

Piano per la formazione del personale scolastico per la transizione digitale

R R

r r

RIDERE



RIDERE PER DIVERTIMENTO



RIDERE PER UNA PAGLIACCIATA



RIDERE A CREPAPELLE



RIDERE DA MORIRE



RIDERE COME LO STREGATTO



MEGLIO RIDERE CHE PIANGERE



RIDERE PER LE DISGRAZIE ALTRUI



RIDERE DI CUORE

Istituto
Comprensivo
“A. Mazzi”

Anno scolastico
2023-2024
2024-2025

PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

I Percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati in presenza, on line o in forma ibrida, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione.

I Percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati a gruppi di almeno 15 corsisti che conseguono l'attestato finale.

L'intelligenza artificiale come strumento didattico e pedagogico

Periodo: **giugno 2024**

Durata: **12 ore**

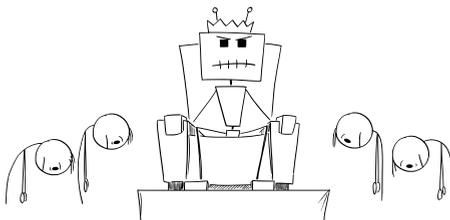
Descrizione: il percorso è orientato a fornire un approccio corretto e consapevole all'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella didattica, in tutti gli ordini e gradi di scuola. Prendendo inizialmente spunto dalle web app già largamente diffuse e utilizzate dai docenti, si illustreranno, in modo pratico ed operativo, gli attuali scenari di applicabilità dell'AI nella didattica e per la didattica.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso: **A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare**



La comprensione del testo tra cartaceo e digitale



Periodo: **ottobre - dicembre 2024**

Durata: **15 ore**

Descrizione: Il corso si propone di dotare i docenti di una solida base teorica sui processi e le strategie di lettura, insieme a strumenti pratici per affrontare la crescente e diffusa difficoltà degli allievi nella lettura e nella comprensione di un testo, sia esso cartaceo o digitale, in tutta la sua complessità.

Nei diversi moduli si analizzeranno, tra l'altro, le tecniche di decodifica e di fluency lessicale, le strategie di comprensione metacognitiva e di inferenza, l'influenza del contesto sulla lettura, le difficoltà legate alla dislessia e ad altri disturbi dell'apprendimento.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Oltre le parole: immagini, grafiche e video per una didattica multimediale

Periodo: **febbraio - aprile 2025**

Durata: **15 ore**

Descrizione: il corso si propone di fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze per progettare e realizzare materiali didattici digitali, accessibili e coinvolgenti, con l'ausilio di strumenti di autoproduzione gratuiti e software di presentazione, editing audio e video, impacchettamento dei contenuti multimediali.

Il percorso, oltre ad esplorare strumenti e applicativi digitali, pone l'attenzione sull'importanza delle immagini e della grafica nella didattica e nell'apprendimento, in quanto capaci di catturare l'attenzione degli studenti, di facilitare la comprensione di concetti complessi, di stimolare la creatività e il pensiero critico, oltre a promuovere l'inclusione e l'accessibilità ai contenuti.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

LABORATORI SUL CAMPO

I Laboratori di formazione sul campo consistono in cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", con rilascio finale di specifica attestazione.

Gli incontri si svolgono in presenza e sono erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale.

Google Workspace for Education Base

Periodo: **giugno 2024, settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio "Google Workspace for Education: una panoramica completa per la didattica" offre ai partecipanti l'opportunità di immergersi nelle potenzialità di questa suite di strumenti. Esplorando la piattaforma Google Workspace for Education, i partecipanti ne scopriranno le intuitive funzionalità e apprenderanno come utilizzarla per una didattica più efficace e coinvolgente.

I corsisti acquisiranno familiarità con Drive, Documenti, Presentazioni e Classroom, strumenti essenziali per la gestione di compiti, lezioni e progetti, varcheranno le nozioni basilari e scopriranno le potenzialità di Workspace.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia
scuola primaria
scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Immersione nella CAA: risorse digitali per la comunicazione alternativa e aumentativa

Periodo: **giugno - settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio offre una base teorico-pratica sulla Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA).

Un percorso completo per apprendere i principi cardine della CAA, le sue diverse modalità d'uso e i comprovati benefici per l'apprendimento.

