

Hi-Storia

# Offerta Formativa

Formazione del personale  
scolastico per la Transizione  
Digitale (D.M. 66/2023)

*a cura di Educational.city*

[www.hi-storia.it](http://www.hi-storia.it) | [info@hi-storia.it](mailto:info@hi-storia.it)



Il nostro programma equipaggia i docenti con strumenti e metodologie all'avanguardia per l'insegnamento delle **materie STEM**, e li guida nel processo di **integrazione con l'area umanistica del curriculum**, promuovendo un apprendimento significativo e transdisciplinare.

Valorizziamo profondamente il legame tra STEM e territorio, sostenendo che la **vera innovazione** nasce dalla **capacità di intrecciare saperi tecnologici** con la comprensione e il **rispetto per il contesto culturale, sociale e ambientale** in cui viviamo.

## La tecnologia affrontata in modo critico e consapevole

La nostra missione è dimostrare come la tecnologia, lontana dall'essere neutrale, sia intrisa di valori, scelte e implicazioni che vanno **comprese e discusse criticamente insieme alla comunità educante.**

Da oltre un decennio, il nostro impegno è di **accompagnare la pubblica istruzione a elaborare visioni e posizioni con e sull'ecosistema digitale.** Con l'idea di evitare che l'educazione alla cittadinanza digitale sia delegata solo a soggetti terzi - non pubblici - mossi da interessi propri.

L'intento è promuovere una comprensione della tecnologia che vada **oltre il consumo e l'adozione passiva**, esplorando le sue potenzialità come mezzo di crescita personale e partecipazione sociale.



I NOSTRI CORSI

# Hi-Storia



I sensi del  
patrimonio  
culturale

Consigliato ai docenti di:  
italiano, lingue, arte & immagine, musica, sostegno

Hi-Storia è un **percorso di formazione docenti** che fa incontrare lo sviluppo di **competenze STEM** con la **narrazione** e valorizzazione del **patrimonio culturale**.

Durante le attività, gli allievi progettano e sviluppano il proprio dispositivo Hi-Storia, basato su un bene culturale significativo del loro territorio.

Il corso "*I sensi del patrimonio culturale*" è un **compendio dei metodi e delle esperienze** costruiti nei 10 anni di laboratori Hi-Storia in tutta Italia e all'estero.



Il corso offre **metodologie per ideare audioguide Hi-Storia** con narrazioni inclusive e **testi accessibili** ai non vedenti tramite una **scrittura "sinestetica"** e approfondisce l'uso di temi interpretativi per indagare contaminazioni artistiche e identità storiche, **superando approcci didascalici** alla narrazione del patrimonio culturale.

Ogni modulo include schede operative ed esempi. Con Hi-Storia partecipi ad un progetto che vuole la tecnologia come ambiente critico e partecipativo, valorizzando le discipline umanistiche.



## Dopo il corso saprai

- realizzare attività di scrittura di testi accessibili
- utilizzare Audacity per effettuare una registrazione audio digitale, ideale anche per podcast e webradio
- implementare metodi di progettazione partecipata per sviluppare un dispositivo tattile
- adottare tecnologie di innovazione sociale e culturale



I NOSTRI CORSI

# L'officina di Efesto



Atelier creativo e  
accessibilità

Consigliato ai docenti di:  
tutte le materie, sostegno

Il corso accompagna i docenti nell'esplorazione della **stampa 3D** come **leva per l'accessibilità e la personalizzazione dell'insegnamento**.

In che modo? Con la stampa 3D un docente può realizzare strumenti educativi personalizzati: normografi, guide tattili, puzzle interattivi o modelli scientifici componibili.

Ogni oggetto nasce dall'osservazione delle **esigenze specifiche della classe** e diventa un'occasione per integrare **competenze STEM** e **design didattico**.



Il percorso si articola in tre moduli tematici: un'introduzione generale alle potenzialità inclusive della **stampa 3D**; un focus sull'arte e i linguaggi espressivi, con esempi di **strumenti per il disegno e la manipolazione** (stampini, rulli, texture); un'**attività dedicata al sostegno**, con esempi concreti di materiali per lo sviluppo delle abilità motorie, cognitive e linguistiche.

Tutti i progetti sono pensati per essere riutilizzabili e adattabili a diversi contesti didattici.



### Dopo il corso saprai

- Progettare strumenti educativi accessibili con software 3D
- Stampare e personalizzare materiali per l'inclusione scolastica
- Integrare arte, creatività e fabbricazione digitale nella didattica
- Sviluppare progetti concreti per studenti con BES e non solo



I NOSTRI CORSI

# Decorare con la matematica

--

## Coding per la modellazione 3D

Consigliato ai docenti di:  
matematica, tecnologia

Il corso **unisce il pensiero computazionale** alla **bellezza delle forme artistiche**, per valorizzare il ruolo creativo della matematica e della geometria.

