



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE EUGANEO

Via Baragofuro, 6 - 35042 Este (PD) - **PDIS026002** - **CF 91023830283**
Tel. 0429.21.16 - Fax 0429.41.86 - www.iiseuganeo.cloud
pdis026002@istruzione.it - pdis026002@pec.istruzione.it
segreteria.didattica@iiseuganeo.cloud, segreteria.personale@iiseuganeo.cloud
dirigente@iiseuganeo.cloud



S_E_F
STEAM_EUGANEO_FORMAZIONE
PNSD AZIONE #25
FORMAZIONE DEI DOCENTI SULL'INSEGNAMENTO DELLE DISCIPLINE
STEAM CON L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI
www.iiseuganeo.cloud/steam/vex

oO@Oo
CATALOGO
WORKSHOP
periodo febbraio-maggio 2022
versione 1
oO@Oo



oO@Oo
Elenco delle iniziative formative
WORKSHOP
oO@Oo

<i>CL</i>	<i>Workshop</i>	<i>Tipo</i>	<i>Ore</i>	<i>Docenti</i>
W11	I robot nella scuola primaria	online	4	PRIMARIA – SECONDARIA IG
W12	I robots con Python, microbit® e Raspberry®	online	4	SECONDARIA - PRIMARIA
W21	Analisi dei dati con PANDAS	online	4	SECONDARIA
W31	STEAM con i QR code	online	4	PRIMARIA - INFANZIA
W32	STEAM con Realtà aumentata e Realtà virtuale	online	4	SECONDARIA
W41	STEAM CON LO SCANNER 3D	online	4	SECONDARIA
W42	Introduzione al modulo CAM di Fusion 360®	online	4	SECONDARIA
W51	Arte e creatività digitale	presenza	4	INFANZIA-PRIMARIA
W61	STEAM con i droni	online	4	SECONDARIA - PRIMARIA
W62	STEAM con approccio “Movimento Maker”	online	4	SECONDARIA
W71	Ambienti di apprendimento per le STEAM	presenza	4	PRIMARIA E SECONDARIA

INFO
euganeo4steam@iiseuganeo.cloud

ISCRIZIONE
www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg

NOTE
formazione gratuita

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

“I ROBOTS NELLA SCUOLA PRIMARIA”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A1	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	W11	Robotica educativa	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola PRIMARIA E SECONDARIA IG		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Introduzione della robotica educativa nella primaria
- ⊙ Conoscere e valutare alcuni robot educativi
- ⊙ Progettare percorsi e attività di Storytelling utilizzando i robot.
- ⊙ Esperienze di utilizzo laboratoriale delle tecnologie per le STEAM, simulazioni di lezioni in classe

CONTENUTI

- ⊙ La robotica educativa, il coding e lo storytelling
- ⊙ Quale robot? Analisi e confronto dei robot:
 - Sphero Indi
 - Ozobot
 - Edison
 - Tymio
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

CALENDARIO

- ⊙ 8 FEBBRAIO 2022 DALLE 16.30 ALLE 18.30
- ⊙ 10 FEBBRAIO 2022 DALLE 16.30 ALLE 18.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP “I ROBOTS CON PYTHON”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A1	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	W12	Robotica educativa e coding	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola SECONDARIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Introduzione della robotica nella secondaria per veicolare le STEAM
- ⊙ Robotica e STEAM
- ⊙ Panoramica di Python® e dell'ecosistema collegato alla robotica
- ⊙ Utilizzo di robot educativi hands-on
- ⊙ Progettazione e realizzazione di robot con schede programmabili e “didattica brick”

CONTENUTI

- ⊙ La robotica come driver delle STEAM
- ⊙ Panoramica sul linguaggio di programmazione Python®
- ⊙ Utilizzo di robot educativi hands-on
- ⊙ Progettazione e realizzazione di robot con schede programmabili e “didattica brick
- ⊙ Esempi replicabili

