



Istituto Comprensivo
"F. D'ASSISI - NICOLA AMORE"

Scuola dell'Infanzia / Primaria / Secondaria di I grado (con sezione a indirizzo musicale)

80048-SANT'ANASTASIA (NA) – Via Verdi, 72

Tel.0818930723 – 0818930709-0819762332

Cod. Mecc NAIC8GU00E – C..F. 95246120638

e-mail naic8gu00e@istruzione.it

pec naic8gu00e@pec.istruzione.it



Prot.n.587/VI.1

Sant'Anastasia, 21 gennaio 2025

Ai Sigg. Docenti
Al Personale ATA -
profilo assistente
amm.vo
Al DSGA
Al sito web

Oggetto: informativa PNRR.Manifestazione di Interesse- Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" – "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali" (D.M. 66/2023), finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU.

Si rende noto che con nota ministeriale n. 141549 del 7 dicembre 2023 sono state pubblicate le Istruzioni operative relative alle Azioni di formazione del personale scolastico (DM 66/2023) .

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA, MISSIONE 4 – ISTRUZIONE E RICERCA – COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL'OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ – INVESTIMENTO 2.1 "DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE DEL PERSONALE SCOLASTICO", FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU – "REALIZZAZIONE DI PERCORSI FORMATIVI PER IL PERSONALE SCOLASTICO (DIRIGENTI SCOLASTICI, DIRETTORI DEI SERVIZI GENERALI E AMMINISTRATIVI, PERSONALE ATA, DOCENTI, PERSONALE EDUCATIVO) SULLA TRANSIZIONE DIGITALE NELLA DIDATTICA E NELL'ORGANIZZAZIONE SCOLASTICA" – CODICE NAZIONALE PROGETTO M4C1I2.1-2023-1222-P-43654.

I percorsi per che si devono realizzare sono i seguenti:

N. 5 Percorsi di formazione sulla transizione digitale;

- Numero di partecipanti per ciascuna edizione: 15;
- Numero di edizioni: 5;
- Numero di ore per ogni edizione del percorso: 16 ore;

N. 9 Percorsi di Laboratori di formazione sul campo;

- Numero di partecipanti per ciascuna edizione: 5
- Numero di edizioni: 9;
- Numero di ore per ogni edizione del percorso: 24 ore;

DESCRIZIONE DELLE EDIZIONI

PERCORSI DI TRANSIZIONE DIGITALE

Ambienti di apprendimento innovativi e relativi strumenti tecnologici (personale Docente)

In questo percorso, dal taglio sia teorico che pratico, vengono trattate le principali Metodologie Didattiche Innovative per promuovere modalità efficaci e coinvolgenti di insegnamento e apprendimento. Grazie al ricorso a numerosi applicativi digitali, verranno mostrate varie risorse per attivare metodologie quali la flipped classroom, il project based learning, il cooperative learning e modalità didattiche incentrate sulla gamification. Verrà data una costante attenzione al tema dell'inclusione. Ampio spazio sarà dedicato alla creazione di compiti autentici e di realtà e al tema della valutazione, mostrando anche in questo caso diversi strumenti utili per fornire feedback personalizzati e monitorare l'apprendimento dei propri alunni.

Le metodologie nella progettazione didattica innovativa. Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento (personale docente)

Unità didattiche di Apprendimento (UDA). L'unità didattica di apprendimento (UDA) per competenze rappresenta un percorso formativo interdisciplinare che ha come suo principale focus lo sviluppo e il miglioramento di determinate capacità da parte degli studenti. Spunti operativi per una progettazione delle metodologie didattiche, identificazione delle competenze digitali in relazione alle attività che vengono svolte in classe per la realizzazione di un progetto (UDA) Pratiche di insegnamento e apprendimento e Valutazione dell'apprendimento

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Creare le condizioni favorevoli per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Comunicazione e collaborazione digitale

Utilizzo consapevole e responsabile delle risorse e degli strumenti digitali

Gamification: utilizzo del gioco per l'insegnamento (personale docente)

Gamification didattica a scuola e La flow experience Il meccanismo della ricompensa L'importanza del punteggio Come applicare la gamification didattica in classe Definire gli obiettivi di apprendimento, scegliere il gioco o il software più adatto Progettare la gamification, implementare gli elementi ludici Valutare i risultati Gli strumenti della gamification didattica Game based learning e Serious game Gamification app Esempi di gamification didattica

Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia (personale Docente)

Coding significa «programmazione informatica» ed è una disciplina che ha come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi caratteristici e strumenti intellettuali (come i giochi interattivi). Il coding e il pensiero computazionale rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alla sfide della società digitale. In questo corso viene illustrato ai partecipanti come la programmazione il pensiero computazionale, il coding, l'intelligenza artificiale e la robotica possano essere utilizzati come strumento di apprendimento/insegnamento all'interno di tutte le aree disciplinari. Verrà illustrato come creare

oggetti digitali programmati come storie interattive, quiz, escape room e come la creazione di queste risorse possa essere proposta agli studenti come compito autentico.

Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali (personale Docente)

Affrontare il tema e competenze digitali nella scuola partendo dai due framework europei di riferimento: il DigComp 2.2, sulle competenze digitali dei cittadini, e il DigCompEdu, sulle competenze digitali di docenti e formatori. Le aree di competenza indicate dai due framework, le varie sotto-competenze coinvolte e i livelli di padronanza attesi. Il DigCompOrg come modello relativo all'organizzazione educativa. Gli strumenti per auto-valutare le competenze digitali, sia a livello di singolo docente (tramite lo strumento SELFIE for Teachers) che a livello di istituto (tramite lo strumento SELFIE). Il corso è basato anche su esempi, suggerimenti e spunti operativi in funzione dell'implementazione di un curriculum verticale delle competenze digitali a livello di istituto.

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e del personale ATA per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie (personale ATA)

Definizione e condivisione degli obiettivi della digitalizzazione amministrativa riduzione dei tempi di lavoro, aumento dell'efficienza, miglioramento della comunicazione e della trasparenza, adeguamento a normative specifiche

Il processo si avvia con una valutazione della situazione di partenza in termini di processi, procedure, tecnologie. Viene coinvolto il personale nella fase di progettazione e implementazione del processo di digitalizzazione per co costruire e gestire il cambiamento e l'efficientamento dei processi ottenendo il contributo di tutti i partecipanti Formazione del personale

Il personale viene formato, ciascuno secondo le specifiche esigenze e ruoli, sull'utilizzo delle nuove tecnologie e sui nuovi processi

Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, immersivo, basate sul progetto (PBL) sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving) 1° edizione (personale Docente)

Il corso approfondisce le diverse modalità con cui è possibile:

A. Sperimentare l'apprendimento esperienziale, immersivo, basate sulla narrazione (storytelling)

1. Tipologie di narrazione
2. Video (videotelling) nelle diverse piattaforme internet e mobile in un contesto didattico stimolante e altamente motivato.
3. Analisi e utilizzo di strumenti digitali e AI generativa
4. Video Telling: comunicare con i video
5. Obiettivi, storyboard, planning, produzione e post produzione
6. Storytelling e Digital storytelling: comunicare con registri diversi attraverso il racconto di una storia
7. Fare Digital storytelling: obiettivi di comunicazione e narrazione
8. I format e i canali dello storytelling e del Digital Storytelling
9. Percorsi didattici e attività pratiche da svolgere in classe

Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, immersivo, basate sul progetto (PBL) sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving) 2° edizione (personale Docente)

Il corso approfondisce le diverse modalità con cui è possibile:

A. Sperimentare l'apprendimento esperienziale, immersivo, basate sulla narrazione (storytelling)

1. Tipologie di narrazione
2. Video (videotelling) nelle diverse piattaforme internet e mobile in un contesto didattico stimolante e altamente motivato.
3. Analisi e utilizzo di strumenti digitali e AI generativa
4. Video Telling: comunicare con i video
5. Obiettivi, storyboard, planning, produzione e post produzione
6. Storytelling e Digital storytelling: comunicare con registri diversi attraverso il racconto di una storia
7. Fare Digital storytelling: obiettivi di comunicazione e narrazione
8. I format e i canali dello storytelling e del Digital Storytelling
9. Percorsi didattici e attività pratiche da svolgere in classe

Coding, problem solving e STEAM con SAM Labs 1° edizione (personale Docente)

Gli strumenti di SAM Labs utilizzati per l'attivazione di competenze digitali, di creatività e di problem solving. Tramite l'ambiente di programmazione dedicato, verrà introdotta in modo semplice ed efficace la programmazione all'interno della didattica quotidiana grazie alla manipolazione di oggetti sia fisici che digitali. Il corso ha l'obiettivo di rendere i ragazzi autonomi nella gestione di problemi e ricerca di soluzioni creative e originali. Durante il percorso verranno inoltre fornite idee e modalità per introdurre questi strumenti sia per le discipline STEM che per quelle umanistiche.

Coding, problem solving e STEAM con SAM Labs 2° edizione (personale Docente)

Gli strumenti di SAM Labs utilizzati per l'attivazione di competenze digitali, di creatività e di problem solving. Tramite l'ambiente di programmazione dedicato, verrà introdotta in modo semplice ed efficace la programmazione all'interno della didattica quotidiana grazie alla manipolazione di oggetti sia fisici che digitali. Il corso ha l'obiettivo di rendere i ragazzi autonomi nella gestione di problemi e ricerca di soluzioni creative e originali. Durante il percorso verranno inoltre fornite idee e modalità per introdurre questi strumenti sia per le discipline STEM che per quelle umanistiche.

