



## ISTITUTO COMPRESIVO "G. MOSCATI" BENEVENTO

Via Cosimo Nuzzolo n. 37/a - 82100 BENEVENTO

tel. 08241909648

Cod. mec. bnic84300x - Cod.Fiscale 92051360623

e-mail [bnic84300x@istruzione.it](mailto:bnic84300x@istruzione.it) - pec [bnic84300x@pec.istruzione.it](mailto:bnic84300x@pec.istruzione.it)sito web <http://www.icmoscatibn.edu.it>

Ai Docenti di Scuole Infanzia, Primarie e Secondaria di I grado

I.C. "G. Moscati"

Sito Web Sezione Futura – PNRR

Albo on line

Amministrazione Trasparente

Atti

**Oggetto:** Apertura iscrizioni al percorso formativo "Transizione Digitale per il personale scolastico" a numero chiuso

Con riferimento alla linea 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico" del PNRR, si comunica ai docenti che sono ufficialmente aperte le iscrizioni al percorso formativo sulla Transizione Digitale di n.25 ore a cura dell'Animatore Digitale, docente Mariangela Calicchio e del tutor docente Elena Stanzione, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Il percorso, a numero chiuso, mira a supportare il personale scolastico attraverso l'adozione di metodologie e tecnologie innovative per un'istruzione sempre più inclusiva ed efficace.

Per aderire al modulo formativo e procedere alle iscrizioni, **si prega di rispondere entro il 7 dicembre p.v.** al seguente link <https://forms.gle/3ffY2c3KbZPmC6yZA>

Di seguito, la scheda informativa e il calendario delle attività.

<b>Denominazione:</b>	<b><i>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 per il personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).</i></b> <b>Formazione del personale interno a cura dell'AD sulla transizione digitale I.C. "G. Moscati" Benevento</b> <b>Docenti Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Sec. I grado</b>
<b>Descrizione:</b>	Il corso prevede lo svolgimento di attività di formazione e di aggiornamento del personale docente a cura dell'Animatore Digitale, da realizzare in modalità online. Docenti: esperto Calicchio Mariangela, tutor Stanzione Elena
<b>Finalità:</b>	Il percorso formativo: -è finalizzato all'acquisizione di un utilizzo competente di hardware e software di dotazione dell'istituto; -mira a diffondere soluzioni metodologiche innovative e strategie didattiche tra cui Gamification, Coding/Tinkering e Robotica Educativa da sperimentare nelle classi, per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti e il raggiungimento del successo formativo. -ha lo scopo di fornire una comprensione di base dell'intelligenza artificiale e dei suoi sviluppi recenti in maniera semplice ed efficace attraverso esempi pratici, nonché di mostrare come gli strumenti di "IA generativa" come ChatGPT e altri

	possono essere utilizzati quotidianamente per il proprio lavoro. I partecipanti impareranno a conoscere le opportunità e le sfide dell'IA e come utilizzare gli strumenti dell'IA generativa" in modo efficace per la didattica. Inoltre, saranno incoraggiati a fare domande e a partecipare attivamente alla discussione per rendere il percorso più interattivo e coinvolgente.
<b>Destinatari:</b>	Livello di ingresso A1. Novizio/Base n.15 docenti - Scuola dell'Infanzia, Primaria e Scuola Sec. I grado
<b>Tempi:</b>	Le iniziative formative si svolgeranno nell'anno scolastico 2024-2025
<b>Contenuti:</b>	L'azione formativa concorre al raggiungimento dei target (obiettivi) e dei milestone (traguardi) dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole".
<b>Obiettivi del percorso formativo:</b>	-Favorire nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento in grado di porre l'alunno al centro del processo formativo; -favorire l'apprendimento interdisciplinare e multidisciplinare attraverso modalità didattiche mediate da nuove tecnologie; -utilizzare in maniera consapevole strumenti e risorse digitali all'interno del contesto scolastico; -incentivare la produzione e la sistemazione di materiali multimediali da condividere anche online; - favorire lo sviluppo del pensiero computazionale; - apprendere la logica di funzionamento dei robot.
<b>Area DigCompEdu</b>	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

### Programma

Il corso è costituito da 25 ore, che si svolgeranno nei mesi di dicembre/gennaio pp.vv.

### Unità 1 - 2 - 3 - 4 - 5

Piattaforma Classroom Account I.C. Moscati:

-n.6 incontri da h 3 + 2 da 3,5 (25 ore) di approfondimento in modalità asincrona (codice corso Classroom I.C. "G. Moscati" Bn: [3zorvps](#)) per presentazione e discussione elaborati dei corsisti + Test finale

Calendario incontri:	Sede	Orario
1. Lunedì 9 dicembre 2024	Piattaforma Google Classroom I.C. "G. Moscati" Bn Codice corso: <a href="#">3zorvps</a>	dalle 14.00 alle 17.00
2. Lunedì 16 dicembre 2024		
3. Venerdì 10 gennaio 2025		
4. Venerdì 13 gennaio 2025		
5. Martedì 21 gennaio 2025		
6. Venerdì 24 gennaio 2025		
7. Lunedì 27 gennaio 2025		dalle 14.00 alle 17.30
8. Venerdì 31 gennaio 2025		

### Argomenti del corso a.s.2024/25:

#### Unità 1

- DIGCOMPEDU - Definizione e utilità – il modello, le aree di competenza che ciascun docente dovrebbe possedere, l'Area 2 Risorse Digitali – i 6 livelli di padronanza
- Creare quiz didattici: piattaforme e app;
- Introduzione Escape Game (anche unplugged);
- Costruzione di Escape Game (Genially, Modulo Google);
- Laboratorio n.1 - creazione in situazione di Quiz e/o Escape game

## Unità 2

- Introduzione allo Storytelling;
- Strumenti e app per lo storytelling – Genially, Bookcreator e altri.
- Laboratorio n.2 - creazione di un esempio di progetto Storytelling con Bookcreator/Genially.

## Unità 3

- Introduzione al Coding – utilizzo della piattaforma Scratch (inserimento e programmazione base di almeno due Sprite nella scena, impostazione sfondo, funzionalità di base dei codici “Movimento, Aspetto, Suoni, Situazioni, Controllo)
- Scratch, esempi di Storytelling
- Coding con Code.org e Blockly
- Laboratorio n.3 – creare un progetto base con Scratch.

## Unità 4

- Il Tinkering e la robotica educativa – strumenti, app ed ambienti digitali
- Utilizzo di robot per la didattica: come si costruisce un robot mBot
- programmazione semplice di robot con Mblock
- Laboratorio n.4 - Programmare MBot – MakeBlock sensori e movimenti, esempi sperimentali ed approfondimenti.

## Unità 5

- L'intelligenza artificiale - strumenti per la didattica
- App e piattaforme: Voki, chat-animator, scribble diffusion
- Laboratorio n.5 - Chattare con personaggi fantastici, storici e letterari con l'AI.

**Il Dirigente Scolastico**  
**Dott.ssa Ernestina Cassese**

Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice  
dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse