Istituto Comprensivo
Libero Andreotti
Pescia (PT)

07 Dicembre 2023

Circolare numero 93

ISCRIZIONE AI CORSI DI FORMAZIONE PER IL PERSONALE INTERNO

PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza) – Missione 1 – Componente 1 (Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università) – Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico sulla trasformazione digitale" – Art. 1, c. 512, L. 178/2020 – Art. 2 D.M. 222/2022 – "**Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali**".

Codice avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-941

Identificativo progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-2956

CUP: F34D22001820006

Il progetto "**Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali**" finanziato con fondi del PNRR, prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative sia da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti sia da attuare nell'attività amministrativa per il potenziamento delle attività di digitalizzazione della Pubblica Amministrazione.

Tutti i percorsi attivati rientrano nel Piano di Formazione dei Docenti relativo all'a.s. 2023/2024 e saranno tenuti dagli animatori digitali individuati all'esito dell'Avviso di selezione per l'individuazione di esperti formatori interni (Circ. n. 82).

PERCORSI FORMATIVI ATTIVATI

Titolo del corso ID Percorso Scuola Futura Formatrice Area DigCompEdu

*** Livello di ingresso**

**** Date (orario) Ore Destinatari Modalità Posti disponibili** A scuola con DOC e BEE BOT (Coding e Robotica Educativa) 176761 De Chiara Debora 1-3 A1 26.02.2024

07.03.2024

14.03.2024

18.03.2024

(16.30-18.30) 8 Infanzia

Primaria

(I, II) In presenza 25 A scuola con Lego WeDo e Ozobot (Coding e Robotica Educativa) 176762 Gaudiello Filomena 1-3 A2 25.03.2024

04.04.2024

11.04.2024

22.04.2024

(16.30-18.30) 8 Primaria

(III, IV, V) In presenza 25 Rendiamo le pareti interattive con HyperWall 176763 Natalini Alessandra 2-5-6 A2 21.02.2024

28.02.2024

(16.30-18.30) 4 Secondaria Online 50 Disegniamo e produciamo oggetti con stampante e scanner 3D 176764 Gabbrielleschi Giada 2-5 A2 01.03.2024

on line

07.03.2024

in presenza

(15.00-17.00) 4 Primaria

Secondaria Blended 25 Google Workspace for Education: Gmail, Drive, Calendar, creazione e gestione documenti 176766 Natalini Alessandra 1-2 A1 08.02.2024

15.02.2024

19.02.2024

(16.45-18.45) 6 Infanzia

Primaria

Secondaria

Ass. Amm. Online 50 Google Workspace for Education: Google Moduli, Classroom 176767 Natalini Alessandra 3-5-6 A2 04.03.2024

21.03.2024

(16.45-18.45) 4 Infanzia

Primaria

Secondaria

Ass. Amm. Online 50 Strumenti di presentazione e Gamification 176769 Gabbrielleschi Giada 3-5-6 A2 03.04.2024

08.04.2024

15.04.2024

(15.00-17.00) 6 Infanzia

Primaria

Secondaria In presenza 25 Aula immersiva CoSpaces e Thinglink 176770 Gabbrielleschi Giada 2-3 A2
11.04.2024

18.04.2024

30.04.2024

(15.00-16.30)

consegna e-tivity entro il 12.05.2024 6 Primaria

Secondaria Blended 25 Podcast, Storytelling e Storytelling digitale 176771 Pieroni Claudia 3-5-6 A2/B1
22.02.2024

27.02.2024

(16.45.18.45) 4 Infanzia

Primaria

Secondaria Online 50

* Legenda Area DigCompEdu:

1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale

2: Risorse digitali

3: Pratiche di insegnamento e apprendimento

4: Valutazione dell'apprendimento

5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

** Legenda Livello di ingresso:

A1: Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

A2: Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

B1: Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

B2: Esperto/Intermedio/Conosce e utilizza in modo organico e proattivo

C1: Leader/Avanzato/Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse

C2: Pioniere/Avanzato/ Rielabora e promuove

Descrizione sintetica dei contenuti e dell'articolazione in moduli formativi dei singoli corsi