I partecipanti avranno accesso ad un'ampia gamma di risorse e strategie concrete per implementare la CAA in modo efficace e personalizzato all'interno della classe. Attraverso attività coinvolgenti e simulazioni realistiche, i corsisti metteranno in pratica le conoscenze acquisite, favorendo l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia
scuola primaria
scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Making tra tecnologie meccaniche e digitali

Periodo: **giugno 2024, ottobre - dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio si rivolge ai docenti che desiderano esplorare il mondo del making e integrarlo nella propria didattica.

Il making, inteso come processo creativo di progettazione e realizzazione di oggetti tangibili, rappresenta un'occasione unica per coinvolgere gli studenti in un apprendimento esperienziale, interdisciplinare e stimolante.

Attraverso questo corso, i docenti avranno la possibilità di andare oltre la teoria e immergersi in un contesto pratico e laboratoriale, con l'obiettivo di acquisire la padronanza delle tecnologie meccaniche utilizzate nel making, tra cui il taglio e l'incisione di diverse tipologie di materiali, e sviluppare le competenze necessarie per ideare e realizzare progetti concreti e funzionali.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Tinkering: a scuola di creatività

Periodo: **giugno 2024, febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio offre agli educatori e agli appassionati l'opportunità di sviluppare una serie di pratiche relative al making e al tinkering.

Il tinkering è stato recentemente introdotto nel campo educativo come potenziale motore di creatività, coinvolgimento e innovazione nell'apprendimento delle discipline STEM, in quanto efficace strumento didattico per esplorare concetti, pratiche e fenomeni, legando tecnologie di alta e bassa complessità a una forte dimensione creativa e progettuale.

I corsisti avranno modo di sperimentare questa metodologia didattica e le attività che si possono proporre agli studenti, come la composizione e la scomposizione di oggetti, la progettazione di macchine, l'esplorazione di materiali o elementi meccanici, la creazione di artefatti originali.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Insegnare con il tablet: strumenti e applicativi innovativi

Periodo: **settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio si propone di fornire ai docenti le competenze necessarie per utilizzare il tablet come strumento didattico innovativo e coinvolgente.

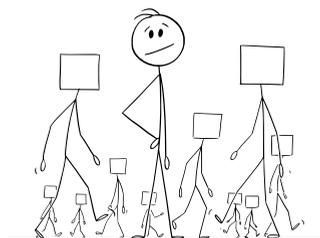
Oltre a familiarizzare con le funzioni e le potenzialità del dispositivo, i docenti impareranno ad utilizzare app specifiche per la creazione di contenuti multimediali accattivanti, favorendo la collaborazione e l'interazione tra gli studenti.

Destinatari: **docenti scuola primaria**

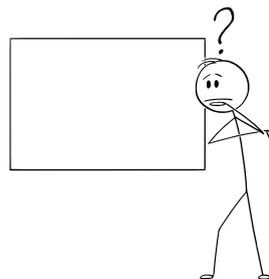
Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base



Digital Board e didattica



Periodo: **settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio mira a valorizzare l'utilizzo in classe della Digital Board come strumento per innovare la pratica educativa e didattica con il coinvolgimento attivo degli alunni. Si affronteranno le seguenti tematiche:

- panoramica del software e hardware della Digital Board, funzionalità e integrazioni;
- creazione di lezioni interattive attraverso gli strumenti digitali e applicazione pratica;
- digital Board come strumento inclusivo.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Pensiero computazionale, coding plugged e unplugged

Periodo: **settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio è stato progettato per fornire ai docenti una formazione completa e innovativa sui concetti di Coding e Pensiero Computazionale, offrendo loro gli strumenti necessari per comprendere la logica della programmazione, le strategie per la risoluzione di problemi e il ruolo del Coding nello sviluppo del pensiero critico e creativo.

I docenti acquisiranno, tra l'altro, competenze didattiche per l'utilizzo del Coding in aula con attività unplugged e plugged, con l'utilizzo di software educativi e di piccoli robot.

Destinatari: **docenti scuola infanzia, scuola primaria**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Digital storytelling: il potere della narrazione nell'apprendimento

Periodo: **settembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio ha l'obiettivo di fornire al docente tecniche e strumenti per creare progetti di digital storytelling efficaci e coinvolgenti.

I corsisti impareranno a progettare e realizzare storie digitali, ad utilizzare software e app per il montaggio video, l'editing audio e la creazione di immagini, dando vita a narrazioni digitali complete e accattivanti.