CALENDARIO

- ⊙ 24 MARZO 2022 DALLE 15.15 ALLE 17.15
- ⊙ 28 MARZO 2022 DALLE 15.15 ALLE 17.15

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

“ANALISI DEI DATI CON PANDAS”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A2	Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa	W21	Analisi dei dati con PANDAS	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola SECONDARIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Veicolare le STEAM con il Data Science (Analisi dei dati)
- ⊙ Conoscere Python® e PANDAS® per l'analisi dei dati
- ⊙ Conoscere NumPy per effettuare calcolo scientifico. calcolo con vettori, matrici e tensori
- ⊙ Accesso a Open data
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

CONTENUTI

- ⊙ Principali metodi, attributi e tecniche di manipolazione dati che si incontrano nei progetti della vita reale.
- ⊙ Manipolazione dei dati
- ⊙ Analisi dei dati
- ⊙ Esempi di calcolo con Numpy®
- ⊙ Visualizzazione con Matplotlib®
- ⊙ Sorgenti dei dati da analizzare con particolare riferimento agli open data
- ⊙ Esperienze STEAM replicabili di utilizzo in classe e/o laboratorio

CALENDARIO

- ⊙ 7 FEBBRAIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 9 FEBBRAIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP “STEAM CON QR CODE”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A3	Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata RA	W31	Insegnare le scienze	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola PRIMARIA e INFANZIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ I codici QR o *Quick Response Codes*
- ⊙ Scansione e generazione di codici QR
- ⊙ QR code nella didattica (potenziamento dei contenuti, storytelling,..)
- ⊙ QR code per la condivisione

CONTENUTI

- ⊙ Il formato QR
- ⊙ Piattaforme online per la generazione di QR code
- ⊙ Creazione di QR Codes per condividere mappe, quiz formativi, esercizi di recupero e potenziamento, espansioni online dei libri di testo, tracce audio, video, articoli, presentazioni, ecc...
- ⊙ QR code ottimi strumenti di didattica finalizzata all'integrazione
- ⊙ Storytelling con i QR code
- ⊙ Potenziamnto edi contenuti con i QR code
- ⊙ Esempi replicabili in classe

CALENDARIO

- ⊙ 4 APRILE 2022 – DALLE 16.30 ALLE 18.30
- ⊙ 6 APRILE 2022 – DALLE 16.30 ALLE 18.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

“STEAM con Realtà aumentata e Realtà virtuale”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A3	Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata RA	W32	Insegnare le scienze	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della SECONDARIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ La realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Veicolazione delle STEAM con le realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Piattaforme Web per la realtà aumentata
- ⊙ Prodotti e piattaforme software per la realtà virtuale

CONTENUTI

- ⊙ La realtà aumentata e la realtà virtuale
- ⊙ Come introdurre la realtà aumentata per veicolare le STEAM nelle diverse discipline, con particolare riferimento alle discipline umanistiche
- ⊙ Libri di testo didattici aumentati con la realtà aumentata
- ⊙ Esempi di utilizzo delle piattaforme web di realtà aumentata con tecnologie BYOD
- ⊙ Applicazioni della realtà virtuale nella didattica
- ⊙ Realtà Virtuale Portatile e per Smartphone
- ⊙ Utilizzo di ClassVR® - Kit per realtà virtuale in classe

CALENDARIO

- ⊙ 9 MAGGIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 11 MAGGIO 2022 – DALLE 15.30 ALLE 17.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2020**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

“STEAM CON LO SCANNER 3D”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A4	Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali	W41	Stampa 3D, remix, digital art	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola infanzia		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Caratteristiche ed utilizzo di uno scanner 3D fisso e mobile
- ⊙ Conoscenza delle tecnologie industriali più recenti per insegnare e ricercare in modo innovativo
- ⊙ I vantaggi degli scanner 3D portatili e del loro uso in compiti autentico come il reverse engineering
- ⊙ Digitalizzare gli oggetti e i lavori fatti in classe dagli studenti permettendone la modifica e la replica grazie all'utilizzo di stampanti 3D
- ⊙ La A di STEAM con lo scanner 3D

