



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale "Mons. Mario Vassalluzzo"

### Allegato 1

ISTITUTO COMPrensIVO DI ROCCAPIEMONTE - -ROCCAPIEMONTE Prot. 0006440 del 07/10/2024 I (Uscita)
--

### DESCRIZIONE CORSI DI FORMAZIONE-DOCENTI-DM66-2023\_ PERCORSO DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA Progetto "FormAzione CoMVass\_DM66" Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023). 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, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1-13

Codice avviso M4C1I2.1-2023-1222.

CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-44480

CUP: C64D23003740006

### DOCENTI SCUOLA INFANZIA

#### Informazioni del corso:

**Tipologia:** formazione sincrona in videoconferenza

**Totale ore:** 30 ore

**Rivolto a:** i docenti della scuola dell'infanzia

**Formatori:** Prof. ssa Manzo Manuela, docente- formatore esperto

#### Descrizione:

##### Area DigCompEdu

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

#### Livello di ingresso

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

#### Programma:

##### Incontro 1: Introduzione allo STEM

- **Obiettivi:** Comprendere l'importanza dell'educazione STEM nella prima infanzia.
- **Attività:** Presentazione del corso, discussione sui benefici dello STEM, attività di gruppo per sperimentare possibili attività da svolgere in aula.

##### Incontro 2: Scienza e Natura

- **Obiettivi:** Esplorare il mondo naturale attraverso esperimenti semplici.
- **Attività:** Esperimenti con l'acqua, osservazione di piante e insetti, creazione di un piccolo orto.

##### Incontro 3: Tecnologia e Gioco

- **Obiettivi:** Introduzione alla tecnologia attraverso il gioco.
- **Attività:** Utilizzo di materiale di facile consumo per la costruzione di semplici robot

Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale - "Mons. Mario Vassalluzzo"  
Via Pigno, 3 – 84086 – Roccapiemonte (SA) - c.f. 94065920657 C.M. SAIC8BD00X  
contatti: tel/ fax 081/931587 email: saic8bd00x@istruzione.it ; pec: saic8bd00x@pec.istruzione.it



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale “Mons. Mario Vassalluzzo”

### Incontro 4: Lingua e linguaggi

- **Obiettivi:** Sviluppare competenze linguistiche attraverso giochi e attività pratiche.
- **Attività:** creazione di una storia con AI e sviluppo della stessa con immagini

### Incontro 5: Ingegneria per Bambini

- **Obiettivi:** Introduzione ai concetti di ingegneria attraverso costruzioni e progetti.
- **Attività:** Costruzione di percorsi per sviluppare la storia creata, attività di problem - solving.

### Incontro 6: Arte e Creatività nello STEM

- **Obiettivi:** Integrare l'arte nelle attività STEM per stimolare la creatività.
- **Attività:** Progetti di arte e scienza, creazione di modelli e disegni ispirati a diverse ambientazioni

### Incontro 7: Coding e Pensiero Computazionale

- **Obiettivi:** Introduzione al coding e al pensiero computazionale.
- **Attività:** Giochi di coding senza computer, utilizzo di robot educativi come Bee-Bot.

### Incontro 8: Scienza dei Materiali

- **Obiettivi:** Esplorare le proprietà dei materiali attraverso esperimenti.
- **Attività:** Esperimenti con materiali diversi, costruzione di strutture.

### Incontro 9: STEM e Inclusione

- **Obiettivi:** Promuovere l'inclusione e l'accessibilità nelle attività STEM.
- **Attività:** Attività STEM adattate per bambini con diverse abilità, discussione sull'importanza dell'inclusione. (didattica sensoriale)

### Incontro 10: Progetto Finale e Conclusione

- **Obiettivi:** Applicare le conoscenze acquisite in un progetto finale.
- **Attività:** Realizzazione di un progetto STEM di gruppo, presentazione dei progetti, riflessione e feedback sul corso. Condivisione dei materiali

### Modalità di accesso alla piattaforma GoToMeeting

Da Personal Computer

La postazione PC deve essere dotata di fotocamera, microfono e casse o in alternativa delle cuffie

- 15 minuti prima del Webinar aprire un Browser di navigazione (preferibilmente Google Chrome)

- Accedere al sito [www.gotomeeting.com](http://www.gotomeeting.com);

- Fare clic sul pulsante “Partecipa” in alto a destra;

- Inserire nel campo “ID Riunione o Sala riunioni personale” il Codice **251-118-901** E fare clic sul pulsante “Partecipa”;

- Disattivare Microfono e Fotocamera.

- Seguire la procedura.

