

# 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

#### *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

**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**