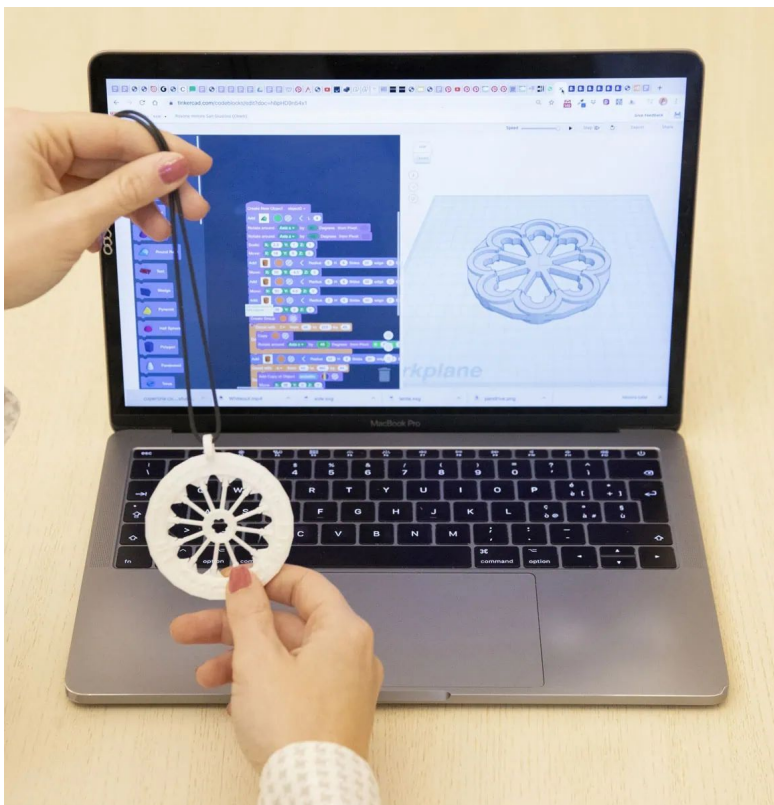
Attraverso software di modellazione 3D e linguaggi di coding visuale, si costruiscono **ponti tra formule, simmetrie, rosoni, fregi e architetture**, apprendendo concetti matematici.

Ogni progetto diventa un'occasione per **collaborare con colleghi di discipline umanistiche** e realizzare **output tangibili**, come modelli stampabili in 3D. Per una matematica da toccare.



Il corso propone attività pratiche per generare strutture architettoniche e motivi ornamentali con **software basati su funzioni matematiche o su algoritmi e codice a blocchi**. Strumenti digitali pensati per essere adatti all'età dei discenti.

Partendo da concetti come isometrie, trasformazioni e traslazioni, i docenti apprendono come realizzare oggetti stampabili in 3D e progettare percorsi che raccontano la matematica attraverso il patrimonio culturale e il design.



### Dopo il corso saprai

- Utilizzare Geogebra 3D per generare strutture e superfici architettoniche
- Progettare rosoni e fregi con Tinkercad Codeblocks (coding a blocchi)
- Stampare in 3D oggetti decorativi basati su funzioni matematiche
- Ideare attività didattiche che uniscono matematica e arte



I NOSTRI CORSI

# La Materia dei sogni

--

## Introduzione alla realtà virtuale

Consigliato ai docenti di:  
tutte le materie

Il percorso è un'introduzione all'uso di strumenti e **dispositivi VR nella didattica** per affrontare in modo critico l'uso della realtà virtuale.

Si tratta infatti di **una tecnologia affascinante**, in quanto capace di mostrare e immergerci mondi altri. **E potente**, poiché implica un'esperienza totalizzante di realtà che isola il fruitore dal mondo visibile e produce effetti sulla percezione.

Il nostro orizzonte sarà l'**uso consapevole, creativo e accessibile** della **didattica immersiva**.



Il corso propone **un viaggio nella storia della realtà virtuale** che abbraccia le evoluzioni dei dispositivi tecnologici, la letteratura e la cinematografia, indagando lo stretto rapporto che intercorre fra tecnologia, linguaggio e immaginario.

L'obiettivo è creare una **cassetta degli attrezzi** pratica e concettuale, che aiuti i docenti a **ideare percorsi di didattica immersiva**, comprendendo le opportunità, le sfide e le implicazioni (psicologiche, sociali e culturali) che questa tecnologia ci pone.



### Dopo il corso saprai

- Orientarti nell'evoluzione storica della realtà virtuale e aumentata: punti di forza e criticità
- VR e AR: analogie e differenze
- Ideare attività didattiche di realtà virtuale e aumentata nella tua disciplina
- Utilizzare i visori di ClassVR, comprendendone funzionamento e implicazioni



Hi-Storia

Per ulteriori informazioni  
contattaci

[www.hi-storia.it](http://www.hi-storia.it) | [info@hi-storia.it](mailto:info@hi-storia.it)