Titolo del corso Descrizione A scuola con DOC e BEE BOT CONTENUTI DEL CORSO Il corso è rivolto ai docenti della scuola dell'Infanzia e delle classi I e II della Scuola Primaria e mira a individuare strategie educative e contenuti per potenziare il pensiero computazionale degli alunni, trasmettendo ai partecipanti tutte le competenze necessarie a realizzare esperienze educative efficaci attraverso gli strumenti del Coding e della Robotica Educativa. L'obiettivo principale del corso è quello di progettare e condurre attività di coding che partano da semplici lezioni unplugged per arrivare all'uso di software dedicati alla programmazione. Il percorso si concluderà con attività di progettazione di attività di robotica educativa funzionali allo sviluppo del pensiero computazionale. Gli obiettivi specifici del corso sono: acquisire una conoscenza di base del coding e della robotica, comprendere il funzionamento dei robot di cui è dotato l'Istituto, applicare alla propria didattica le potenzialità dell'apprendimento ludico, collaborativo e laboratoriale. Il percorso prevederà attività di progettazione e di robotica educativa funzionali allo sviluppo del pensiero computazionale. I docenti proveranno a sperimentare loro stessi ciò che poi trasmetteranno ai loro alunni.

Il corso si articola in quattro moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Coding con il corpo, Cody feet (cody feet è un coding da fare con il corpo eseguendo il percorso indicato dai colori e dalla posizione dei piedi, drammatizzazione di un racconto, attività con i burattini). MODULO 2 Pixel art. MODULO 3 Robottino DOC (Doc è un simpatico robot che offre un'introduzione semplice e intuitiva ai concetti base della programmazione. Il bambino allena il pensiero logico e l'intelligenza spaziale, si esercita a contare e decide come far muovere Doc per raggiungere i vari obiettivi distribuiti nella griglia dei tabelloni del gioco). MODULO 4 Bee-Bot (Questo robot permette di esercitare la padronanza della lateralizzazione e di introdurre a piccoli passi i primi aspetti della programmazione. La sua funzione è quella di rinforzare e motivare i bambini nell'apprendimento, anche attraverso attività di drammatizzazione, di disegno e soprattutto di psicomotricità). **A scuola con Lego WeDo e Ozobot** CONTENUTI DEL CORSO Il corso è rivolto ai docenti delle classi III, IV, V della Scuola Primaria e mira a individuare strategie educative e contenuti per fare coding con gli studenti, trasmettendo ai partecipanti tutte le competenze necessarie a realizzare esperienze educative efficaci attraverso gli strumenti del Coding e della Robotica Educativa. Gli obiettivi del corso sono: utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per trarne vantaggi sia sul piano delle abilita? generali che specifiche; modificare l'ambiente di apprendimento attraverso un consapevole e corretto utilizzo delle tecnologie digitali; creare un ambiente di apprendimento stimolante e collaborativo in modo da coinvolgere tutti gli alunni; realizzare una didattica inclusiva. Gli obiettivi specifici sono: favorire il problem solving; porre le basi per capire la programmazione; introdurre alla conoscenza delle materie STEAM permettere di sviluppare le capacità di collaborazione; motivare il bambino coadiuvando i percorsi di didattica classica.

Il corso si articola in quattro moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Introduzione LEGO WeDo e LEGO Spike Prime (esempi guidati: i docenti affronteranno un percorso graduale che partirà dalla costruzione di un semplice robot seguendo le istruzioni fornite e passerà per la scoperta dei concetti base della programmazione) MODULO 2 Sperimentazione (progettazione di attività didattiche: i docenti realizzeranno un robot, lo programmeranno, realizzeranno attività connesse alle discipline curricolari). MODULO 3 Introduzione Ozobot (cos'è OzoBot e com'è fatto: descrizioni e riflessioni; le applicazioni per tablet e smartphone; codice a colori come linguaggio di programmazione: coding unplugged) MODULO 4 Esplorazione, prime prove di programmazione, debugging, condivisione delle scoperte con il codice a colori; progettazione di un'attività didattica con Ozobot.

I docenti proveranno a sperimentare loro stessi ciò che poi trasmetteranno ai loro alunni. **Rendiamo le pareti interattive con HyperWall** CONTENUTI DEL CORSO Il corso, rivolto ai docenti della Scuola Secondaria di Primo grado, ha l'obiettivo di conoscere e utilizzare HyperWall, strumento che è la fusione tra lo spazio fisico di una parete con lo spazio digitale di un nuovo ambiente digitale rappresentato da una WebApp.

