

PRISMA



# Catalogo

Formazione **23/24**

aggiornamento del 04-01-2024

## STEM e Multilinguismo

PROPOSTE OPERATIVE PER  
LE ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO



SCUOLA PRIMARIA / SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO / SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

Pacchetti scuola

Strumenti di accompagnamento per il docente

Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

PRISMARREDO.IT



+39.335.6546532 +39.081.5861190 info@prismarredo.it

## Pacchetto Scuola INFANZIA / PRIMARIA

(cod. MAG2001K)

### Potenziamento STEM

attraverso la gamification dell'apprendimento

Durata : **10 ORE**

Target : **tutte le classi della Scuola dell'Infanzia**

Il percorso si propone di insegnare le materie STEM in modo nuovo ed eccitante, concentrandosi su attività pratiche che coinvolgono gli studenti direttamente. L'obiettivo principale è garantire che tutti, indipendentemente dal genere, abbiano le stesse opportunità di apprendimento. Utilizzando approcci ludici e di gioco, si cerca di rendere l'insegnamento più coinvolgente e di promuovere la collaborazione tra gli studenti. Mettendo al centro gli interessi e le capacità degli studenti, si mira a prepararli in modo equo e inclusivo per le sfide future nel campo delle scienze e della tecnologia.

### Esercitazione sulle STEM attraverso i racconti interattivi (4h)

Tale modulo punta all'esercitazione dei bambini su varie tematiche STEM attraverso i racconti interattivi. All'interno dei racconti vi sono dei giochi, quindi i bambini, dopo aver ascoltato una parte della storia devono esercitarsi con un gioco per poter andare avanti nel racconto. Tutti i racconti trattano tematiche valoriali come il rispetto per l'ambiente, l'inclusione, la tolleranza, la gender equality e così via, per cui toccando queste tematiche in maniera giocosa e interattiva si potranno approfondire e potenziare anche le materie STEM. E' data la possibilità all'insegnante di utilizzare la voce narrante oppure di inibirle e di leggere lui o lei stessa la storia. Inoltre ogni schermata di racconto presenta delle animazioni che possono essere avviate semplicemente toccando lo schermo, rendendo l'interazione ancora più spinta e il percorso sulle STEM ancora più coinvolgente. Alla fine di ogni storia si può abbinare un'attività di comprensione del testo e/o si possono usare delle schede didattiche sulle STEM presenti nel software che riprendono le stesse tematiche con gli stessi personaggi.

### Esperimenti di scienze (3h)

All'interno del software vi sono diversi esperimenti di scienze che ricalcano un po' il format del modulo precedente "racconto + gioco". In questo caso i personaggi sono lo scienziato e il mago che portano i bambini ad apprendere delle nozioni di scienze attraverso degli esperimenti che possono essere realizzati in primo luogo sul software attraverso dei giochi e successivamente anche nella realtà in classe.

### Esercitazione con giochi di tecnologia (1h)

I bambini potranno esercitarsi utilizzando i giochi di tecnologia presenti nel software, tra cui:

- Attività di smistamento
- Ordinamento con ramificazione
- Riconoscimento di modelli
- Sequenze logiche
- Attività di debug

### Esercitazione con giochi di ingegneria (1h)

I bambini potranno esercitarsi utilizzando i giochi di tecnologia presenti nel software, tra cui:

- Ragionamento logico
- Confronti logici
- Associazioni logiche
- Risoluzione dei problemi



Migliaia di attività Infinite varianti di gioco

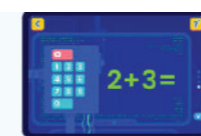
### Esercitazione con giochi di intelligenza visuo-spaziale (1h)

I bambini potranno esercitarsi utilizzando i giochi di tecnologia presenti nel software, tra cui:

- Relazioni logiche tra oggetti
- Attenzione visiva
- Memoria visiva
- Percezione spaziale
- Percezione delle dimensioni

Disponibile per Digital Board / PC / Tavoli interattivi Tablet in 5 lingue.

