

Progettazione esecutiva Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Titolo progetto: Menti innovative

Tipologia di percorsi

Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Titolo

Personale scolastico in ...Digitale (livello base)

Descrizione

Percorso formativo erogato a gruppi di almeno 15 partecipanti (Docenti e personale scolastico) che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; saranno articolati anche più moduli. I Contenuti saranno sviluppati nel rispetto della certificazione parziale EIPASS STANDARD (Moduli: I fondamenti dell'ICT, Navigare e cercare informazioni sul Web, Comunicare e collaborare in Rete, Elaborazione testi) preparando i corsisti al superamento degli specifici esami.

EIPASS Standard è accreditata ad Accredia come certificazione delle competenze digitali in coerenza con il Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2 ed è in linea con la definizione di Certificazione Internazionale di Alfabetizzazione Digitale riportata nel CCNL Comparto Istruzione, alla Nota Congiunta n. 5, firmato il 18 gennaio 2024.

Destinatari

Minimo 15 Docenti di ogni ordine e grado e personale scolastico

Ore: 20

Contenuti

I fondamenti dell'ICT:

Contenuti del modulo

Risolvere problemi tecnici

- Risolvere i problemi di connessione più comuni
- Ottimizzare la durata della batteria
- Migliorare la potenza di calcolo e la capacità di archiviazione
- Cosa fare in caso di problemi con la fotocamera e il microfono

Individuare bisogni e risposte tecnologiche

- Acquistare e vendere beni e servizi su Internet
- Usare gli strumenti di Windows per migliorare l'accessibilità

- Usare Google Translate

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

- Usare le tecnologie digitali per creare valore sociale
- Creare un canale YouTube

Individuare i divari di competenze digitali

- La competenza digitale
- Come funziona l'intelligenza artificiale
- Informare gli altri sull'importanza di riconoscere le fake news

Navigare e cercare informazioni sul Web

Contenuti del modulo

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

- Navigare in Rete
- Ricercare informazioni sul Web
- Come i motori di ricerca scelgono i risultati da mostrare

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

- Misinformazione e disinformazione
- I diversi tipi di mis- e disinformazione
- Valutare le informazioni sul Web

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

- Usare moduli per raccogliere dati
- Creare e personalizzare un grafico
- Usare un database per analizzare i dati
- Archiviare dati

Comunicare e collaborare in Rete

Contenuti del modulo

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

- Social Network
- Posta elettronica
- Riunioni online
- Messaggistica istantanea

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

- L'Open Education
- Condividere contenuti digitali
- Valutare i contenuti da condividere

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

- L'identità digitale
- I diversi tipi di servizi digitali su Internet
- L'intelligenza artificiale
- Tecnologie digitali e democrazia

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

- Calendari online
- Bacheche online
- Mappe concettuali online
- Partecipare in modo collaborativo a Wikipedia

Netiquette

- Bloccare la ricezione di messaggi indesiderati
- L'Hate Speech
- Norme di comportamento per l'utilizzo delle ICT
- Migliorare l'accessibilità agli ambienti digitali

Gestire l'identità digitale

- Come gestire l'identità digitale
- Limitare e gestire il tracciamento delle attività su internet
- Creare e gestire un profilo LinkedIn

Elaborazione testi

Contenuti del modulo

Primi passi con Word

- L'interfaccia di Word
- Operazioni di base sui documenti
- Modificare il formato delle pagine

Testo

- Prime operazioni sul testo
- Formattare il testo
- Formattare i paragrafi

Tabelle, immagini e oggetti grafici

- Tabelle
- Immagini
- Oggetti grafici

Salvare e stampare il documento

- Salvare e aprire un documento
- Stampare il documento
- La stampa unione

Area del DigCompEdu di riferimento:

Area 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”)

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con “Scuola 4.0”
- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica

- Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

Titolo**Personale scolastico in ...Digitale (livello avanzato)****Descrizione**

Percorso formativo erogato a gruppi di almeno 15 partecipanti (Docenti e personale scolastico) che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; saranno articolati anche più moduli. I Contenuti saranno sviluppati nel rispetto della certificazione parziale EIPASS STANDARD (Moduli: Sicurezza Informatica, Foglio di calcolo, Presentazione) preparando i corsisti al superamento degli specifici esami.

