DOCENTI

SEC. II GRADO

Dobot Magician

Braccio Robotico
e Industria 4.0

Il corso “Dobot Magician – Braccio Robotico e Industria 4.0” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali di robotica industriale. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti utilizzano il braccio robotico per operazioni di pick & place, incisione, stampa e disegno. Il percorso introduce programmazione in Python, automazione e controllo qualità con visione artificiale. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su competenze tecniche, orientamento e comprensione dei processi produttivi in chiave Industria 4.0.



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- Utilizzare Dobot per attività industriali
- Programmare automazioni con Python
- Integrare visione artificiale e controllo qualità
- Sviluppare competenze tecniche e orientamento

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x Dobot Magician Lite (331597)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366660

10 h

Setup Dobot + operazioni base (pick & place, disegno) + prima automazione sequenziale

START UP

366815

20 h

Modulo Awareness + visione artificiale per QC, Python, scenario industriale simulato, ottimizzazione

LAB

366814

25 h

Modulo Start Up + progetto linea produttiva completa, integrazione IoT, relazione tecnica, pitch industriale

Dobot Artist

Il Braccio che Disegna e Incide

Il corso “Dobot Artist – Il Braccio che Disegna e Incide” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in attività laboratoriali tra arte, design e tecnologia con il braccio robotico Dobot. Attraverso esperienze pratiche, gli studenti progettano e realizzano disegni parametrici e incisioni, esplorando il rapporto tra codice, forma e processo creativo in contesti interdisciplinari. Il percorso introduce la generazione di pattern tramite logiche algoritmiche e primi elementi di intelligenza artificiale applicata alla creatività. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su espressione, pensiero computazionale e sviluppo di competenze digitali e progettuali in chiave STEAM.

OBIETTIVI

- Utilizzare Dobot per disegno e incisione
- Progettare forme con logiche parametriche
- Introdurre generazione di pattern con AI
- Sviluppare creatività e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x Dobot Magician Lite (331597)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366659

10 h

Dobot e disegno + 3 pattern (geometrico, organico, generativo) + prima incisione laser

START UP

366809

20 h

Modulo Awareness + design parametrico, generazione pattern con AI, personalizzazione, piccola serie

LAB

366808

25 h

Modulo Start Up + collezione artistica completa, mostra, catalogo, documentazione processo creativo

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0



AI e automazione

DOCENTI

SEC. II GRADO

Dobot Factory

Simulazione di Fabbrica Intelligente

Il corso “Dobot Factory – Simulazione di Fabbrica Intelligente” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi nella simulazione di un processo produttivo completo con il braccio robotico Dobot. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti progettano e gestiscono stazioni di lavoro integrate, affrontando flussi di produzione, logistica interna e organizzazione delle fasi operative. Il percorso introduce controllo qualità automatizzato, coordinamento tra processi e logiche di ottimizzazione tipiche dell'Industria 4.0. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su orientamento PCTO, competenze tecniche e comprensione dei sistemi produttivi complessi.

OBIETTIVI

- Simulare un processo produttivo completo
- Gestire stazioni e logistica interna
- Introdurre controllo qualità automatizzato
- Sviluppare competenze tecniche e orientamento

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 3x Dobot Magician Lite (331597)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366658

10 h

Intro Industria 4.0 + configurazione stazione + primo ciclo produttivo pick-place-check

START UP

366813

20 h

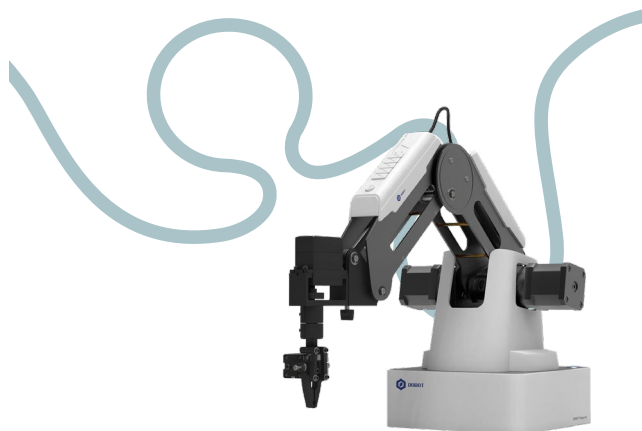
Modulo Awareness + multi-stazione, QC con vision, KPI produttivi, scenario ottimizzazione

LAB

366812

25 h

Modulo Start Up + fabbrica intelligente completa, digital twin base, report industriale, visita aziendale virtuale



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Mondi Immersivi

Esplorare con l'Aula MIRI

Il corso “Mondi Immersivi – Esplorare con l'Aula MIRI” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in esperienze immersive con aula MIRI e SIMBI Experience. Attraverso attività guidate, gli studenti partecipano a viaggi virtuali, esplorazioni naturalistiche e percorsi storici, entrando in ambienti digitali che favoriscono curiosità, attenzione e partecipazione attiva. Il percorso collega le esperienze immersive ai contenuti curricolari, supportando la progettazione di attività e Unità di Apprendimento integrate. Docenti e studenti lavorano insieme per trasformare l'esperienza in apprendimento significativo. Il focus è su didattica esperienziale, coinvolgimento e sviluppo di competenze trasversali e digitali.