Per saperne di più >> [INFORMATICA@PRISMARREDO.IT](mailto:INFORMATICA@PRISMARREDO.IT)



#### Numeri e operazioni

- Conteggio e linea dei numeri
- Giochi con le tabelline
- Operazioni a mente
- Problemi matematici e algebrici
- E molto altro!

#### Geometria

- Figure piane
- Figure solide
- Le proprietà delle figure
- Trasformazioni geometriche
- E molto altro!



#### Misure e grafici

- Misurazioni e unità di misura
- Equivalenze e conversioni
- Raccolta di dati
- Rappresentazioni grafiche
- E molto altro!

#### Logica, memoria e attenzione

- Giochi di logica
- Memory
- Giochi di attenzione



### PERCORSI DIDATTICI

Scegli classe e materia e crea il percorso perfetto per ogni bambino



### GIOCHI

Migliaia di attività interattive per le lezioni in classe o a casa.



### REPORT

Monitoraggio delle performance della classe in tempo reale



### ATTIVITÀ STAMPABILI

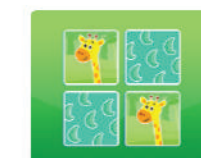
Schede didattiche stampabili che coprono l'intero curriculum didattico

### L'area insegnanti più completa di sempre!

- ✓ Strumenti per facilitare la lezione
- ✓ Report dettagliati in tempo reale
- ✓ Statistiche sulle performance della classe
- ✓ Assegnazione compiti

Agli insegnanti sarà fornito supporto formativo con l'ausilio di:

- ▣ Video tutorial
- ▣ Guide d'utilizzo
- ▣ Webinar bisettimanali





## Pacchetto Scuola PRIMARIA

### MATEMATICA

Piattaforma digitale per l'apprendimento della Matematica

Una Piattaforma digitale online pensata per aiutare gli insegnanti a personalizzare lo studio della matematica per la classe terza, quarta e quinta della Scuola Primaria.

Offre attività progressivamente più difficili che si adattano al livello del singolo studente per aiutarlo a migliorare. Inoltre, l'interfaccia è studiata per stimolare l'apprendimento dei concetti matematici e motivare bambine e bambini con attività divertenti e facili da comprendere.

#### Come funziona ?

La piattaforma è organizzata in tre moduli - Numeri e operazioni, Frazioni e Problemi - che si ripetono per le classi terza, quarta e quinta, per un totale di circa 3500 esercizi per modulo. Gli insegnanti hanno a disposizione un pannello di controllo per monitorare gli alunni, verificarne i progressi e personalizzare la didattica in classe e a casa a seconda dei risultati ottenuti.

#### Come è organizzato il percorso di apprendimento?

- Un test iniziale che determina il livello di partenza degli studenti
- Le attività proposte nella piattaforma si adattano al livello dello studente per aiutarlo progressivamente a migliorare
- Il docente verifica i risultati ottenuti dagli alunni attraverso il pannello di controllo

Per saperne di più >> [INFORMATICA@PRISMARREDO.IT](mailto:INFORMATICA@PRISMARREDO.IT)



## Pacchetto Scuola PRIMARIA E SECONDARIA DI I E II GRADO

(cod. PSP1002L)

### LEARNING HUB

Risorse per la didattica attiva e laboratoriale

#### Contenuti del corso

Learning Hub è un ambiente digitale per la fruizione di risorse didattiche per l'apprendimento attivo e partecipativo: esperienze, laboratori e attività individuali, di gruppo, di classe, volte a consolidare conoscenze e competenze disciplinari, a sviluppare le competenze relazionali, comunicative e cognitive, e l'autoconsapevolezza delle proprie risorse personali ai fini anche di orientamento, motivazione, contrasto alla dispersione.