EIPASS Standard è accreditata ad Accredia come certificazione delle competenze digitali in coerenza con il Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2 ed è in linea con la definizione di Certificazione Internazionale di Alfabetizzazione Digitale riportata nel CCNL Comparto Istruzione, alla Nota Congiunta n. 5, firmato il 18 gennaio 2024.

Destinatari

Minimo 15 Docenti e personale scolastico con priorità per il personale che ha partecipato al livello base

Ore: 20

Sicurezza Informatica

Contenuti del modulo

Proteggere i dispositivi

- I diversi tipi di minacce negli ambienti digitali
- Gestire le password
- Misure per impedire accessi indesiderati
- Misure di sicurezza informatica

Proteggere i dati personali e la privacy

- Usare l'identificazione elettronica per accedere ai servizi online della PA
- Trattamento dei dati personali

Proteggere la salute e il benessere

- I rischi connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali
- Strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale
- Combattere l'odio degli ambienti digitali
- Tecniche di User experience per controllare le decisioni umane

Proteggere l'ambiente

- L'impatto ambientale del digitale
- Buone pratiche per ridurre l'impatto ambientale del digitale

Foglio di calcolo

Contenuti del modulo

Primi passi con Excel



- L'interfaccia di Excel
- Prime operazioni sui fogli di lavoro

I dati

- Inserire dati nelle celle
- Modificare, trovare e sostituire dati
- Ordinare, duplicare e spostare dati

Gestire i fogli di lavoro

- Righe e colonne
- Fogli di lavoro

Formattazione

- Formattare i dati
- Allineamento
- Carattere
- Bordo e riempimento

Formule e funzioni

- Formule aritmetiche
- Funzioni
- I messaggi di errore

Grafici

- Creare un grafico
- Personalizzare un grafico

Salvare e stampare fogli di lavoro

- Salvare e aprire cartelle di lavoro
- Impostare la pagina di stampa
- Salvare fogli di lavoro

Presentazioni

Contenuti del modulo

Primi passi con PowerPoint

- L'interfaccia di PowerPoint
- Prime operazioni sulle presentazioni
- Prime operazioni sulle diapositive

Testo

- Gestire i testi
- Formattare il testo

Tablette, grafici e organigrammi

- Tabelle
- Grafici
- Organigrammi

Oggetti grafici

- Immagini
- Forme
- Altri oggetti grafici
- Manipolare oggetti grafici

Gestire la presentazione

- Transizioni e animazioni
- Salvare e aprire una presentazione



- Stampare la presentazione
- Eseguire la presentazione

Area del DigCompEdu di riferimento:

Area 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con “Scuola 4.0”
- Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l’utilizzo delle tecnologie digitali
- Tecnologie digitali per l’inclusione scolastica
- Leadership dell’innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

Titolo**Competenze digitali per il personale scolastico (livello base)****Descrizione**

Percorso formativo erogato a gruppi di almeno 15 partecipanti (Docenti e personale scolastico) che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; saranno articolati anche più moduli. I Contenuti saranno sviluppati nel rispetto della certificazione parziale EIPASS STANDARD (Moduli: I fondamenti dell'ICT, Navigare e cercare informazioni sul Web, Comunicare e collaborare in Rete, Elaborazione testi) preparando i corsisti al superamento degli specifici esami.

EIPASS Standard è accreditata ad Accredia come certificazione delle competenze digitali in coerenza con il Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2 ed è in linea con la definizione di Certificazione Internazionale di Alfabetizzazione Digitale riportata nel CCNL Comparto Istruzione, alla Nota Congiunta n. 5, firmato il 18 gennaio 2024.