OBIETTIVI

- Utilizzare ambienti immersivi per apprendimento
- Esplorare contenuti disciplinari in VR
- Progettare attività con aula MIRI
- Sviluppare coinvolgimento e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- 1x Aula Miri - Learning Space (362783)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366657

10 h

3 esperienze immersive guidate (natura, storia, spazio) + riflessione + disegno/racconto

START UP

366910

20 h

Modulo Awareness + esplorazione approfondita, caccia al tesoro immersiva, creazione primo contenuto

LAB

366911

25 h

Modulo Start Up + progetto di esplorazione completo, narrazione immersiva originale, presentazione ai genitori



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 2

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



**Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0**

AI, VR e immersività

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

SIMBI VR Lab

Realtà Virtuale
per le Scienze

Il corso "SIMBI VR Lab – Realtà Virtuale per le Scienze" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in laboratori immersivi con visori VR e SIMBI Experience. Attraverso attività guidate, gli studenti realizzano esperimenti difficilmente replicabili in classe, esplorano fenomeni scientifici e osservano modelli complessi in ambienti virtuali interattivi. Il percorso consente esplorazioni molecolari, viaggi nel corpo umano e simulazioni scientifiche avanzate, collegando l'esperienza ai contenuti curricolari. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento. Il focus è su apprendimento esperienziale, competenze STEM e comprensione dei fenomeni attraverso la simulazione.

OBIETTIVI

- Utilizzare VR per esperimenti scientifici
- Esplorare modelli e fenomeni complessi
- Progettare laboratori virtuali STEM
- Sviluppare competenze scientifiche e digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366642

10 h

3 lab virtuali (chimica, biologia, fisica)
+ report osservativo + confronto
reale/virtuale

START UP

366921

20 h

Modulo Awareness + esperimento
completo in VR, raccolta dati, analisi,
relazione scientifica

LAB

366920

25 h

Modulo Start Up + ciclo sperimentale
multi-disciplinare, creazione lab
VR originale, pubblicazione risultati



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi
noleggiarli! Vai nella sezione finale
di questo catalogo o alla pagina
www.campustore.it/noleggi

SIMBI Time Travel

Viaggi nel Tempo Immersivi

Il corso “SIMBI Time Travel – Viaggi nel Tempo Immersivi” si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi in esperienze immersive di esplorazione storica con SIMBI Experience. Attraverso attività guidate, gli studenti viaggiano tra epoche diverse, dalla Roma antica al Medioevo, dal Rinascimento alla Rivoluzione Industriale, vivendo ambienti e contesti in prima persona. Il percorso collega l'esperienza immersiva ai contenuti curricolari, favorendo comprensione storica, analisi e confronto tra epoche. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento. Il focus è su apprendimento esperienziale, pensiero critico e sviluppo di competenze storiche e digitali attraverso ambienti immersivi.

OBIETTIVI

- Esplorare epoche storiche in ambienti immersivi
- Collegare esperienza VR ai contenuti curricolari
- Progettare attività di storia con SIMBI
- Sviluppare pensiero critico e competenze storiche

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366641

10 h

3 viaggi nel tempo immersivi + scheda di osservazione storica + confronto epoche

START UP

366919

20 h

Modulo Awareness + approfondimento un'epoca, fonti primarie in VR, produzione contenuto storico

LAB

366918

25 h

Modulo Start Up + progetto storiografico completo, narrazione immersiva originale, mostra virtuale



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 1

AREA 3

AUTORE

SIMBI

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI, VR e immersività

DOCENTI

SEC. I GRADO

SEC. II GRADO

SIMBI Art Gallery

Creare e Esporre
in Realtà Virtuale

Il corso "SIMBI Art Gallery – Creare e Esporre in Realtà Virtuale" si svolge in presenza e coinvolge attivamente docenti e classi nella progettazione di gallerie d'arte immersive con SIMBI Experience. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti ideano opere, progettano spazi espositivi e curano l'allestimento in ambienti virtuali, sperimentando nuove forme di espressione artistica. Il percorso introduce la curatela digitale e l'integrazione dell'AI generativa per la produzione artistica, accompagnando dalla creazione all'esposizione. Docenti e studenti co-progettano attività e Unità di Apprendimento coerenti con il curriculum. Il focus è su creatività, competenze digitali e linguaggi artistici in ambienti immersivi.