Didattica innovativa con Google Workspace for Education 1° edizione (personale Docente)

Lo scopo del corso è imparare ad utilizzare in maniera integrata e innovativa i vari applicativi della suite di Google, con numerosi esempi pratici e un'attenzione costante all'attivazione di metodologie innovative per l'insegnamento.

Comprendere come utilizzare gli strumenti di Google Workspace for Education per una didattica basata su creatività, innovazione dei processi di apprendimento e inclusione

Utilizzare in maniera efficace i vari applicativi per la creazione di contenuti digitali, coinvolgendo i ragazzi nella progettazione e condivisione delle proprie risorse.

Uso più funzionale degli strumenti per la comunicazione e l'organizzazione del lavoro all'interno di classi

Estensioni e applicazioni da utilizzare in maniera integrata con i vari strumenti

Monitorare l'apprendimento e valutare in maniera adeguata le attività realizzate dagli studenti

Didattica innovativa con Google Workspace for Education 2° edizione (personale Docente)

Lo scopo del corso è imparare ad utilizzare in maniera integrata e innovativa i vari applicativi della suite di Google, con numerosi esempi pratici e un'attenzione costante all'attivazione di metodologie innovative per l'insegnamento.

Comprendere come utilizzare gli strumenti di Google Workspace for Education per una didattica basata su creatività, innovazione dei processi di apprendimento e inclusione

Utilizzare in maniera efficace i vari applicativi per la creazione di contenuti digitali, coinvolgendo i ragazzi nella progettazione e condivisione delle proprie risorse.

Uso più funzionale degli strumenti per la comunicazione e l'organizzazione del lavoro all'interno di classi

Estensioni e applicazioni da utilizzare in maniera integrata con i vari strumenti

Monitorare l'apprendimento e valutare in maniera adeguata le attività realizzate dagli studenti

Creatività digitale con la modellazione 3D 1° edizione (personale Docente)

La modellazione 3D come esempio di creatività digitale per consentire alle idee di prendere forma. Questo corso mostrerà i principali strumenti per iniziare da subito a modellare in tre dimensioni ma soprattutto come l'inserimento di attività di modellazione possa diventare una pratica didattica quotidiana volta alla realizzazione di prodotti e risorse didattiche, alla risoluzione di problemi e alla ricerca di una modalità espressiva personale.

Creatività digitale con la modellazione 3D 2° edizione (personale Docente)

La modellazione 3D come esempio di creatività digitale per consentire alle idee di prendere forma. Questo corso mostrerà i principali strumenti per iniziare da subito a modellare in tre dimensioni ma soprattutto come l'inserimento di attività di modellazione possa diventare una pratica didattica quotidiana volta alla realizzazione di prodotti e risorse didattiche, alla risoluzione di problemi e alla ricerca di una modalità espressiva personale.

Si invitano, pertanto, i docenti ed assistenti amm.vi -DSGA a far pervenire in segreteria una manifestazione di interesse a partecipare a uno dei percorsi proposti, **entro il 29 gennaio 2025 ore 12.00**, a mano o per email : naic8gu00e@istruzione.it compilando e sottoscrivendo con firma autografa il modulo di interesse allegato alla presente informativa.

Nel ringraziare per l'attenzione, si porgono cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico
Angela De Falco
Firma digitale

**Al Dirigente scolastico
Istituto Comprensivo
F. D'Assisi-N. Amore
c/o uffici di segreteria**

Manifestazione di interesse PNRR; Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” – “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali” (D.M. 66/2023), finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU.

Il/la sottoscritto/a docente/ATA

Nato/a il a Docente di /ATA

Scuola Comune di

manifesta il proprio interesse ad aderire al seguente percorso formativo:

PERCORSI DI TRANSIZIONE DIGITALE

- Ambienti di apprendimento innovativi e relativi strumenti tecnologici (personale Docente)*
- Le metodologie nella progettazione didattica innovativa. Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento (personale docente)*
- Gamification: utilizzo del gioco per l'insegnamento (personale docente)*
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia (personale Docente)*
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali (personale Docente)*

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

- Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e del personale ATA per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie (personale ATA)*

- Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, immersivo, basate sul progetto (PBL) sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving) 1° edizione (personale Docente)*
- Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, immersivo, basate sul progetto (PBL) sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving) 2° edizione (personale Docente)*
- Coding, problem solving e STEAM con SAM Labs 1° edizione (personale Docente)*
- Coding, problem solving e STEAM con SAM Labs 2° edizione (personale Docente)*
- Didattica innovativa con Google Workspace for Education 1° edizione (personale Docente)*
- Didattica innovativa con Google Workspace for Education 2° edizione (personale Docente)*
- Creatività digitale con la modellazione 3D 1° edizione (personale Docente)*
- Creatività digitale con la modellazione 3D 2° edizione (personale Docente)*

Dichiara di impegnarsi a frequentare assiduamente le attività inerenti al percorso prescelto e, ove previsto, a conseguire la relativa certificazione finale.

Data

Firma