

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "CARLO DEL BALZO"-S. MARTINO VALLE CAUDINA

Prot. 0000516 del 17/01/2025

IV-5 (Uscita)

ALLEGATO A – SPECIFICHE ATTIVITÀ



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"CARLO DEL BALZO"
AD INDIRIZZO MUSICALE
Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di I grado
SAN MARTINO VALLE CAUDINA - ROTONDI – ROCCABASCERANA – PIETRASTORNINA
(AV) Tel.0824841230 - E-mail: avic81800b@istruzione.it / avic81800b@pec.istruzione.it
Cod. Fisc. 92046310642 - Sito web: www.iccarlodbalzo.edu.it



OGGETTO: SPECIFICHE ATTIVITA' PER L'ACQUISTO DI UN SERVIZIO DI FORMAZIONE E TUTORAGGIO PER I PERCORSI DI TRANSIZIONE DIGITALE E LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO.

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", FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU – "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" –

TITOLO PROGETTO: "LA SCUOLA DEL FUTURO"

CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-43795

CUP: F64D23004050006

CIG da generare successivamente alla ricezione e esame dell'offerta

SPECIFICHE ATTIVITA'

I percorsi per che si devono realizzare sono i seguenti:

N. 7 Percorsi di formazione sulla transizione digitale;

- Numero di partecipanti per ciascuna edizione: 15;
- Numero di edizioni: 7;
- Numero di ore per ogni edizione del percorso: 25 ore;

N. 4 Percorsi di Laboratori di formazione sul campo;

- Numero di partecipanti per ciascuna edizione: 5;
- Numero di edizioni: 4;
- Numero di ore per ogni edizione del percorso: 26 ore;

L'esperto dovrà avere i seguenti titoli di accesso:

- devono essere in possesso di competenze documentate digitali e di innovazione;
- Laurea vecchio ordinamento e/o laurea magistrale o, in subordine, diploma di istruzione secondaria di secondo grado.
- Dottorato/Master/Specializzazione e/o perfezionamento coerenti con le specificità del percorso (es. Master in Coaching Educativo/Learning Coaching, Orientatore Didattico ...);
- Comprovata esperienza e competenze nell'insegnamento per le tematiche di interesse;
- Comprovata esperienza e competenze nella progettazione e realizzazione di interventi a supporto del successo formativo degli studenti;
- Approfondita conoscenza di metodologie didattiche innovative.

Gli esperti avranno il compito di:

- Partecipare agli incontri predisposti dall'Istituzione Scolastica propedeutici alla realizzazione del progetto;
- Utilizzare la piattaforma informatica FUTURA per l'immissione di quanto richiesto;
- Predisporre, con l'assistenza del Gruppo di lavoro, il piano progettuale e operativo dell'intervento dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti, ed eventuali materiali da produrre;
- Svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dall'Istituzione Scolastica.

DESCRIZIONE DELLE EDIZIONI

PERCORSI DI TRANSIZIONE DIGITALE

n. 1 edizione Corso di tecnologie digitali per l'inclusione scolastica

Il progetto propone un corso dedicato ai docenti di ogni ordine e grado, finalizzato a promuovere l'uso delle tecnologie digitali come strumento per l'inclusione scolastica. Gli obiettivi principali includono fornire competenze, strategie e strumenti per supportare l'apprendimento personalizzato e favorire la partecipazione di tutti gli studenti, con

particolare attenzione ai bisogni educativi speciali (BES) e alle disabilità.

Il corso si articola in sei moduli:

- Introduzione alle tecnologie per l'inclusione: Esplora il concetto di inclusione, i principi normativi e il ruolo delle tecnologie come leve per personalizzare l'apprendimento.
- Tecnologie assistive: Approfondisce strumenti specifici per il supporto alla comunicazione e all'apprendimento, come software per la CAA, app per DSA e hardware per disabilità motorie, visive o uditive.
- Creazione di risorse didattiche accessibili: Fornisce competenze per progettare materiali digitali inclusivi, come PDF leggibili, video sottotitolati e audiolibri.
- Piattaforme di apprendimento e inclusione: Esamina l'uso inclusivo di strumenti digitali collaborativi e piattaforme LMS come Google Classroom e Moodle.
- Tecnologie per monitoraggio e valutazione: Introduce app e software per valutazioni personalizzate e formative, con quiz adattivi e portfolio digitali.
- Strategie per integrare tecnologie nella didattica: Supporta la pianificazione di lezioni inclusive utilizzando strumenti digitali, seguendo i principi dell'Universal Design for Learning (UDL).