Learning Hub offre un ambiente di apprendimento originale e innovativo, che propone modelli didattici di Learning-by-doing e Project/Problem based learning elaborati dai migliori esperti e formatori di Learning Academy. Studenti e studentesse possono accedere direttamente alle schede operative, per svolgere le assegnazioni in modo autonomo, sotto la supervisione del docente, che a sua volta trova in piattaforma guide specifiche per la pianificazione, la conduzione e la valutazione delle diverse tipologie di attività.

Learning Hub è disponibile nella versione per Primo Ciclo (con risorse per le tre classi della Secondaria di primo grado, e alcuni contenuti anche per le classi quarta e quinta della Scuola primaria) e per Secondo Ciclo.

Learning Hub si articola in tre sezioni tematiche per Primo e Secondo Ciclo: STEM, Competenze digitali e di Cittadinanza digitale, Sostenibilità e Cittadinanza globale, più una quarta dedicata all'Orientamento solo per la Scuola secondaria di primo grado.

Alla piattaforma sono abbinate, in modo opzionale e con modalità da concordare, sessioni didattiche con formatori Sanoma specialisti dei diversi ambiti: STEM, Competenze digitali, Sostenibilità, Orientamento.

### OBIETTIVI DIDATTICI

- Sviluppo e consolidamento delle conoscenze e competenze disciplinari di ambito STEM
- Sviluppo di competenze di cittadinanza digitale
- Sviluppo e consolidamento di competenze di sostenibilità e di cittadinanza globale
- Sviluppo e consolidamento delle competenze di responsabilità personale, imprenditorialità, pensiero critico e problem solving
- Sviluppo di competenze relazionali ed emotive quali collaborazione, comunicazione e ascolto, leadership, negoziazione, empatia, resilienza, flessibilità

A questi si aggiungono per la Scuola secondaria di Primo grado:

- Conoscenza di sé, dei propri punti di forza e di debolezza, delle propensioni personali e delle competenze acquisite
- Propensione e capacità di compiere scelte coerenti con le proprie attitudini, aspettative e aspirazioni
- Consolidamento di autostima, motivazione, orientamento al futuro

### VANTAGGI

Quali vantaggi per studenti e studentesse?

Learning Hub propone attività originali in un ambiente di apprendimento semplice ma innovativo, nella misura in cui offre a ciascuno l'opportunità di essere protagonista del proprio apprendimento: la possibilità di mettere in gioco creatività e competenze personali genera significato e quindi stimola motivazione e interesse, e sostiene vocazioni e scelte solide per il futuro.

Quali vantaggi per il docente?

Learning Hub mette a disposizione dei docenti un ricco repertorio di attività, che consente di selezionare i format più corrispondenti alla propria sensibilità didattica e agli obiettivi dei diversi gruppi classe. Grazie alle istruzioni dei Kit Docente ogni insegnante può introdurre nella propria programmazione anche modalità nuove, stimolanti per la definizione del proprio ruolo e la costruzione di un nuovo patto formativo con la classe.

### ATTIVITA' A DISPOSIZIONE

Quali attività si possono svolgere? E con quale obiettivo didattico?

Learning Hub propone un'ampia selezione di attività, secondo diversi modelli didattici: learning-by-doing, project/problem based learning, storytelling, gaming, service learning. L'obiettivo è favorire e supportare una modalità di apprendimento capace di generare significato per i singoli, consolidando i contenuti disciplinari e sviluppando competenze specifiche e competenze trasversali: dal pensiero critico alla logica, dalla collaborazione alla comunicazione, alla flessibilità e alla capacità di imparare.

Quali risorse sono a disposizione per il docente?

Nelle varie sezioni del Learning Hub l'insegnante avrà a disposizione un Kit Docente che guida all'uso didattico delle diverse tipologie di risorse, comprensivo di strumenti per la valutazione e/o l'autovalutazione.