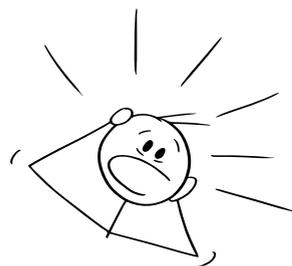
Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia**
docenti scuola primaria
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Google Workspace for Education Advanced



Periodo: **ottobre - dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio di formazione di livello avanzato è stato ideato per docenti che desiderano approfondire le proprie conoscenze e competenze su questa suite di strumenti.

Un breve percorso per esplorare le funzionalità avanzate di Google Classroom, Drive, Documenti, Presentazioni e Moduli.

I corsisti creeranno compiti complessi in Classroom, gestiranno file e cartelle in Google Drive con permessi avanzati, personalizzeranno Documenti Google e Presentazioni Google con formattazioni e animazioni, creeranno quiz e sondaggi con Moduli.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di I grado.**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **B2. Esperto/Intermedio/Conosce e utilizza in modo organico e proattivo**

Apprendimento collaborativo e nuove tecnologie



Periodo: **ottobre-dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio, oltre a presentare le caratteristiche dell'Apprendimento collaborativo (Cooperative Learning) e i suoi elementi fondanti, si pone come obiettivo principale quello di fornire ai partecipanti una cassetta degli attrezzi completa di strategie didattiche concrete e immediatamente applicabili in aula. Attraverso un approccio pratico e coinvolgente, i corsisti avranno l'opportunità di sperimentare in prima persona diverse attività cooperative, di acquisire la padronanza di metodologie innovative e inclusive, capaci di promuovere l'apprendimento individuale e di gruppo, lo sviluppo di competenze trasversali e la crescita personale degli studenti.

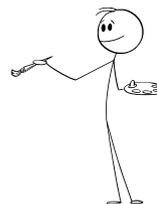
Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado.**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Arte e creatività digitale



Periodo: **ottobre-dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il percorso laboratoriale intende evidenziare come l'applicazione di metodi e tecnologie digitali possano diventare dei facilitatori per tutti gli aspetti della fruizione, della performance, della creatività, dell'educazione e della produzione nell'ambito artistico, fornendo mezzi e strumenti per sviluppare le competenze di base e la creatività, in modo trasversale alle discipline e in un'ottica verticale degli apprendimenti.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia**
docenti scuola primaria
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Coding e robotica con i mattoncini

Periodo: **ottobre-dicembre 2024, giugno 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: i partecipanti andranno alla scoperta di come costruire lezioni appassionanti e coinvolgenti utilizzando i robot e l'ambiente di programmazione con codice visuale a blocchi, come mediatori dell'apprendimento.

Dopo una breve introduzione alla storia della robotica e ai principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica, si procederà alla presentazione dei kit lego Spike Prime ed Essential, fornendo esempi di utilizzo dei motori, dei sensori e dell'interazione con l'ambiente di programmazione.

Verranno infine proposti esempi di percorsi didattici connessi alle discipline curriculari da poter realizzare con la propria classe per favorire l'apprendimento, la collaborazione nel gruppo, la condivisione tra pari di idee e soluzioni, ragionando su come valorizzare eventuali errori.

Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Insegnare lingue straniere: metodologie innovative e tecnologie digitali

Periodo: **ottobre-dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il corso è rivolto agli insegnanti interessati all'introduzione di metodologie didattiche innovative nell'insegnamento delle lingue straniere, in particolare della lingua inglese, anche con l'utilizzo di tecnologie digitali.

Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare pratiche educative innovative per l'apprendimento della lingua inglese, promuovere la creatività digitale degli studenti e lo sviluppo delle abilità comunicative

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Risorse digitali innovative per le competenze multilinguistiche e L2

Periodo: **ottobre - dicembre 2024**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio si propone di promuovere la conoscenza e l'impiego didattico di risorse digitali all'avanguardia per lo sviluppo di esercizi che migliorino l'ascolto, il parlato, la scrittura e la grammatica in diverse lingue. Attraverso un approccio fondato su principi di glottologia, si favorisce la condivisione e l'elaborazione di attività interattive che assistano lo studente nell'apprendimento dell'italiano. Questo processo include la facilitazione di testi e l'uso di glottotecnologie per creare materiali interattivi.

Il percorso didattico è arricchito da spunti, strategie e strumenti digitali semplici da utilizzare, ma con un forte impatto educativo.

Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Didattica capovolta e nuove tecnologie

Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio introduce i docenti a questa innovativa metodologia didattica, che capovolge il modello tradizionale di insegnamento per favorire un apprendimento più attivo e inclusivo.