Il corso si articola in due moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Cos'è Hyperwall; come accedere e attivare i contenuti digitali: il Qr Code e il tagNFC. MODULO 2 Creare, caricare e fruire i contenuti sulla web App **Disegniamo e produciamo oggetti con stampante e scanner 3D** CONTENUTI DEL CORSO Il corso illustrerà le principali potenzialità della modellazione tridimensionale oltre ad offrire la possibilità di operare con semplici oggetti da prototipare con l'ausilio della stampante e dello scanner 3D. Dal progetto, passando per la modellazione tridimensionale, fino alla realizzazione fisica del manufatto; i partecipanti saranno coinvolti in una sessione pratica che permetterà loro di sperimentare in prima persona l'attività oggetto del corso.

Il corso si articola in due moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Presentazione degli strumenti per la modellazione 3D (incontro online) MODULO 2 Sperimentazione sul campo e produzione di un oggetto stampato in 3D (incontro in presenza) **Usiamo Google Workspace for Education: Gmail, Drive, Calendar, creazione e gestione documenti** CONTENUTI DEL CORSO Il corso è rivolto a tutti gli ordini scolastici e al personale ATA, ha lo scopo di fornire le nozioni essenziali per utilizzare la più diffusa piattaforma digitale per la didattica durante la propria attività quotidiana. Passeremo in rassegna i diversi strumenti a disposizione con esempi pratici di uso quotidiano.

Il corso si articola in tre moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Principi generali della piattaforma e raccomandazioni per un uso sicuro e conforme. Utilizzo del sistema di posta elettronica d'Istituto. Configurazione corretta del browser e dei dispositivi mobili. MODULO 2 Il sistema di drive virtuale della piattaforma. Creazione, condivisione e gestione di documenti, fogli, presentazioni. MODULO 3 Utilizzo dei calendari e prenotazione delle risorse; prendere nota con Keep. Altri sistemi di comunicazione: chat e spazi. Netiquette: buone pratiche e cortesia in rete. **Google Workspace for Education: Classroom, Google Moduli** CONTENUTI DEL CORSO Il corso è rivolto a tutti gli ordini scolastici, ha lo scopo di fornire le nozioni essenziali su due degli strumenti didattici più diffusi della piattaforma valorizzandone gli aspetti più utili per la didattica, con esempi pratici di attività da svolgere in classe, o a distanza, con gli studenti.

Il corso si articola in due moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Introduzione alla piattaforma per la gestione delle classi virtuali. Utilizzo del sistema delle classi virtuali per la distribuzione di materiali e l'assegnazione di compiti. MODULO 2 Creazione e gestione dei moduli. **Strumenti di presentazione e Gamification** CONTENUTI DEL CORSO Il corso offre ai partecipanti l'opportunità di acquisire competenze nella creazione di presentazioni originali ed esplorare il mondo della gamification grazie all'uso di innovative piattaforme e applicazioni. Sarà possibile sceglieremo tra numerosi modelli preimpostati e personalizzarli secondo le proprie preferenze, superando le tradizionali slide utilizzate in passato.

Il corso si articola in tre moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Introduzione alle piattaforme. Selezionare i modelli preimpostati. Personalizzare presentazioni, animazioni e infografiche. Scaricare e condividere le presentazioni multimediali. MODULO 2 Creare esercizi interattivi di gamification. MODULO 3 Ideare un'escape room digitale da utilizzare con gli studenti. **Aula immersiva CoSpaces e Thinglik** CONTENUTI DEL CORSO Il corso offre ai partecipanti la possibilità di acquisire conoscenze sugli spazi immersivi. Le potenzialità di questi nuovi spazi di apprendimento sono sicuramente il carattere multisensoriale, collaborativo ed inclusivo; tali strumenti offrono ai docenti una visione diversa della didattica in particolare offrendo alla classe un'alternativa modalità di sviluppo di curiosità e attenzione, motivandola a interagire ed esplorare nuovi contesti.

Introduzione a programmi di realtà virtuale e aumentata; realizzazione di artefatti in ambienti virtuali utili alla didattica.

Il corso si articola in tre moduli da 1,5 ore ciascuno. MODULO 1 Una nuova idea di scuola;

Intro – Gli spazi Immersivi;

La classe-laboratorio; Collaborando s'impara; Cos'e? la Realta? Aumentata\Virtuale; MODULO 2 Tenere il mondo in una mano – Il cubo magico. Esplorare con lo smartphone.