Dallo Smartphone o Tablet:

Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale - “Mons. Mario Vassalluzzo”  
Via Pigno, 3 – 84086 – Roccapiemonte (SA) - c.f. 94065920657 C.M. SAIC8BD00X  
contatti: tel/ fax 081/931587 email: [saic8bd00x@istruzione.it](mailto:saic8bd00x@istruzione.it) ; pec: [saic8bd00x@pec.istruzione.it](mailto:saic8bd00x@pec.istruzione.it)



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale “Mons. Mario Vassalluzzo”

- Scaricare l'APP GoToMeeting su App Store o Play Store;
  - 10 minuti prima del Webinar lancia l'APP ed inserire il Codice accesso **251-118-901**
- Disattivare Microfono e Fotocamera.

Per velocizzare le operazioni puoi anche fare clic sul seguente link:

<https://meet.goto.com/251118901>

### DOCENTI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

#### Informazioni del corso:

**Tipologia:** formazione sincrona in videoconferenza

**Totale ore:** 30 ore

**Rivolto a:** i docenti della scuola secondaria di primo grado

**Formatori:** Prof.ssa Adele Leccia, docente esperto formatore.

#### Descrizione:

Questo percorso formativo di 30 ore è progettato per docenti che desiderano esplorare e implementare metodologie didattiche innovative e attive, con particolare attenzione all'integrazione delle tecnologie digitali. Il corso mira a fornire ai partecipanti gli strumenti e le competenze necessarie per creare ambienti di apprendimento stimolanti e coinvolgenti, in linea con le esigenze educative del XXI secolo e con quanto richiesto dai PNRR.

#### Programma:

#### 1. Introduzione alle metodologie didattiche innovative

- Panoramica delle competenze chiave per l'apprendimento permanente
- Presentazione dei framework DigComp, DigCompEDU e LifeComp
- Discussione sulle competenze del XXI secolo
- Compiti autentici e di realtà\*\*

#### 2. Flipped Classroom

- Principi e struttura della classe capovolta
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti
- Progettazione di una lezione flipped

#### 3. Project Based Learning (PBL)

- Fondamenti del PBL e sua applicazione in classe
- Fasi di progettazione e implementazione di un progetto
- Esempi pratici e attività di gruppo per la creazione di un PBL

#### Cooperative Learning

- Principi del Cooperative Learning e sua importanza

Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale - “Mons. Mario Vassalluzzo”  
Via Pigno, 3 – 84086 – Roccapiemonte (SA) - c.f. 94065920657 C.M. SAIC8BD00X  
contatti: tel/ fax 081/931587 email: saic8bd00x@istruzione.it ; pec: saic8bd00x@pec.istruzione.it



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale “Mons. Mario Vassalluzzo”

- Tecniche per la formazione dei gruppi e l'assegnazione dei ruoli
- Attività pratiche di Cooperative Learning

### 4. Digital Storytelling

- Introduzione al Digital Storytelling come strumento didattico
- Fasi di creazione di una storia digitale
- Strumenti e piattaforme per il Digital Storytelling

### 5. Gamification e Game-Based Learning

- Principi della gamification applicati all'educazione
- Elementi di game design per l'apprendimento
- Creazione di attività didattiche gamificate

### 6. Universal Design for Learning (UDL)

- Principi dell'UDL e sua importanza per l'inclusione
- Strategie per implementare l'UDL in classe
- Progettazione di lezioni secondo i principi UDL

### 7. Social Emotional Learning (SEL)

- Importanza delle competenze socio-emotive nell'apprendimento
- Le cinque competenze fondamentali del SEL
- Integrazione del SEL nelle attività didattiche quotidiane

### 8. STEAM e Intelligenza Artificiale in educazione

- Approccio STEAM: integrazione di scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica.

### 9. Intelligenza Artificiale

- Introduzione all'Intelligenza Artificiale e sue applicazioni in ambito educativo
- Riflessione sulle implicazioni etiche e pratiche dell'IA in educazione
- I vari strumenti utili per il docente e per gli studenti.

### 10. Realizzazione da parte dei corsisti di una lezione basata su una metodologia e uno strumento digitale.

#### Modalità di accesso alla piattaforma GoToMeeting:

Da Personal Computer

La postazione PC deve essere dotata di fotocamera, microfono e casse o in alternativa delle cuffie

- 15 minuti prima del Webinar aprire un Browser di navigazione (preferibilmente Google Chrome)
- Accedere al sito [www.gotomeeting.com](http://www.gotomeeting.com);
- Fare clic sul pulsante “Partecipa” in alto a destra;

Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale - “Mons. Mario Vassalluzzo”  
Via Pigno, 3 – 84086 – Roccapiemonte (SA) - c.f. 94065920657 C.M. SAIC8BD00X  
contatti: tel/ fax 081/931587 email: [saic8bd00x@istruzione.it](mailto:saic8bd00x@istruzione.it) ; pec: [saic8bd00x@pec.istruzione.it](mailto:saic8bd00x@pec.istruzione.it)



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale “Mons. Mario Vassalluzzo”

- Inserire nel campo “ID Riunione o Sala riunioni personale” il Codice **401-117-621** E fare clic sul pulsante “Partecipa”;
- Disattivare Microfono e Fotocamera.
- Seguire la procedura.