Destinatari

Minimo 15 Docenti e personale scolastico

Ore: 20**Contenuti**

I fondamenti dell'ICT:

Contenuti del modulo

Risolvere problemi tecnici

- Risolvere i problemi di connessione più comuni
- Ottimizzare la durata della batteria
- Migliorare la potenza di calcolo e la capacità di archiviazione
- Cosa fare in caso di problemi con la fotocamera e il microfono

Individuare bisogni e risposte tecnologiche

- Acquistare e vendere beni e servizi su Internet
- Usare gli strumenti di Windows per migliorare l'accessibilità
- Usare Google Translate

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

- Usare le tecnologie digitali per creare valore sociale
- Creare un canale YouTube

Individuare i divari di competenze digitali

- La competenza digitale
- Come funziona l'intelligenza artificiale
- Informare gli altri sull'importanza di riconoscere le fake news

Navigare e cercare informazioni sul Web

Contenuti del modulo

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

- Navigare in Rete
- Ricercare informazioni sul Web
- Come i motori di ricerca scelgono i risultati da mostrare

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

- Misinformazione e disinformazione
- I diversi tipi di mis- e disinformazione
- Valutare le informazioni sul Web

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

- Usare moduli per raccogliere dati
- Creare e personalizzare un grafico
- Usare un database per analizzare i dati
- Archiviare dati

Comunicare e collaborare in Rete

Contenuti del modulo

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

- Social Network
- Posta elettronica
- Riunioni online
- Messaggistica istantanea

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

- L'Open Education
- Condividere contenuti digitali
- Valutare i contenuti da condividere

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

- L'identità digitale
- I diversi tipi di servizi digitali su Internet
- L'intelligenza artificiale
- Tecnologie digitali e democrazia

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

- Calendari online
- Bacheche online
- Mappe concettuali online
- Partecipare in modo collaborativo a Wikipedia

Netiquette

- Bloccare la ricezione di messaggi indesiderati
- L'Hate Speech
- Norme di comportamento per l'utilizzo delle ICT
- Migliorare l'accessibilità agli ambienti digitali

Gestire l'identità digitale

- Come gestire l'identità digitale
- Limitare e gestire il tracciamento delle attività su internet
- Creare e gestire un profilo LinkedIn

Elaborazione testi

Contenuti del modulo

Primi passi con Word

- L'interfaccia di Word
- Operazioni di base sui documenti
- Modificare il formato delle pagine

Testo

- Prime operazioni sul testo
- Formattare il testo
- Formattare i paragrafi

Tabelle, immagini e oggetti grafici

- Tabelle
- Immagini
- Oggetti grafici

Salvare e stampare il documento

- Salvare e aprire un documento
- Stampare il documento
- La stampa unione

Area del DigCompEdu di riferimento:

Area 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”)

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con “Scuola 4.0”
- Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l’utilizzo delle tecnologie digitali
- Tecnologie digitali per l’inclusione scolastica
- Leadership dell’innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

Titolo

Competenze digitali per il personale scolastico (livello avanzato)

Descrizione

Percorso formativo erogato a gruppi di almeno 15 partecipanti (Docenti e personale scolastico) che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; saranno articolati anche più moduli. I Contenuti saranno sviluppati nel rispetto della certificazione parziale EIPASS STANDARD (Moduli: Sicurezza Informatica, Foglio di calcolo, Presentazione) preparando i corsisti al superamento degli specifici esami.

EIPASS Standard è accreditata ad Accredia come certificazione delle competenze digitali in coerenza con il Digital Competence Framework for Citizens – DigComp 2.2 ed è in linea con la definizione di Certificazione Internazionale di Alfabetizzazione Digitale riportata nel CCNL Comparto Istruzione, alla Nota Congiunta n. 5, firmato il 18 gennaio 2024.