OBIETTIVI

- Progettare gallerie d'arte in VR
- Integrare AI generativa nella produzione artistica
- Curare allestimenti digitali immersivi
- Sviluppare creatività e competenze digitali

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia Office
- CampusAI

Consigliati

- Licenze SIMBI Experience (364665)

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366640

10 h

Visita 3 gallerie VR + analisi allestimento + progettazione prima sala espositiva virtuale

START UP

366913

20 h

Modulo Awareness + creazione opere con AI generativa, curatela, allestimento galleria completa

LAB

366912

25 h

Modulo Start Up + inaugurazione galleria VR pubblica, catalogo digitale, critica d'arte, documentazione



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AUTORE

SIMBI

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

STUDENTI

INFANZIA

DOCENTI

PRIMARIA

Macchine che parlano



Come fanno le macchine a parlare? Il laboratorio sul campo per primaria e secondaria di primo grado propone attività didattiche unplugged per docenti, con coinvolgimento attivo di studentesse e studenti, che permettono di comprendere, sperimentandoli in prima persona, i principi e i meccanismi di funzionamento dei Large Language Models. L'approccio si basa su esperimenti collettivi di produzione testuale su base statistica, che possono essere adattati ai livelli scolastici e alla numerosità del gruppo.

OBIETTIVI

- L'importanza dei dati: esempi rappresentativi da cui imparare a generalizzare
- L'addestramento e l'importanza degli errori
- Algoritmi di machine learning: come imparare dagli errori
- Classificazione
- Riconoscimento
- Decisione
- Giochi di ruolo e sfide educative per perseguire gli obiettivi di apprendimento

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367161

10 h

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

Al e didattica

STUDENTI

INFANZIA

DOCENTI

PRIMARIA

Digitale unplugged

Dal segno all'Intelligenza Artificiale



Il laboratorio introduce gli elementi chiave delle rappresentazioni digitali senza fare uso di dispositivi elettronici e propone attività ludiche e didattiche unplugged, per familiarizzare in modo naturale con le idee di segno, simbolo, carattere, cifra e lettera, fino ad arrivare a pixel e bit. Attraverso giochi e manipolazioni, le/gli insegnanti possono coinvolgere alunne e alunni accompagnandole/i alla scoperta dell'importanza del modo in cui rappresentiamo le informazioni per poterle memorizzare, comunicare ed elaborare. Il laboratorio arriva a comprendere che sono proprio le rappresentazioni che permettono anche alle macchine di "imparare" a comportarsi come se fossero intelligenti.

OBIETTIVI

- Rappresentazioni simboliche e convenzionali
- Segni, simboli, lettere, numeri, bit, pixel, come esempi di rappresentazioni digitali
- Comprensione del legame tra rappresentazione di informazioni e capacità di memorizzare/comunicare/elaborare
- Rappresentazione digitale come condizione abilitante dell'intelligenza artificiale
- Impostare attività ludiche e didattiche per familiarizzare con i concetti di rappresentazione digitale
- Proporre giochi di ruolo per comprendere la differenza tra ragionamento umano ed elaborazione automatica di rappresentazioni

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Nessuno

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367169

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

AI e didattica

STUDENTI

INFANZIA

DOCENTI

PRIMARIA

Prompt o istruzioni?

Laboratorio per infanzia e primaria

Il laboratorio propone un percorso esperienziale e ludico per bambine e bambini della scuola dell'infanzia e della primaria, finalizzato a esplorare due modalità fondamentali per "far fare cose" a una macchina: la programmazione, basata su istruzioni precise, sequenziali e non ambigue, e il linguaggio naturale, oggi utilizzato anche nei sistemi di intelligenza artificiale per interagire in modo più intuitivo. Con attività unplugged, giochi di ruolo e simulazioni, i partecipanti sperimentano le differenze tra questi due approcci. Nel corso delle attività emergono progressivamente i punti di forza e i limiti di ciascun linguaggio: da un lato l'immediatezza e la flessibilità del linguaggio naturale, dall'altro la precisione e l'affidabilità della programmazione. Il laboratorio favorisce così lo sviluppo del pensiero computazionale e della consapevolezza nell'uso delle tecnologie, aiutando a riconoscere quando è più efficace "dare istruzioni" e quando invece "dialogare" con un sistema.