CONTENUTI

- ⊙ Lo scanner 3D: tipologie e utilizzi nella didattica per veicolare le STEAM
- ⊙ Lo scanner 3D portatile per il reverse engineering
- ⊙ Scanner 3D e stampa 3D
- ⊙ Esempi di utilizzo dello scanner 3D nella didattica con particolare riferimento alla A di STEAM

CALENDARIO

- ⊙ 4 APRILE 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 6 APRILE 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è **140**, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

“Introduzione al modulo CAM di Fusion 360®”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A4	Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali	W42	Stampa 3D, remix, digital art	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola infanzia		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Illustrare le potenzialità del modulo CAM di Fusion 360® per le operazioni di foratura, fresatura, tornitura e taglio in ottica STEAM
- ⊙ Far conoscere l'ambiente CAD/CAM di fusion 360 e della associatività tra il modello 3D e le lavorazioni CAM corrispondenti, e le possibili applicazioni pratiche in associazione ad una macchina fresatrice o tornitrice a Controllo numerico computerizzato di tipo didattico (Pantografo 3D)

CONTENUTI

- ⊙ Cenno sui linguaggi ISO
- ⊙ Fresatura: Lavorazioni 2D e 3D
- ⊙ Tornitura
- ⊙ Incisioni
- ⊙ Simulazioni delle lavorazioni in macchina

CALENDARIO

- ⊙ 10 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 15 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP "STEAM CON I DRONI"

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A6	Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare	W61	STEAM con i droni	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola SECONDARIA E PRIMARIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ La robotica nella didattica attraverso i droni
- ⊙ Apprendimento ludico di nozioni di fisica, ingegneria e programmazione utilizzando i droni
- ⊙ Come ottenere (gratuitamente) il patentino di pilota di droni
- ⊙ Buone pratiche di utilizzo dei droni per veicolare le STEAM
- ⊙ Il drone educational Tello®

CONTENUTI

- ⊙ Robotica e droni
- ⊙ Struttura di un drone
- ⊙ Linguaggio della navigazione
- ⊙ Il drone Tello EDU® (collaborazione tra DJI, RyzeTech)
- ⊙ Il drone DJI RoboMaster TT Tello Talent
- ⊙ Esempi di coding in Scratch e Python per le STEAM
- ⊙ Hub per gli insegnanti e gli studenti della piattaforma Tello EDU®



CALENDARIO

- ⊙ 4 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.45 ALLE 17.45
- ⊙ 11 FEBBRAIO 2022 DALLE ORE 15.45 ALLE 17.45

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP ONLINE

WORKSHOP

STEAM con approccio "Movimento Maker"

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A6	Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare	W62	Veicolazione STEAM con approccio "Movimento Maker"	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
ONLINE OBBLIGATORIE		4	webinar	attività sincrona
TEMPI		2 incontri di 2 ore		
TARGET		Docenti della scuola SECONDARIA		

CERTIFICAZIONE Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ L'innovazione della didattica laboratoriale e la trasformazione dell'apprendimento a scuola: l'influenza del movimento Maker".
- ⊙ apprendimento costruttivo delle materie scientifiche con un approccio di tipo "Maker"...
- ⊙ invenzione, innovazione e di problem-solving collaborativo
- ⊙ la "Digital Fabrication"

CONTENUTI

- ⊙ L'inserimento nel programma didattico di attività di tipo "Maker" è in grado di potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, e soprattutto di far emergere le meta-competenze e le soft-skills....
- ⊙ A livello didattico, l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità....
- ⊙ Una metodologia Tinker-ing
- ⊙ Una filosofia Share-ing
- ⊙ Un approccio Haker-ing
- ⊙ L'Ambiente di ricerca e sviluppo del progetto Maker@Scuola

CALENDARIO

- ⊙ 29 MARZO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30
- ⊙ 31 MARZO 2022 DALLE ORE 15.30 ALLE 17.30

