



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Pasquale Stanislao Mancini"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo Grado con indirizzo musicale
Uffici segreteria e Presidenza Via Cardito, snc - 83031 Ariano Irpino (AV) -

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 del personale scolastico Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)

Codice progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-45637-

Titolo progetto: Formazione sulla transizione digitale del personale scolastico.

CUP: I94D23003790006

Comunicazione n.117 del 22/03/2025

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "P.S. MANCINI" - ARIANO IRPINO
Prot. 0001624 del 22/03/2025
VII-5 (Uscita)

**Al personale docente
dell'Istituto
AI DSGA
Sito Web**

Oggetto: corsi di formazione D.M. 66 "Formazione sulla transizione digitale del personale scolastico" modulo di iscrizione.

Si informano i docenti della Scuola dell'Infanzia, primaria e secondaria di I grado dell'imminente avvio dei corsi riferiti al progetto di formazione del personale scolastico sulla transizione digitale nella didattica.

Ciascun percorso sarà erogato in modalità online ed avrà la durata di 20h.

Per questioni organizzative, è richiesta una prima adesione, con modulo Google, cui seguirà perfezionamento di iscrizione sulla piattaforma Scuola Futura ad opera dell'Animatore digitale.

È possibile indicare l'adesione anche per entrambi i corsi.

Considerata l'alta valenza formativa dei percorsi si auspica la più ampia partecipazione.

Percorsi programmati per i mesi di maggio e giugno:

CORSO	CONTENUTI	PERIODO	Link Google moduli
<p>CREATIVITÀ STEAM : SPERIMENTARE IN CLASSE TINKERING, MAKING ED ELETTRONICA</p>	<p>Il percorso, rivolto al personale scolastico 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, mira a preparare il personale scolastico alla crescente digitalizzazione del sistema scolastico sia a livello didattico sia a livello organizzativo. Il corso ha l'obiettivo di fornire un quadro approfondito sull'approccio STE(A)M e su come integrarlo in classe grazie ad attività di Making e Tinkering.</p> <p>Modulo 1. Introduzione alle STEAM e alle STE(A)M</p> <p>Dalle STEM alle STE(A)M, alle ST(R)E(A)M.</p> <p>Caratteristiche principali della didattica STEAM.</p> <p>STE(A)M-IT: un approccio per le STEM integrate.</p> <p>Modulo 2. Introduzione al Tinkering</p> <p>Le dimensioni di apprendimento nel Tinkering.</p> <p>Il ruolo dello studente nelle attività di Tinkering.</p> <p>Il ruolo del docente nelle attività di Tinkering.</p> <p>Modulo 3. Pratiche e ambienti di Making</p> <p>Progettazione e creazione: esempi e buone pratiche.</p> <p>Kit di robotica e informatica.</p> <p>Lo sviluppo della creatività con le macchine e il movimento, l'elettronica e i circuiti.</p> <p>Modulo 4. Buone pratiche</p> <p>Analisi di casi studio.</p> <p>Esempi di buone pratiche.</p>	<p>MAGGIO- GIUGNO</p> <p>7 LEZIONI ONLINE</p> <p>IN ORARIO POMERIDIANO</p>	<p>https://forms.gle/DgC5E7PgaHt5svoR9</p>

<p>DIDATTICA IMMERSIVA: DAL METAVERSO ALL'EDUVERSO</p>	<p>Il corso ha l'obiettivo di guidare i docenti nell'acquisizione di conoscenze teoriche e pratiche su Metaverso, Realtà Aumentata e Realtà Virtuale in ambito scolastico, nonché sulla progettazione di ambienti di didattica aumentata per migliorare l'apprendimento degli studenti. Nel percorso formativo saranno presentati i concetti più importanti legati allo sviluppo del Metaverso e gli elementi di progettazione degli ambienti didattici, esplorando le opportunità offerte dalle nuove tecnologie immersive per migliorare l'apprendimento e rendere la didattica più motivante. Grazie a buone pratiche, esempi di percorsi multidisciplinari e conoscenza degli strumenti utilizzati per la loro realizzazione, i docenti saranno guidati nella progettazione di percorsi immersivi.</p> <p>Modulo 1. Eduverso: Un inquadramento teorico e pedagogico AR, VR, Metaverso ed Eduverso: un'introduzione. Caratteristiche e specificità, potenzialità e benefici. Avatar e ambienti immersivi per l'apprendimento multisensoriale e multidimensionale. La progettazione di prodotti didattici "aumentati" fondati sulle nuove tecnologie immersive.</p> <p>Modulo 2. Strumenti e buone pratiche in Realtà Aumentata (AR) Realtà Aumentata e "didattica aumentata". Come progettare attività didattiche e percorsi multidisciplinari in AR. Gli strumenti per fare didattica in AR. Sfide, ostacoli e prospettive future dell'utilizzo della Realtà Aumentata nella didattica.</p> <p>Modulo 3. Strumenti e buone pratiche in Realtà Virtuale (VR) Realtà Virtuale e ambienti immersivi: come cambia la didattica. Come progettare attività didattiche e percorsi multidisciplinari in VR. Gli strumenti per fare didattica in VR. Sfide, ostacoli e prospettive future dell'utilizzo della Realtà Virtuale nella didattica.</p> <p>Modulo 4. Buone pratiche Analisi di casi studio. Esempi di buone pratiche.</p>	<p>MAGGIO- GIUGNO</p> <p>7 LEZIONI ONLINE</p> <p>IN ORARIO POMERIDIANO</p>	<p>https://forms.gle/BT43iWUxrFidwm2H8</p>
---	---	--	--

Il termine per la risposta è fissato al 3 aprile 2025.



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Tiziana Aragiusto

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