Il corso si conclude con una verifica finale e una condivisione di esperienze pratiche, per consolidare le competenze acquisite e promuovere l'innovazione nella didattica quotidiana.

n. 1 edizione "Insegnare con i visori: sfruttare la realtà virtuale per un apprendimento coinvolgente"

Il corso mira a fornire ai docenti competenze e strumenti pratici per integrare i visori ClassVR nella didattica, sfruttando il potenziale della realtà virtuale per migliorare l'engagement degli studenti e arricchire le lezioni.

Struttura del corso:

Introduzione ai Visori ClassVR

Concetti base della realtà virtuale e caratteristiche tecniche dei visori.

Prova pratica con esperienze dimostrative.

Configurazione e Gestione dei Visori

Configurazione iniziale, gestione degli aggiornamenti e sincronizzazione dei visori per la classe.

Utilizzo della Piattaforma ClassVR

Navigazione della piattaforma, creazione di playlist tematiche e supervisione delle attività didattiche.

Progettazione di Lezioni Immersive

Creazione di percorsi di apprendimento interattivi e personalizzati in base agli obiettivi educativi.

Applicazioni nelle Discipline

Uso della VR per scienze, storia, geografia e materie umanistiche attraverso esperienze immersive.

Strategie di Coinvolgimento

Tecniche per adattare le esperienze VR a diversi stili di apprendimento e per gestire le dinamiche di classe.

Valutazione dell'Apprendimento

Creazione di strumenti per valutare l'impatto della realtà virtuale e analisi dei feedback degli studenti.

Risultati attesi:

Competenze nell'uso dei visori ClassVR e della piattaforma associata.

Capacità di progettare esperienze didattiche immersive e coinvolgenti.

Sviluppo di strategie innovative per promuovere l'interesse degli studenti e migliorare l'apprendimento.

Attraverso attività pratiche e progettuali, i docenti saranno in grado di integrare efficacemente la realtà virtuale nelle proprie lezioni, rendendole più interattive e inclusive.

n. 1 edizione “La transizione digitale nella didattica”

Il corso è rivolto ai docenti e mira a fornire competenze pratiche e teoriche per integrare strumenti e metodologie digitali nella didattica, migliorando l'insegnamento e promuovendo un approccio inclusivo.

Struttura del corso:

Introduzione alla Transizione Digitale: Esplora il concetto, il contesto normativo e le competenze digitali richieste ai docenti.

Strumenti Digitali per la Didattica: Presenta piattaforme (Google Classroom, Moodle) e strumenti per creare lezioni interattive e multimediali.

Didattica Inclusiva e Personalizzata: Approfondisce software e strumenti per supportare alunni con bisogni educativi speciali (BES) e promuovere l'inclusione.

Valutazione e Monitoraggio Digitale: Introduce strumenti per quiz, rubriche di valutazione e analisi dei progressi.

Sicurezza e Privacy: Fornisce linee guida sul GDPR, cybersecurity e gestione sicura dei dati.

Risultati attesi:

I docenti acquisiranno competenze per utilizzare il digitale nella progettazione didattica, creare lezioni inclusive, valutare innovativamente gli studenti e garantire sicurezza e privacy nelle attività online. Il corso si svolgerà interamente online.

n. 1 edizione “Utilizzo avanzato degli strumenti digitali per la gestione scolastica”

Il corso è rivolto al Personale ATA. E mira a sviluppare competenze nell'utilizzo delle principali piattaforme digitali per la didattica e la gestione amministrativa scolastica, con particolare attenzione a Google Workspace, il registro elettronico Argo, il Portale Scuola Cloud, l'Albo Online e la sezione Amministrazione Trasparente.

Struttura del corso:

- Comprendere il ruolo delle piattaforme digitali nella gestione scolastica e nella didattica. Familiarizzare con l'ecosistema Google Workspace e i portali amministrativi.
- Contenuti: Panoramica sulle piattaforme digitali Google Workspace, Argo, Scuola Cloud- Albo Online e Amministrazione Trasparente.
- Aspetti normativi e obblighi relativi all'utilizzo di piattaforme digitali nella scuola.
- Buone pratiche per la sicurezza dei dati e la gestione delle credenziali.
- Attività: Creazione di un elenco di strumenti utilizzati nella propria scuola e loro principali funzionalità.
- Discussione sulle esigenze e le difficoltà incontrate nell'uso delle piattaforme digitali.