OBIETTIVI

- Comprendere la differenza tra linguaggio naturale e istruzioni formali nella comunicazione con una macchina
- Sperimentare attività unplugged per sviluppare pensiero logico e sequenziale
- Riconoscere il ruolo della precisione e dell'ambiguità nei processi comunicativi
- Sviluppare consapevolezza nell'uso di strumenti digitali e sistemi di IA

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby base, tessere CodyFeet e CodyColor

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

366739

10 h

START UP

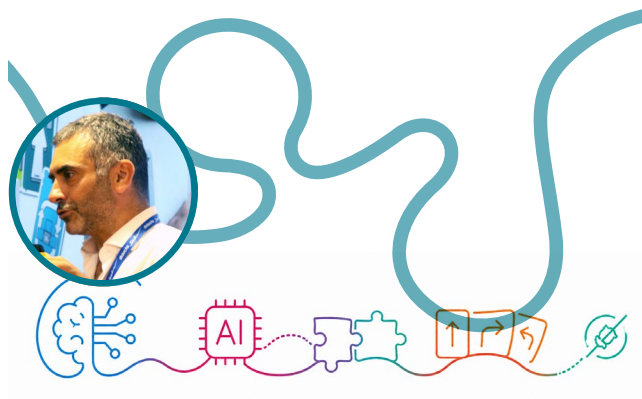
366828

20 h

LAB

366827

25 h



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

STUDENTI

PRIMARIA

DOCENTI

SECONDARIE

La scintilla dell'Intelligenza Artificiale



Il laboratorio propone attività didattiche di tipo unplugged (dalla III primaria alla secondaria di secondo grado) che consentono ai partecipanti di comprendere come (e riconoscere quando) macchine prive di intelligenza manifestano comportamenti intelligenti grazie alla programmazione o al machine learning. Il laboratorio intende favorire lo sviluppo del senso critico necessario a capire che i comportamenti intelligenti non nascono dal nulla e che dietro all'intelligenza delle macchine c'è sempre, in qualche forma, l'intelligenza umana.

OBIETTIVI

- Macchina programmabile come esecutore ideale privo di intelligenza
- Rapporto tra programmatore ed esecutore
- Adattamento del comportamento all'ambiente: sensori e codice strutturato
- Soluzioni euristiche a problemi complessi
- Principi di machine learning
- Giochi di ruolo unplugged come attività didattiche utili a perseguire gli obiettivi formativi di cui sopra

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367170

10 h

-

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

AI e didattica

STUDENTI

PRIMARIA

DOCENTI

SECONDARIE

Macchine che apprendono



Come fanno le macchine a imparare? Il laboratorio sul campo per primaria e secondaria di primo grado propone attività didattiche unplugged per docenti, con il coinvolgimento attivo di studentesse e studenti, che permettono di comprendere, sperimentandoli in prima persona, i principi e i meccanismi di apprendimento automatico che sono alla base degli algoritmi di machine learning utilizzati per insegnare alla macchine a classificare, riconoscere e prendere decisioni, sulla base di esempi.

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 4

AREA 5

AREA 6

AUTORE

Alessandro Bogliolo

PASSAPORTO
COMPETENZE AIRendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

OBIETTIVI

- L'importanza dei dati: esempi rappresentativi da cui imparare a generalizzare
- L'addestramento e l'importanza degli errori
- Algoritmi di machine learning: come imparare dagli errori
- Classificazione
- Riconoscimento
- Decisione
- Giochi di ruolo e sfide educative per perseguire gli obiettivi di apprendimento

STRUMENTI

Inclusi

- Iscrizione gratuita alla piattaforma della CodyRoby Academy, con dispense e spunti di approfondimento di Alessandro Bogliolo
- Materiali fai-da-te

Consigliati

- Carte di CodyRoby

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

AWARENESS

367171

10 h

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

Questo corso è stato progettato con un senso profondo dal Prof Bogliolo per cui non andrebbe troppo modificato né nei contenuti né nella durata, ma siamo disponibili ad adattarlo su richiesta per incontrare maggiormente il progetto presentato dalla scuola. Il corso verrà svolto da formatrici e formatori scelti e formati dal Prof Bogliolo.

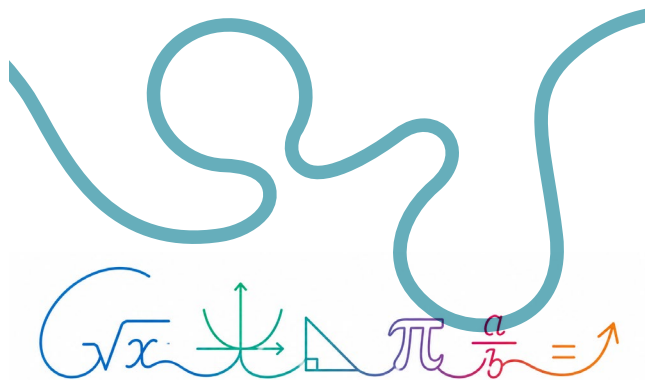
AI e didattica

DOCENTI

PRIMARIA

Didattica della
matematica con IA

Scuola Primaria



Un esempio di laboratorio per facilitare la costruzione del senso del numero per tutti. Il corso propone un percorso di didattica della matematica nella scuola primaria che integra l'uso dell'intelligenza artificiale all'interno di un quadro metodologico solido e inclusivo. A partire dai riferimenti teorici dell'UDL (Universal Design for Learning), del framework 5E, il corso guida i docenti nella progettazione di esperienze di apprendimento che si sviluppano secondo un ciclo strutturato: dalla presentazione di una situazione-problema alla manipolazione di artefatti, dalla produzione e condivisione di rappresentazioni alla formalizzazione matematica. L'intelligenza artificiale è utilizzata come strumento di supporto lungo tutte le fasi del processo: dalla creazione di storybook narrativi per introdurre i concetti, alla produzione di materiali multimodali e semplificati, fino allo sviluppo di applicazioni interattive.