### INDICE DEGLI ARGOMENTI

Per Primo e Secondo Ciclo:

- STEM  
Per il Primo Ciclo: Matematica, Scienze, Tecnologia e Coding  
Per il Secondo Ciclo: Matematica, Fisica, Scienze
- Competenze digitali  
Utilizzo dei device tecnologici, fruizione appropriata degli ambienti virtuali, utilizzo dei principali applicativi utili alla vita sociale, personale, professionale, costruzione e gestione della propria identità digitale
- Sostenibilità  
Introduzione alla sostenibilità e attività su riciclo consapevole, salvaguardia dell'ambiente e sostenibilità in gioco.

Per la Secondaria di primo grado:

- Orientamento  
Questionari individuali e attività da fare in classe dedicati alla conoscenza di sé, delle proprie risorse personali, delle competenze cognitive, relazionali, emotive, dei propri desideri e aspirazioni, delle proprie aspettative. Attività per diventare consapevoli dei propri stili di apprendimento e delle intelligenze multiple che caratterizzano ciascuno.

Per saperne di più >> [INFORMATICA@PRISMARREDO.IT](mailto:INFORMATICA@PRISMARREDO.IT)



## Pacchetto Scuola SECONDARIA DI I E II GRADO

Potente SOFTWARE che permette a insegnanti e alunni di creare lezioni o presentazioni altamente interattive con una forte componente di gioco

### Contenuti del corso

Il percorso mira a integrare le competenze STEM promuovendo l'uguaglianza di opportunità e di genere. L'approccio pedagogico, focalizzato sul learning by doing e sul problem solving, coinvolge gli studenti in modo attivo. L'innovativo utilizzo di un software per la creazione di una presentazione interattiva che include anche giochi rende l'apprendimento attivo e coinvolgente, favorendo inclusività, cooperazione e lavoro di squadra. In questo contesto, gli studenti non solo acquisiscono conoscenze scientifiche e tecnologiche, ma sviluppano anche abilità trasversali essenziali per il successo personale e professionale.

### Attività propedeutiche

Il docente precedentemente dovrà aver suddiviso la classe in sottogruppi e individuato per ciascun gruppo un argomento didattico.

### Dettaglio dei moduli

#### PANORAMICA (1h)

Il primo modulo punta a far familiarizzare il gruppo classe con il software per rendere loro consapevoli del possibile output che potranno avere e dare loro idee e ispirazioni.

### Il docente dovrà :

- Spiegare la creazione delle pagine della presentazione
- Spiegare la creazione dei giochi
- Esplorare rapidamente la libreria di asset (grafici e audio) a loro disposizione
- Spiegare l'integrazione di asset personalizzati
- Spiegare come rendere la presentazione visualizzabile e testabile sui vari dispositivi

Alla fine del modulo il docente dovrà mostrare agli studenti alcuni esempi di presentazione interattiva.

### Teoria della progettazione della presentazione interattiva, a meno dei giochi (1h)

In tale modulo il docente dovrà dare agli studenti un'infarinatura su come si progetta una presentazione, toccando i seguenti punti:

- *Struttura Logica*: Organizzazione del contenuto in una sequenza logica e coerente per facilitare la comprensione
- *Multimedialità*: Integrazione di elementi multimediali come immagini, audio .e video per rendere la presentazione visivamente stimolante
- *Design Accattivante*: Scelta di un design visivamente accattivante con colori, font e layout coerenti per mantenere l'attenzione
- *Storie Coinvolgenti*: Introduzione di storie o casi pratici per rendere il contenuto più concreto e memorabile (se pertinente)
- *Gestione del tempo e delle risorse*: Pianificazione del tempo e delle risorse in modo efficiente
- *Test di Prova*: Verifica che la presentazione funzioni

Per saperne di più >> [INFORMATICA@PRISMARREDO.IT](mailto:INFORMATICA@PRISMARREDO.IT)

Facile da usare, facile da apprezzare

### Teoria sulla progettazione dei giochi (1h)

Tale modulo è una breve introduzione al game design finalizzato alla creazione di giochi nel contesto del SOFTWARE.