Dallo Smartphone o Tablet:

- Scaricare l'APP GoToMeeting su App Store o Play Store;
  - 10 minuti prima del Webinar lancia l'APP ed inserire il Codice accesso **401-117-621**
- Disattivare Microfono e Fotocamera.

Per velocizzare le operazioni puoi anche fare clic sul seguente link:<https://meet.goto.com/401117621>

### DOCENTI SCUOLA PRIMARIA

#### Informazioni del corso:

**Tipologia:** formazione sincrona in videoconferenza

**Totale ore:** 30 ore

**Rivolto a:** i docenti della scuola primaria

**Formatori:** Prof. Cappetti Paolo, docente di tecnologia- esperto formatore.

#### Descrizione:

I robot sono macchine (più o meno) intelligenti che piano piano stanno riempiendo la nostra vita quotidiana, è quindi importante non solo cercare di capire cosa sono e come funzionano, ma anche se e in che modo possono supportare la didattica come strumenti stimolanti e innovativi. Questo corso introduce alla Robotica Educativa, con cenni di storia della Robotica e di Didattica. La Robotica Educativa sarà affrontata sia da un punto di vista teorico/didattico, sia da un punto di vista pratico. Durante il corso si analizzeranno diversi modelli di robot e diversi linguaggi di programmazione, provando a creare laboratori e attività didattiche per gli studenti.

#### Programma:

##### Modulo 1: i fondamentali

- Le motivazioni di fondo alla luce del PNSD
- Il quadro di riferimento europeo DigComp EDU 2017
- Robotica educativa (RE) e Coding: aspetti generali e fondamentali pedagogico-didattici

##### Modulo 2: robotica educativa a scuola

- Attività propedeutica per la robotica: coding unplugged
- Coding con semplici artefatti robotici (senza programmazione)

Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale - “Mons. Mario Vassalluzzo”  
Via Pigno, 3 – 84086 – Roccapiemonte (SA) - c.f. 94065920657 C.M. SAIC8BD00X  
contatti: tel/ fax 081/931587 email: saic8bd00x@istruzione.it ; pec: saic8bd00x@pec.istruzione.it



## Istituto Comprensivo ad Indirizzo Musicale “Mons. Mario Vassalluzzo”

- Coding di base con l'utilizzo di piattaforme di programmazione visuali (Scratch e Makeblock): analisi e potenzialità.
- Coding con Scratch 3.0

### Modulo 3: I Kit robotici e le loro interfacce con il mondo reale

- Analisi dei kit disponibili sul mercato a seconda dei diversi gradi scolastici
- Nozioni di base sul funzionamento e sulla struttura dei robot educativi: (sensori e attuatori)
- Robotica avanzata con artefatti robotici più completi

### Modulo 4: il laboratorio di Robotica educativa

- Programmare e condurre attività di RE e di coding nei diversi gradi di scuola.
- Robotica, coding, gamification e STEAM: creatività a scuola!
- Esempi di casi e attività pratiche

### Modalità di accesso alla piattaforma GoToMeeting

Da Personal Computer

La postazione PC deve essere dotata di fotocamera, microfono e casse o in alternativa delle cuffie

- 15 minuti prima del Webinar aprire un Browser di navigazione (preferibilmente Google Chrome)
- Accedere al sito [www.gotomeeting.com](http://www.gotomeeting.com);
- Fare clic sul pulsante “Partecipa” in alto a destra;
- Inserire nel campo “ID Riunione o Sala riunioni personale” il Codice **211-400-765** E fare clic sul pulsante “Partecipa”;
- Disattivare Microfono e Fotocamera.
- Seguire la procedura.

Dallo Smartphone o Tablet:

- Scaricare l'APP GoToMeeting su App Store o Play Store;
  - 10 minuti prima del Webinar lancia l'APP ed inserire il Codice accesso **211-400-765**
- Disattivare Microfono e Fotocamera.

Per velocizzare le operazioni puoi anche fare clic sul seguente link:

<https://meet.goto.com/211400765>

La DIRIGENTE

*Anna De Simone*

*Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993*