OBIETTIVI

- Progettare attività di matematica per la scuola primaria secondo un approccio laboratoriale, inclusivo e coerente con il framework UDL e il modello 5E.
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per creare materiali didattici.
- Integrare artefatti concreti e strumenti digitali nella costruzione dei concetti matematici.
- Sviluppare percorsi didattici che favoriscano la partecipazione attiva, la rappresentazione e l'argomentazione degli alunni.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367269

10 h

Metodologia + progettazione di 3 contenuti multimodali di esempio

START UP

367270

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367271

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO
COMPETENZE AI

Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

Insegnare italiano L2 con l'IA

Scuola Primaria



Gli studenti con background migratorio portano a scuola un patrimonio linguistico e culturale ricco, che spesso non viene pienamente valorizzato nei percorsi didattici. Allo stesso tempo, l'apprendimento dell'italiano L2 rappresenta una sfida fondamentale per la partecipazione scolastica. Il corso propone un approccio integrato che unisce educazione interculturale e sviluppo linguistico, utilizzando l'intelligenza artificiale come strumento per creare attività personalizzate, materiali accessibili e percorsi di apprendimento significativi. I docenti impareranno a utilizzare l'AI per costruire ponti tra lingua di origine e italiano, generare storie bilingui, semplificare testi, progettare attività di comprensione e produzione linguistica e valorizzare le identità culturali degli studenti. Il percorso mira a trasformare la classe in uno spazio in cui le differenze linguistiche diventano risorsa per l'apprendimento e la costruzione di relazioni.

OBIETTIVI

- Valorizzare il background linguistico e culturale degli studenti
- Sviluppare competenze di italiano L2
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per creare materiali linguistici
- Progettare attività interculturali inclusive
- Favorire partecipazione e integrazione

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)
- CampusAI (Secondaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367272

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367273

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367274

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 2

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

AI e didattica

DS

DOCENTI

SEGRETERIA

PRIMARIA

SEC. I GRADO

PEI e IA

Liberare il potenziale unico di ogni studente

Il Piano Educativo Individualizzato è spesso utilizzato come strumento di adattamento e supporto, ma può diventare anche uno spazio di progettazione creativa delle potenzialità degli studenti. In particolare, studenti con autismo, ADHD, disabilità intellettiva o plusdotazione possiedono spesso abilità non convenzionali che la didattica tradizionale fatica a intercettare. L'intelligenza artificiale può supportare i docenti nel collegare competenze, interessi e modalità cognitive degli studenti a attività, contesti e possibilità di sviluppo inaspettate. Il corso propone un approccio innovativo al PEI, in cui l'AI viene utilizzata come strumento per generare idee, esplorare scenari e costruire percorsi educativi personalizzati basati sui punti di forza. Attraverso attività laboratoriali, i docenti impareranno a trasformare il PEI in un dispositivo dinamico, creativo e orientato allo sviluppo del potenziale degli studenti.

OBIETTIVI

- Ripensare il PEI come strumento creativo e generativo
- Riconoscere e valorizzare le abilità degli studenti
- Utilizzare l'intelligenza artificiale per generare idee educative
- Progettare percorsi personalizzati basati sui punti di forza
- Individuare barriere e punti di forza per ciascun studente
- Sviluppare approcci innovativi alla didattica inclusive.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)
- CampusAI (Secondaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367282

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367281

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367280

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione



DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

PASSAPORTO COMPETENZE AI



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

AI e inclusione

DOCENTI

PRIMARIA

SEC. I GRADO

AI e didattica inclusiva

Strumenti per individualizzare,
personalizzare e supportare lo studio



Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento spesso incontrano difficoltà nei metodi di studio tradizionali basati su lettura lineare, memorizzazione verbale e ripetizione dei contenuti. Strategie basate su visualizzazione, narrazione e associazione di immagini possono invece facilitare la comprensione e la memorizzazione delle informazioni. L'intelligenza artificiale offre oggi strumenti che permettono di trasformare testi disciplinari in immagini, mappe visive, fumetti, storie e sequenze narrative, rendendo lo studio più accessibile e significativo. Il corso propone inoltre strategie pratiche per insegnare agli studenti con DSA a utilizzare l'AI come strumento compensativo nello studio e per pianificare attività, suddividere compiti, gestire pause, monitorare l'attenzione e riflettere sui propri processi cognitivi.