Laboratorio: CoSpaceEdu MODULO 3 Creare con l'AR – Aumentare la realta? – Laboratorio: immagina e aumenta MODULO 4 Viaggiare a 360° – Dal reale al virtuale

Laboratorio: i tour virtuali con ThingLink. **Podcast, Storytelling e Storytelling digitale** CONTENUTI DEL CORSO Storytelling e podcast strumenti per una didattica innovativa

Lo storytelling è uno strumento efficace nella didattica che ci consente di trasmettere i contenuti delle nostre discipline coinvolgendo attivamente gli studenti sia sul piano cognitivo che emotivo. Le nuove tecnologie, come ad esempio i podcast, ampliano le sue potenzialità.

Il podcast è uno strumento che permette di creare e di usufruire di contenuti audio didattici. Strumento utile per i docenti sia per creare materiali didattici innovativi e inclusivi sia per assegnare stimolanti compiti autentici ai propri studenti.

Il corso è rivolto agli insegnanti della scuola primaria e secondaria di primo grado ma anche per gli insegnanti della scuola dell'infanzia che vogliano creare e raccogliere contenuti audio per le loro attività in classe.

Il corso si articola in due moduli da due ore ciascuno. MODULO 1 Lo storytelling nella didattica e utilizzo di una varietà di contenuti digitali per stimolare pensiero critico, creatività e collaborazione tra gli studenti. MODULO 2 Creazione di un podcast utilizzando strumenti digitali di base a disposizione dei docenti (pc, microfono, smarthphone) e applicazioni gratuite.

COME ISCRIVERSI E PARTECIPARE AI PERCORSI FORMATIVI

Accedere alla Piattaforma Scuola Futura (https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/). Accedere all'area riservata le proprie credenziali di accesso o autenticarsi con SPID, CIE o eIDAS. Accedere alla sezione "TUTTI I PERCORSI". Nella colonna di sinistra ricercare il percorso formativo di interesse inserendo in "Cerca per" l'ID Percorso Scuola Futura oppure filtrare tutti i percorsi erogati dall'I.C. Andreotti inserendo il codice meccanografico PTIC823007 nella sezione "Organizzatori". Cliccare su "CANDIDATI" relativo ai percorsi formativi di interesse.

La candidatura potrà assumere uno dei seguenti stati:

Candidatura in attesa di conferma: la richiesta di iscrizione al percorso formativo è stata inviata e si deve attendere la conferma dell'accettazione da parte dell'IC Andreotti. Candidatura confermata: la richiesta di iscrizione al percorso formativo è stata accettata dall'IC Andreottia12121. L'utente potrà seguire il percorso quando lo stesso sarà attivo. Candidatura in riserva: la richiesta di iscrizione e stata accettata ma i posti disponibili per il percorso formativo sono esauriti punto nel caso in cui uno dei candidati ammessi rinunci alla partecipazione il candidato con riserva potrà prendere il suo posto. Candidatura non confermata: la candidatura del percorso formativo è stata rifiutata. Posti esauriti: non è possibile iscriversi al percorso formativo.

N.B.: la conferma dell'iscrizione arriverà via e-mail al termine del periodo di iscrizione fissato al 20.01.2024.

ATTESTATO

Se si è superato il percorso, nella sezione "I MIEI PERCORSI" è possibile cliccare sul pulsante "SCARICA L'ATTESTATO" per scaricare il certificato di partecipazione.

Seguendo il percorso *Home / Servizi / Personale scolastico* del sito istituzionale è possibile accedere alla pagina dedicata alla formazione e all'aggiornamento (https://icandreottipescia.edu.it/servizio/formazione-e-aggiornamento/).

Si ricorda a tutto il personale che **dal 14 dicembre** la piattaforma *Scuola futura* invierà le comunicazioni ai corsisti docenti e personale ATA sul nuovo indirizzo e-mail **@scuola.istruzione.it.**

Si invitano quindi i docenti e il personale ATA ad attivare quanto prima la nuova casella così come già indicato nelle comunicazioni ministeriali. Tutte le informazioni e la documentazione utile è disponibile al seguente link: https://www.istruzione.it/nuova-peo/utente_docenti-ata.html

Pescia (PT), 07/12/2023

La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Antonella Gesuele