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è 140, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

WORKSHOP PRESENZA

WORKSHOP

“AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER LE STEAM”

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A7	Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM	W71	Visita e case study	4
EROGAZIONE	ORE	SPAZIO	ATTIVITA'	

PRESENZA OBBLIGATORIE 4 Spazi IIS Euganeo (PD) attività sincrona

TEMPI 1 incontro di 4 ore

TARGET Tutti i **DOCENTI**

CERTIFICAZIONE *Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste*

OBIETTIV

apprendimentol

- ⊙ Gli ambienti di apprendimento “innovativi” nella didattica con particolare riferimento alle STEAM
- ⊙ Lo spazio di apprendimento: caratteristiche, didattiche e ruolo del docente
- ⊙ Spazi di apprendimento e tecnologie digitali
- ⊙ Ambienti di apprendimento innovativi – Una panoramica tra ricerca e casi di studio
- ⊙ Il modello Indire 1+4
- ⊙ Makers at School, Educational Robotics and Innovative Learning Environments
- ⊙ Progettazione di ambienti innovativi: best practice

CONTENUTI

- ⊙ Gli spazi di apprendimento e le tecnologie digitali
- ⊙ Visita agli spazi di apprendimento dell'IIS Euganeo: classi, laboratori e spazi polifunzionali
- ⊙ Progettazione: layout, arredi e tecnologie

CALENDARIO

- ⊙ 28 APRILE 2022 DALLE ORE 15.00 ALLE 19.00

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è **60**, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

NOTE

La presenza si svolge presso:
IIS Euganeo
Via Borgofuro, 6, Este - 35042 (PD)

WORKSHOP PRESENZA

WORKSHOP

ARTE E CREATIVITA' DIGITALE"

CA	AMBITO	CWS	Tipologia workshop	ORE
A5	Arte e creatività digitali	W51	Arte e creatività digitale	4
EROGAZIONE		ORE	SPAZIO	ATTIVITA'
<i>ONLINE OBBLIGATORIE</i>		4	IC BIANCO – SERSALE(CZ)	attività sincrona

TEMPI

1 incontro di 4 ore

TARGET

Docenti della scuola **INFANZIA e PRIMARIA**

CERTIFICAZIONE

Certificazione rilasciata esclusivamente nel caso di frequenza alle tutte le 4 ore previste

OBIETTIVI

- ⊙ Esperienze di utilizzo laboratoriale delle tecnologie per le STEAM, simulazioni di lezioni in classe, svolte in piccoli gruppi.
- ⊙ Applicare le nuove tecnologie alla didattica "situata"

CONTENUTI

- ⊙ Le webapp 2.0
- ⊙ La didattica flip
- ⊙ Esperienze e buone pratiche

CALENDARIO

- ⊙ 19.5.2022 DALLE ORE 15.00 ALLE 19.00

ISCRIZIONE



L'iscrizione avviene mediante la compilazione del modulo online disponibile nel sito www.iiseuganeo.cloud/steam/vex/#reg, scegliendo le attività formative che interessano entro **1 FEBBRAIO 2022**.

E' possibile iscriversi a più iniziative, quando non si svolgono lo stesso giorno in parallelo.

Numero massimo di iscritti è **80**, in caso di numero superiore la priorità è in base all'ordine di iscrizione.

NOTE

La presenza si svolge presso:

ISTITUTO COMPRENSIVO - IC SERSALE 'G.BIANCO'
Piazza Casolini,115, Sersale - 88054 (CZ)



S_E_F
STEAM_EUGANEO_FORMAZIONE
PNSD AZIONE #25
FORMAZIONE DEI DOCENTI SULL'INSEGNAMENTO DELLE DISCIPLINE STEAM CON
L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI
www.iiseuganeo.cloud/steam/vex

AZIONI DI FORMAZIONE
MEETING
AS 2021/2022

IIS Euganeo
Via Borgofuro, 6, Este - 35042 (PD)
euganeo4steam@iiseuganeo.cloud