OBIETTIVI

- Comprendere le caratteristiche cognitive degli studenti con DSA
- Conoscere strategie visive e narrative per facilitare lo studio
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per creare supporti allo studio
- Progettare materiali didattici accessibili e memorabili
- Favorire lo sviluppo dell'autonomia nello studio.

STRUMENTI

Inclusi

- EduXia (Primaria)
- CampusAI (Secondaria)

Consigliati

- Dispositivi personali

NOLEGGIO

Non hai i set consigliati? Puoi noleggiarli! Vai nella sezione finale di questo catalogo o alla pagina www.campustore.it/noleggi

LIVELLI - CODICI MEPA

Se hai indicato un numero di ore diverso, nessun problema: adattiamo l'offerta al tuo progetto.

AWARENESS

367277

10 h

Metodologia + progettazione di 2 lezioni di esempio

START UP

367278

20 h

Modulo awareness + laboratorio per costruzione di un project work

LAB

367279

25 h

Modulo start up + repository condiviso, sperimentazione in classe, restituzione collegiale, pubblicazione

DURATA MINIMA

10 h

MODALITÀ DI FRUIZIONE

PRESENZA

DIGCOMP 3.0

AREA 3

AREA 5

AUTORE

MUSYE

**PASSAPORTO
COMPETENZE AI**



Rendicontabile su
DM 219 - DigComp 3.0

**Noleggi
Licenze
Software**

Premesse Acquisti e Noleggi

Il Bando DM 219 “Snodi formativi per la transizione digitale sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola” è un bando indirizzato principalmente all'organizzazione di corsi di formazione. Ciò che si acquista sono quindi e prevalentemente servizi. Tuttavia questa opportunità, come altri finanziamenti, rende possibile il **noleggio di hardware** e l'**acquisto di software** e piattaforme attraverso i costi indiretti e secondo le modalità che illustreremo in questa sezione.

Sia per **Percorsi di formazione e approfondimento** che per **Laboratori formativi sul campo**. È riconosciuto un importo pari al 40% dei costi diretti di personale dell'Unità di costo standard (UCS) per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso e per acquisire sistemi di software e applicativi per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella didattica per lo svolgimento delle attività formative.

Vantaggi del Servizio di Noleggio Strumentazione Hardware



Consegna e ritiro

Logistica completa presso la sede scolastica, incluso setup e collaudo



Assistenza tecnica

Supporto remoto e on-site per tutta la durata del noleggio



Assicurazione

Copertura danni accidentali inclusa



Aggiornamento SW/FW

Kit consegnati con software aggiornato e licenze attive

Formazione coerente

Ogni noleggio è associato al relativo corso formativo

Durata flessibile

Da 1 settimana a tutta la durata del percorso se realizzato in maniera non intensiva, con rinnovo e possibilità di acquisto bene usato

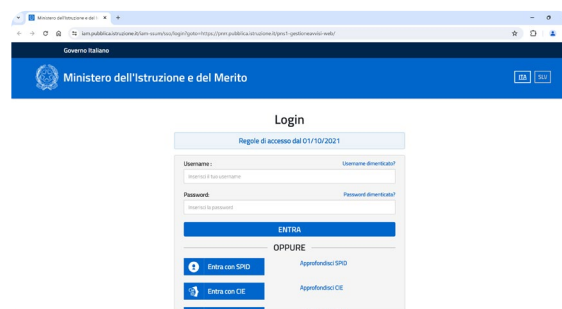
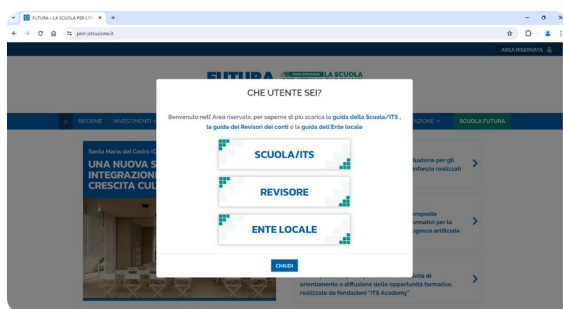
Elenco Strumentazione consigliata

Ma **NON** inclusa nell'acquisto dei corsi. Elenco proposte base.