Destinatari

Minimo 15 Docenti e personale scolastico con priorità per il personale che ha partecipato al livello base

Ore: 20

Sicurezza Informatica

Contenuti del modulo

Proteggere i dispositivi

- I diversi tipi di minacce negli ambienti digitali
- Gestire le password
- Misure per impedire accessi indesiderati
- Misure di sicurezza informatica

Proteggere i dati personali e la privacy

- Usare l’identificazione elettronica per accedere ai servizi online della PA
- Trattamento dei dati personali

Proteggere la salute e il benessere

- I rischi connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali
- Strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale
- Combattere l'odio degli ambienti digitali
- Tecniche di User experience per controllare le decisioni umane

Proteggere l'ambiente

- L'impatto ambientale del digitale
- Buone pratiche per ridurre l'impatto ambientale del digitale

Foglio di calcolo

Contenuti del modulo

Primi passi con Excel

- L'interfaccia di Excel
- Prime operazioni sui fogli di lavoro

I dati

- Inserire dati nelle celle
- Modificare, trovare e sostituire dati
- Ordinare, duplicare e spostare dati

Gestire i fogli di lavoro

- Righe e colonne
- Fogli di lavoro

Formattazione

- Formattare i dati
- Allineamento
- Carattere
- Bordo e riempimento

Formule e funzioni

- Formule aritmetiche
- Funzioni
- I messaggi di errore

Grafici

- Creare un grafico
- Personalizzare un grafico

Salvare e stampare fogli di lavoro

- Salvare e aprire cartelle di lavoro
- Impostare la pagina di stampa
- Salvare fogli di lavoro

Presentazioni

Contenuti del modulo

Primi passi con PowerPoint

- L'interfaccia di PowerPoint
- Prime operazioni sulle presentazioni
- Prime operazioni sulle diapositive

Testo

- Gestire i testi
- Formattare il testo

Tabelle, grafici e organigrammi

- Tabelle
- Grafici
- Organigrammi

Oggetti grafici

- Immagini
- Forme
- Altri oggetti grafici
- Manipolare oggetti grafici

Gestire la presentazione

- Transizioni e animazioni
- Salvare e aprire una presentazione
- Stampare la presentazione
- Eseguire la presentazione

Area del DigCompEdu di riferimento:

Area 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”)

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con “Scuola 4.0”
- Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l’utilizzo delle tecnologie digitali
- Tecnologie digitali per l’inclusione scolastica
- Leadership dell’innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

Tipologia Attività:

Laboratori di formazione sul campo

Titolo corso:

Coding e Robotica Educativa per il personale di Scuola primaria e Secondaria di primo Grado

Il coding e il pensiero computazionale rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alle sfide della società digitale, come ricordato anche dalle recenti Linee guida per le discipline STEM. In questo percorso intendiamo mostrare ai partecipanti come la programmazione possa essere utilizzata come strumento di apprendimento/insegnamento all’interno di tutte le aree disciplinari. Come espressione pratica delle attività di coding si mostrerà come sia possibile 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. I partecipanti potranno così verificare in prima persona

quanto il coding e il pensiero computazionale rappresentino risorse didattiche al tempo stesso semplici, divertenti e creative. In questo percorso dal taglio molto pratico vedremo come, tramite le varie soluzioni LEGO® Education, sia possibile svolgere facilmente attività di coding e robotica educativa con gli alunni, in maniera trasversale alle diverse discipline. Per ogni attività proposta si daranno ampie indicazioni su come introdurla in classe, come differenziare gli obiettivi a seconda delle esigenze dei propri studenti, come valutare il lavoro svolto. Durante il percorso saranno utilizzati anche i Robot M-bot e i Robot i Root acquistati con risorse del PNRR.