### I giochi che sarà possibile creare sono dei seguenti tipi:

- Quiz a risposta multipla
- Giochi basati sulla dinamica del Drag & Drop
- Memory
- Giochi basati sul tap

### Progettazione e realizzazione della presentazione a meno dei giochi (2h)

Ogni gruppo, acquisita la teoria, dovrà procedere alla progettazione della propria presentazione interattiva. Questo modulo si riferisce a tutto a meno dei giochi.

La progettazione include tutti gli elementi citati nel modulo 2. Successivamente, solo quando la progettazione sarà terminata, il gruppo dovrà procedere alla realizzazione.

### Progettazione dei giochi della presentazione (2h)

Questo modulo conclude il modulo precedente riferendosi esclusivamente ai giochi che nel modulo precedente non erano stati trattati. In questa fase i test di prova sono fondamentali in quanto potrà garantire la qualità del lavoro svolto.

### Esposizione delle presentazioni (3h)

Dopo che tutti i gruppi avranno completato la realizzazione della presentazione potranno esporla alla classe e sottoporre tutti gli ascoltatori ai giochi, quindi ad una verifica della comprensione.

(cod. MAG2002L)

### A cosa serve

Se hai sempre desiderato creare un'app ma non sai da dove cominciare, con questo SOFTWARE puoi liberare la tua creatività.

SOFTWARE intuitivo, facile da usare e adatto a tutti !



### Quali app posso creare?



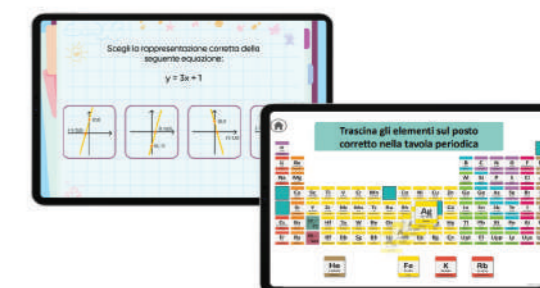
Advergames, Libri interattivi, Lezioni coinvolgenti, Videogiochi semplici, App educative e tanto altro ancora

### Realizzato da creativi per i creativi

Chiunque può utilizzarlo per creare app accattivanti da lanciare sugli store senza bisogno di competenze tecniche.



### Esempi di giochi



## Pacchetto Scuola **SECONDARIA DI I GRADO**

Potente **SOFTWARE** che permette a insegnanti e alunni di creare lezioni o presentazioni altamente interattive con una forte componente di gioco

### Contenuti del corso

Il percorso mira a integrare le competenze STEM promuovendo l'uguaglianza di opportunità e di genere. L'approccio pedagogico, focalizzato sul learning by doing e sul problem solving, coinvolge gli studenti in modo attivo. L'innovativo utilizzo di un software per la creazione di una presentazione interattiva che include anche giochi rende l'apprendimento attivo e coinvolgente, favorendo inclusività, cooperazione e lavoro di squadra. In questo contesto, gli studenti non solo acquisiscono conoscenze scientifiche e tecnologiche, ma sviluppano anche abilità trasversali essenziali per il successo personale e professionale.

### Attività propedeutiche

Il docente precedentemente dovrà aver suddiviso la classe in sottogruppi e individuato per ciascun gruppo un argomento didattico.

### Dettaglio dei moduli

#### PANORAMICA (1h)

Il primo modulo punta a far familiarizzare il gruppo classe con il software per rendere loro consapevoli del possibile output che potranno avere e dare loro idee e ispirazioni.

### Il docente dovrà :

- Spiegare la creazione delle pagine della presentazione
- Spiegare la creazione dei giochi
- Esplorare rapidamente la libreria di asset (grafici e audio) a loro disposizione
- Spiegare l'integrazione di asset personalizzati
- Spiegare come rendere la presentazione visualizzabile e testabile sui vari dispositivi

Alla fine del modulo il docente dovrà mostrare agli studenti alcuni esempi di presentazione interattiva.