Set didattici	Codice prodotto	Corsi Associati*
Kit LEGO Informatica e IA	364779 Pri / 364778 Sec	Percorsi 366637 - 366635 / Laboratori 366649 - 366633 - 366650
Photon - Alla scoperta dell'AI	355509	Percorsi 367162 / Laboratorio 367163
NAO	327148	Percorsi 366692 - 366685 - 366691 - 366700 - 366699 - 366638 - 366639 / Laboratori 366656 - 366655 - 366643 - 366644
Buddy	363296	Percorsi 366684 / Laboratori 366636 - 366663
Booster	365373	Laboratori 366693 - 366662 - 366661
Dobot Magician Lite	331597	Percorsi 366694 - 366683 - 366682 / Laboratori 366659 - 366658 - 366660
Aula MIRI Learning Space	362783	Laboratori 366657
SIMBI Experience	364665	Percorsi 366698 - 366697 / Laboratori 366657 - 366640 - 366641 - 366642
Tappeto CodyRoby	325607	Percorsi 366739 - 367158 - 367159 - 367160 - 367161
micro:bit	340098	Percorsi 366689 - 366688 / Laboratori 366648 - 366651 - 366647
HaloCode	326746	Percorsi 366687 / Laboratori 366652 - 366653 - 366646
Arduino Alvik	350462	Percorsi 366686 - 366690 / Laboratori 366654 - 366645
Google AI Pro	362231	Percorsi 366743

Come funzionano i NOLEGGI per DM219?

- 1 Rileggi il progetto presentato in fase di candidatura.



- 2 SE non sai come trasformare il tuo progetto in un piano di lavoro completo puoi contattare il nostro Ufficio Formazione

formazione@campustore.it | 800 244 994 (interno 8)

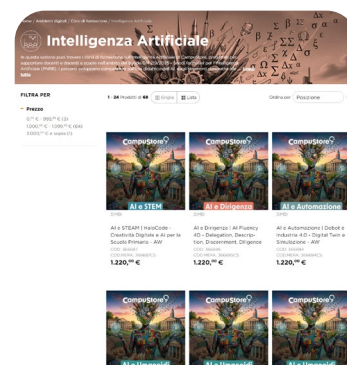
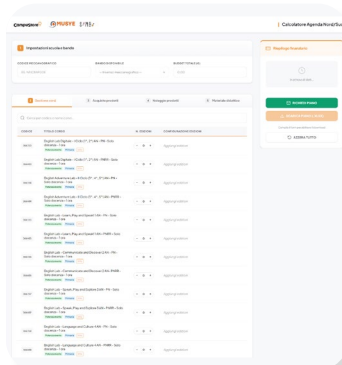
- 3 Crea il tuo progetto di Formazione

Grazie a

Catalogo Formazione AI

Calcolatore Smart

Schedario Corsi



- 4 Calcola i materiali che ti servono e lo **SCONTO** a cui la tua scuola ha diritto

Noleggio hardware

3 possibilità

①

Acquisti da noi anche **Formazione online**

Esenzione IVA applicabile a determinate condizioni.
Contattaci o usa il **Calcolatore Smart** per sapere quali.

②

Acquisti da noi solo **Formazione in presenza**

Esenzione IVA applicabile a determinate condizioni.
Contattaci o usa il **Calcolatore Smart** per sapere quali.

③

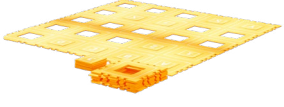
Non attivi nessun corso con **SIMBI** e **CampuStore**

In questo caso tutti i noleggi sono necessariamente
soggetti all'applicazione dell'IVA.

Set previsti dai corsi proposti in questo catalogo

Alcune idee per i tuoi noleggi

I prezzi delle rate dei noleggi dipendono da pacchetti e durata:
Contattaci o usa il **Calcolatore Smart** per una quotazione.

LEGO Education Informatica & AI  364779 PRIMARIA / 364778 SECONDARIA	Photon Alla scoperta dell'AI  355509	NAO - Robot umanoide  327148
SIMBI Experience  364665	Dobot Magician Lite  331597 BRACCIO ROBOTICO	Tappeto CodyRoby  325607 TAPPETO DIDATTICO
MIRI Learning Space  362783 AULA IMMERSIVA	Notebook  351240 NB HP I3 / 363249 NB LENOVO I5	Chromebook  350637 CB LENOVO 14E / 352790 CB HP FORTIS
BUDDY  363296 BUDDY - ROBOT EMOZIONALE	BOOSTER  365373 BOOSTER - ROBOT EMOZIONALE	Scopri di più su tutti i noleggi CampuStore su www.campustore.it/noleggi

Acquisti con costi indiretti

Le Linee Guida per la gestione del patrimonio e degli inventari Nota M.I. 23.02.2021, prot. n. 4083 concedono l'acquisto di beni per una somma pari o inferiore a 200,00 € IVA compresa (per approfondire: 2.2.1 Beni mobili di valore pari o inferiore a duecento euro, IVA compresa).