Destinatari Minimo 5 Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

CONTENUTI

- Il coding e il pensiero computazionale nelle Linee guida per le discipline STEM
- I principali ambienti di programmazione
- Creazione di storie interattive, quiz ed escape rooms
- Utilizzare il coding per assegnare compiti autentici
- Esempi di attività e spunti didattici
- Le soluzioni LEGO® Education per un “apprendimento basato sul gioco”
- Attività pratiche su vari ambiti e discipline
- Le risorse a disposizione dell’insegnante
- Come valutare le attività degli studenti
- Attività pratica sull’utilizzo dell’M-bot e del robot I Root nelle diverse discipline

Area del DigCompEdu di riferimento:

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

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”)

- Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie
- Didattica e insegnamento dell’informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell’intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell’infanzia
- Potenziamento dell’insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM),

Titolo corso:

12

Progettazione esecutiva Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Titolo progetto: Menti innovative

Coding e Robotica Educativa per il personale di Scuola dell'Infanzia

Il coding e il pensiero computazionale rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alle sfide della società digitale, come ricordato anche dalle recenti Linee guida per le discipline STEM. In questo percorso intendiamo mostrare ai partecipanti come la programmazione possa essere utilizzata come strumento di apprendimento/insegnamento all'interno di tutte le aree disciplinari. Come espressione pratica delle attività di coding si mostrerà come sia possibile 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. I partecipanti potranno così verificare in prima persona quanto il coding e il pensiero computazionale rappresentino risorse didattiche al tempo stesso semplici, divertenti e creative. In questo percorso dal taglio molto pratico vedremo come, tramite le varie soluzioni LEGO® Education Express (scuola infanzia), sia possibile svolgere facilmente attività di coding e robotica educativa con gli alunni, in maniera trasversale alle diverse discipline. Per ogni attività proposta si daranno ampie indicazioni su come introdurla in classe, come differenziare gli obiettivi a seconda delle esigenze dei propri studenti, come valutare il lavoro svolto. Durante il percorso saranno utilizzati anche i Robot Bee - Bot acquistati con risorse del PNRR e FESR.

Destinatari Minimo 5 Docenti di scuola dell'infanzia

CONTENUTI

- Il coding e il pensiero computazionale nelle Linee guida per le discipline STEM
- I principali ambienti di programmazione
- Creazione di storie interattive, quiz ed escape rooms
- Utilizzare il coding per assegnare compiti autentici
- Esempi di attività e spunti didattici
- Le soluzioni LEGO® Education per un "apprendimento basato sul gioco"
- Attività pratiche su vari ambiti
- Le risorse a disposizione dell'insegnante
- Come valutare le attività degli studenti
- Attività pratica sull'utilizzo dei robot Bee-bot

Area del DigCompEdu di riferimento:

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

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale")

- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM),

Titolo corso:

Realtà Aumentata e Stampa 3D

La modellazione 3D è un ottimo esempio di creatività digitale in quanto permette alle idee di prendere forma. Questo percorso mostrerà quali sono le caratteristiche di quest'area, quali sono 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. Durante il percorso saranno anche analizzate le diverse soluzioni di realtà aumentata per le diverse discipline

Destinatari Minimo 5 Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Contenuti

- Introduzione alla modellazione 3D
- I principali strumenti per modellare in 3D e le loro caratteristiche
- Come inserire modellazione e stampa 3D nella pratica didattica quotidiana
- Come sfruttare le potenzialità di modellazione e stampa 3D per tutte le aree disciplinare e per i progetti multidisciplinari
- La realtà aumentata e discipline

Area del DigCompEdu di riferimento:

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

Principali ambiti tematici (con riferimento al DM 66/2023 "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale")

- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM)

Tipologia di attività

Comunità di pratiche per l'apprendimento

Descrizione

La Comunità di pratiche per l'apprendimento è animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico (docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curriculum scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

Nello specifico saranno previste attività legate **Creazione di risorse digitali e Digital Storytelling al fine di scoprire diversi strumenti per creare con semplicità contenuti quali presentazioni multimediali, video didattici, percorsi a bivi, quiz e altri contenuti interattivi e attività legate alla Particolare attenzione sarà data all'educazione nella creazione e condivisione di risorse digitali. Come indicato anche dal Curriculum di Educazione Civica e ai rischi connessi all'utilizzo della rete cyberbullismo il rispetto della privacy e del copyright**

Alcune ore saranno dedicate alla formazione del personale scolastico per attività organizzativo-amministrativo (personale ATA).

Totale ore attività 110