### Teoria della progettazione della presentazione interattiva, a meno dei giochi (1h)

In tale modulo il docente dovrà dare agli studenti un'infarinatura su come si progetta una presentazione, toccando i seguenti punti:

- *Struttura Logica*: Organizzazione del contenuto in una sequenza logica e coerente per facilitare la comprensione
- *Multimedialità*: Integrazione di elementi multimediali come immagini, audio .e video per rendere la presentazione visivamente stimolante
- *Design Accattivante*: Scelta di un design visivamente accattivante con colori, font e layout coerenti per mantenere l'attenzione
- *Storie Coinvolgenti*: Introduzione di storie o casi pratici per rendere il contenuto più concreto e memorabile (se pertinente)
- *Gestione del tempo e delle risorse*: Pianificazione del tempo e delle risorse in modo efficiente
- *Test di Prova*: Verifica che la presentazione funzioni

Per saperne di più >> [INFORMATICA@PRISMARREDO.IT](mailto:INFORMATICA@PRISMARREDO.IT)

**Facile da usare, facile da apprezzare**

### Teoria sulla progettazione dei giochi (1h)

Tale modulo è una breve introduzione al game design finalizzato alla creazione di giochi nel contesto del SOFTWARE.

### I giochi che sarà possibile creare sono dei seguenti tipi:

- Quiz a risposta multipla
- Giochi basati sulla dinamica del Drag & Drop
- Memory
- Giochi basati sul tap

### Progettazione e realizzazione della presentazione a meno dei giochi (2h)

Ogni gruppo, acquisita la teoria, dovrà procedere alla progettazione della propria presentazione interattiva. Questo modulo si riferisce a tutto a meno dei giochi.

La progettazione include tutti gli elementi citati nel modulo 2. Successivamente, solo quando la progettazione sarà terminata, il gruppo dovrà procedere alla realizzazione.

### Progettazione dei giochi della presentazione (2h)

Questo modulo conclude il modulo precedente riferendosi esclusivamente ai giochi che nel modulo precedente non erano stati trattati. In questa fase i test di prova sono fondamentali in quanto potrà garantire la qualità del lavoro svolto.

### Esposizione delle presentazioni (3h)

Dopo che tutti i gruppi avranno completato la realizzazione della presentazione potranno esporla alla classe e sottoporre tutti gli ascoltatori ai giochi, quindi ad una verifica della comprensione.

(cod. PSP1010F)

### A cosa serve

Se hai sempre desiderato creare un'app ma non sai da dove cominciare, con questo SOFTWARE puoi liberare la tua creatività.

SOFTWARE intuitivo, facile da usare e adatto a tutti !



### Quali app posso creare?



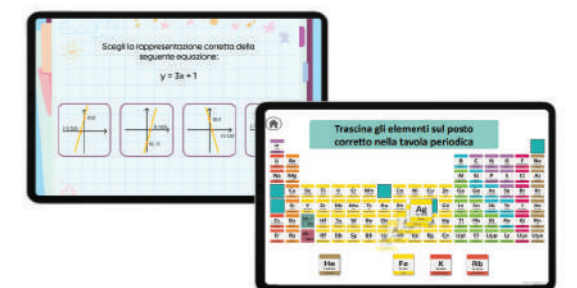
Advergames, Libri interattivi, Lezioni coinvolgenti, Videogiochi semplici, App educative e tanto altro ancora

### Realizzato da creativi per i creativi

Chiunque può utilizzarlo per creare app accattivanti da lanciare sugli store senza bisogno di competenze tecniche.



### Esempi di giochi





PRISMA srl  
Via Giordano Bruno, 21  
80016 - Marano (Na) - Italy

Tel. : +39 081 5861190  
E-mail : [info@prismarredo.it](mailto:info@prismarredo.it)  
web: [www.prismarredo.it](http://www.prismarredo.it)

# Catalogo

Formazione **23/24**

arredi didattici innovativi