Piccoli acquisti – Software

Codice	Descrizione	Prezzo
INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI GOOGLE		Google for Education
362231	Google AI Pro for Education - Utente/Anno	230,40 € Utente/Anno
366632	Licenza speciale solo per BANDO AI Google AI Pro for EDU - Utente/Mese - BANDO AI	24,00 € Utente/Mese
Google AI Pro deve essere attivata su un dominio Google Workspace for Education Se hai già Edu Plus, contattaci per scoprire lo sconto dedicato.		
336837	Google Workspace for Education Teaching and Learning	37,50 € Utente/Anno
336381	Google Workspace for Education - Plus - Utente/Anno	4,08 € Utente/Anno
347748	Google Workspace for Education - Plus 3 anni per Utente	11,10 € utente/Anno
Altre licenze mondo Google for Education		
320566	Chrome Education Upgrade	34,00 € Perpetua
359525	Chrome OS Flex (min. 10) Licenza per ridare vita alle tecnologie obsolete della scuola (anche PC e Mac)	30,00 € a licenza

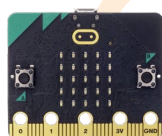
Altre licenze software acquistabili | Non solo Google: ci sono tanti altri software e possibilità che possiamo selezionare insieme: in questa tabella ne trovi un assaggio con le proposte più richieste. Se non c'è ciò che desideri **CONTATTACI** e costruiamo il tuo progetto insieme: formazione@campustore.it

Ambito	Software	Codice	Descrizione	Prezzo
Intelligenza Artificiale		354400	Copilot per Microsoft 365 con Office 365 A3 - 1 anno	242,00 €
Creatività		362673	Adobe Creative Cloud Pro Plus VIP1	462,00 € utente/Anno
		362680	Acrobat Studio for enterprise	246,00 utente/Anno
Valutazione		349835	Genially EDU Genius 1 anno	122,87 €
VR / AR		345391	Delightex Pro BASE con Merge Cube Add-On 1 anno	55,00 €
		348375	Delightex Pro BASE con Merge Cube Add-On 3 anni	165,00 €
		365580	ThingLink Enhanced Classroom (2 doc + 30 stud)	450,00 € /Anno
Contenuti		340366	Mozaik Teacher	80,30 € /anno
		354281	Mozaik Teacher – pacchetto 3 anni	244,00 €

Sconti quantità (da 10 licenze in su) e pacchetti multipli/pluriennali applicabili. Contattaci per una quotazione.

Piccoli acquisti – Hardware

Per acquisti multipli che superino la soglia consentita per acquisti si potrà procedere al noleggio, come da tabella pagina precedente.
Per conoscere gli importi delle rate Contattaci o usa il Calcolatore smart.



micro:bit

340098 Set didattico 29,00 €



HaloCode

326746 Set didattico 50,00 €



Alvik

350462 Robot 130,00 €

Tutti i prezzi riportati in questa pagina si intendono IVA esclusa
800 244 994 | www.campustore.it | info@campustore.it

Due piattaforme di AI per la scuola completamente sicure.

STRUMENTI INCLUSI GRATUITAMENTE NEI NOSTRI PROGETTI PER DM 219



EduXia è una soluzione basata su intelligenza artificiale sviluppata da Musye, Giunti Scuola e CampuStore per la scuola italiana. Offre strumenti per la **didattica** (creazione lezioni/esercizi) e **l'amministrazione** (EduXia Office), supportando docenti e segreterie con IA generativa, sicura e antropocentrica.

Per chi acquista la formazione online di questo catalogo - Una licenza eduXia Office in **omaggio**



CampusAI è una piattaforma di intelligenza artificiale sviluppata da CampuStore, progettata specificamente per le scuole italiane. Offre ai docenti uno strumento sicuro e "private AI" (conforme GDPR) per generare lezioni, schede didattiche personalizzate, materiali didattici originali, inclusivi e adattabili alle diverse discipline scolastiche che creano una corrispondenza tra strumenti effettivamente utilizzati (o noleggiati) dalla scuola ed obiettivi educativi/curricolari.

Per chi acquista la formazione online di questo catalogo e attiva un servizio di noleggio hardware - Una licenza **CampusAI** in omaggio

Certificazioni

IMPORTANTE | Per chi acquista i percorsi di formazione online da Simbi e CampuStore le certificazioni sono tutte scontate del 10% dal prezzo di listino



ESCLUSIVA | Certificazione sicura

Grazie a un nuovo sistema inoppugnabile tutti i nostri corsi di formazione -su richiesta- possono essere certificati in maniera sicura. Ciò significa che i partecipanti possono acquisire un Passaporto virtuale delle competenze al che attesta in modo oggettivo, senza possibilità di dubbio, la formazione effettivamente sostenuta.

TROPPI BANDI? Non ti preoccupare, possiamo accompagnarti dall'inizio alla fine supportando la scuola in tutte le fasi per gli aspetti operativi e amministrativi per l'avvio e la gestione delle attività

CampuStore?

innovation for education

*Da 30 anni
realizziamo
**progetti
innovativi,**
per le **scuole**
di oggi che
costruiscono
il domani.*

Catalogo Formazione AI

CampuStore Srl - Società benefit

www.campustore.it - info@campustore.it

800 244 994