Risultati attesi: Verifica finale e condivisione delle esperienze. Il personale coinvolto acquisirà competenze specifiche sulle migliori pratiche per l'utilizzo delle piattaforme digitali

n. 1 edizione “Metodologia e Strumenti per il Debate: Come Realizzare Dibattiti Regolamentati con l'Intelligenza Artificiale”.

Il corso è progettato per fornire ai docenti competenze teoriche e pratiche per organizzare e moderare dibattiti educativi, integrando strumenti di intelligenza artificiale per supportare e analizzare il processo.

Obiettivi principali:

Organizzare e condurre dibattiti regolamentati.

Utilizzare l'IA per analisi linguistica, fact-checking e valutazione.

Potenziare le capacità critiche, comunicative e collaborative degli studenti.

Familiarizzare con strumenti di IA per il supporto didattico.

Struttura del corso:

Introduzione al Debate: Definizione, finalità educative e regole fondamentali.

Il Ruolo dell'IA nel Debate: Applicazioni dell'IA per ricerca, analisi e supporto.

Preparazione del Dibattito: Scelta delle mozioni, ricerca di fonti e organizzazione con il supporto dell'IA.

Tecniche di Argomentazione: Strategie per costruire e confutare argomenti, con il feedback dell'IA.

Strumenti di IA per il Debate: Utilizzo di software per trascrizioni, fact-checking e analisi delle performance.

Simulazioni Pratiche: Esercitazioni di dibattiti con feedback su comunicazione, logica e coerenza.

Valutazione e Miglioramento: Criteri di valutazione, feedback personalizzati con l'IA e strategie per migliorare.

Metodologia:

Lezioni teoriche e attività pratiche.

Laboratori con strumenti di IA per simulazioni.

Lavoro collaborativo e analisi critica.

Risultati attesi:

I partecipanti saranno in grado di progettare e condurre dibattiti regolamentati, utilizzando strumenti di IA per migliorare l'efficacia educativa e stimolare il pensiero critico e la comunicazione degli studenti.

n. 1 edizione "L'uso di ChatGPT nella Didattica".

Il corso è rivolto ai docenti e mira a fornire competenze per integrare ChatGPT nelle attività educative. Attraverso lezioni teoriche e pratiche, il corso insegna a utilizzare l'intelligenza artificiale per creare contenuti didattici, personalizzare l'apprendimento, stimolare il pensiero critico e creativo, e supportare la valutazione degli studenti.

Contenuti principali:

Introduzione all'IA: Comprensione del funzionamento di ChatGPT e delle sue applicazioni educative.

Creazione di contenuti: Generazione di materiali didattici personalizzati, quiz e risorse interattive.

Inclusione e personalizzazione: Adattamento dei contenuti per studenti con BES o DSA e per diversi stili di apprendimento.

Pensiero critico: Utilizzo di ChatGPT per sviluppare attività di problem-solving e dibattito.

Valutazione formativa: Creazione di strumenti di valutazione con feedback immediato.

Etica e sicurezza: Uso consapevole e critico dell'IA, con attenzione alla privacy e alle implicazioni etiche.

Risultati attesi:

I docenti acquisiranno competenze per integrare ChatGPT in modo efficace, migliorando l'insegnamento e il coinvolgimento degli studenti, e promuovendo un uso responsabile dell'intelligenza artificiale nella didattica.

n. 1 edizione "Uso dei Tablet e dell'app Genially nella Didattica".

Il corso è progettato per fornire ai docenti competenze tecniche sull'uso del tablet e sull'applicazione di Genially nella creazione di contenuti interattivi.

Obiettivi principali:

Utilizzare il tablet Lenovo per la gestione della classe e l'organizzazione didattica.

Creare lezioni dinamiche e coinvolgenti con Genially, integrando elementi multimediali e interattivi.

Promuovere attività collaborative e valutare l'apprendimento attraverso strumenti digitali.

Struttura del corso:

Introduzione ai tablet: Configurazione, gestione delle app e utilizzo di strumenti di produttività.

Genially base: Creazione di presentazioni interattive con template, quiz e animazioni.

Genially avanzato: Uso di mappe concettuali, giochi educativi e analisi delle interazioni.

Integrazione tablet-Genially: Gestione di lezioni e attività collaborative live o a distanza.

Progetto finale: Creazione e presentazione di una lezione interattiva con feedback.

Risultati attesi:

I partecipanti saranno in grado di utilizzare tablet e Genially per progettare e condurre lezioni innovative, aumentando il coinvolgimento e l'interattività in classe.

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

n. 1 edizione "L'utilizzo della Stampante 3D nella Didattica"

Il corso mira a formare i docenti sull'uso della stampa 3D come strumento educativo per stimolare creatività, apprendimento pratico e interdisciplinarietà.

Contenuti principali:

Introduzione alla stampa 3D: Concetti base, vantaggi e applicazioni nei vari ambiti scolastici.

Funzionamento delle stampanti 3D: Componenti, materiali e manutenzione.

Software di modellazione 3D: Creazione, modifica e preparazione dei modelli per la stampa.

Progetti didattici: Integrazione della stampa 3D in matematica, scienze, storia, arte e altre discipline.

Workshop pratico: Realizzazione di progetti, dalla modellazione alla stampa.

Progettazione di unità didattiche: Pianificazione e sviluppo di lezioni che includano la stampa 3D.

Risultati attesi:

I docenti saranno in grado di utilizzare la stampa 3D per creare lezioni interattive e coinvolgenti, favorendo un apprendimento pratico e creativo in diversi contesti disciplinari.

n. 1 edizione "Uso delle Piattaforme per docenti: Genially, Natural Reader e Mozaik"

Il corso offre ai docenti competenze per utilizzare strumenti digitali avanzati nella didattica, promuovendo interattività, inclusività e innovazione.

Obiettivi principali:

Genially: Creare contenuti interattivi come presentazioni, infografiche e quiz.

Natural Reader: Utilizzare la sintesi vocale per supportare studenti con BES e migliorare l'accessibilità.

Mozaik: Sviluppare lezioni multimediali integrate con modelli 3D, video e mappe interattive.

Contenuti del corso:

Introduzione agli strumenti: Navigazione e funzionalità principali delle piattaforme.

Creazione di materiali interattivi: Progettazione di lezioni dinamiche e accessibili.

Didattica inclusiva: Adattamento dei contenuti per studenti con difficoltà di apprendimento.

Valutazione e monitoraggio: Creazione di quiz e analisi dei progressi degli studenti.

Progettazione di unità didattiche: Sviluppo di lezioni complete combinando le tre piattaforme.

Risultati attesi:

Al termine del corso, i docenti saranno in grado di integrare Genially, Natural Reader e Mozaik nelle lezioni quotidiane, creando esperienze didattiche coinvolgenti, inclusive e innovative.

n. 1 edizione "Didattica Interattiva con LEGO Spike"

Il corso fornisce ai docenti competenze per integrare Campus Cabri Labs e LEGO Spike nella didattica, con l'obiettivo di favorire l'apprendimento STEM, la programmazione e il pensiero computazionale.

Obiettivi principali:

Campus Cabri Labs: Creare lezioni interattive per esplorare geometria, algebra e funzioni matematiche.

LEGO Spike: Introdurre la robotica educativa e la programmazione a blocchi per attività STEM interdisciplinari.

Promuovere il problem-solving, la creatività e la collaborazione tra studenti.

Contenuti del corso:

Configurazione e utilizzo di Campus Cabri Labs per costruzioni geometriche ed esercizi interattivi.

Costruzione e programmazione di robot con LEGO Spike.

Sviluppo di progetti interdisciplinari che integrano concetti matematici, scientifici e tecnologici.

Risultati attesi:

I docenti saranno in grado di progettare attività didattiche interattive che stimolino il coinvolgimento degli studenti, integrando strumenti digitali e robotici per un apprendimento pratico e collaborativo.

n. 1 edizione "Funzionalità avanzate delle Digital Board e Aula Immersiva"

Il corso mira a formare i docenti nell'uso avanzato delle tecnologie digitali per creare lezioni interattive e coinvolgenti.

Obiettivi principali:

Sviluppare competenze avanzate nell'utilizzo delle digital board.

Integrare l'aula immersiva per arricchire il processo di apprendimento.

Promuovere metodologie didattiche innovative e interattive.

Favorire inclusione, accessibilità e collaborazione tra studenti.

Contenuti:

Digital Board: Configurazione, creazione di lezioni interattive, integrazione con software didattici e strumenti di valutazione.

Aula immersiva: Progettazione di esperienze educative con realtà virtuale e aumentata.

Metodologie innovative: Applicazione di gamification, apprendimento esperienziale e personalizzazione didattica.

Progetto finale: Realizzazione di una lezione interattiva che utilizzi le digital board e l'aula immersiva.

Risultati attesi:

I partecipanti acquisiranno competenze per integrare tecnologie digitali avanzate nella didattica, migliorando l'interazione docente-studente e rendendo l'apprendimento più inclusivo e dinamico.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Pia Farese