Nel corso verranno illustrati la valenza pedagogica e i principi fondanti di questa metodologia didattica, i benefici per l'apprendimento degli studenti e il ruolo del docente nella Flipped Classroom.

I docenti acquisiranno, attraverso attività laboratoriali, familiarità con i passaggi didattici chiave: progettazione di lezioni "capovolte", scelta e utilizzo di strumenti digitali, gestione del tempo in classe.

Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

L'Inquiry-Based Learning e WebQuest per la scuola 4.0



Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio è ideato per accompagnare passo passo i docenti nell'esplorazione e nell'implementazione dell'Inquiry Based Learning e il webquest.

L'apprendimento basato sull'indagine è un approccio didattico che rivoluziona il concetto di lezione tradizionale: invece di ricevere informazioni in modo passivo, gli studenti diventano protagonisti attivi, veri e propri investigatori impegnati nella costruzione del sapere, anche attraverso l'uso delle tecnologie.

La WebQuest è una metodologia didattica attiva che consente agli studenti di sviluppare e potenziare le proprie competenze di ricerca e di pensiero critico, di imparare ad utilizzare Internet come strumento di apprendimento

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

A scuola di Podcast

Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: la diffusione dei podcast nell'era dei social media ha aperto nuove e intriganti frontiere per l'espressione, offrendo nuovi percorsi per la condivisione dei contenuti.

Il podcast offre un ampio spettro di possibilità, che va dall'uso scolastico a quello altamente professionale, entrambi in costante crescita. Nel corso degli incontri attraverseremo il vasto universo dei Podcast per far chiarezza sulla loro natura, utilizzo e possibilità, costruendo un decalogo di regole per la produzione, la diffusione e la promozione. Verranno forniti elementi di comprensione di questa forma espressiva e gli strumenti per progettare, realizzare e diffondere i propri Podcast.

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Stampa 3D



Periodo: **febbraio - aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: le tecnologie di stampa 3D e modellazione 3D stanno assumendo un ruolo sempre più importante nel mondo dell'istruzione, offrendo nuove opportunità per la didattica e l'apprendimento. Il corso si propone di fornire ai partecipanti le competenze necessarie per utilizzare queste tecnologie in modo efficace in ambito STEAM.

Al termine del corso i partecipanti avranno acquisito una solida conoscenza dei principi di base del CAD/CAM, della stampa 3D e di software di modellazione 3D di diversa complessità. Oltre ad aver sviluppato le competenze necessarie per impiegare le tecnologie di stampa 3D in modo efficace in ambito didattico, creando percorsi laboratoriali coinvolgenti per gli studenti.

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

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

Livello di ingresso: **A1**. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Musica e digitale



Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio intende evidenziare come l'applicazione di metodi e tecnologie digitali possano diventare dei facilitatori per tutti gli aspetti della fruizione, della performance, della creatività, dell'educazione e della produzione nell'ambito musicale, fornendo mezzi e strumenti per sviluppare le competenze musicali di base (ascolto, ritmica e letto scrittura) e la creatività in modo trasversale alle discipline e in un'ottica verticale degli apprendimenti. Il corso mira a far acquisire ai docenti la metodologia per introdurre la tecnologia digitale nella pratica didattica quotidiana per lo sviluppo della creatività musicale e per la creazione di contenuti digitali trasversali alle discipline.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base**

Didattica della Matematica tra software didattici e laboratori virtuali

Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

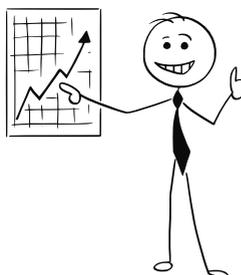
Descrizione: il corso intende fornire - con riferimento alle indicazioni e alle linee guida nazionali - occasioni di approfondimento disciplinare e di aggiornamento sulla didattica laboratoriale nell'apprendimento-insegnamento della Matematica, anche con il supporto delle nuove tecnologie e di applicativi come Geogebra.

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base



La grammatica con le nuove tecnologie: risorse e percorsi

Periodo: **febbraio-aprile 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il corso si propone di fornire ai docenti una panoramica completa e aggiornata sulle nuove tecnologie applicate all'insegnamento della grammatica italiana.

Attraverso un approccio pratico e interattivo, i docenti avranno la possibilità di esplorare le potenzialità didattiche delle nuove tecnologie per l'insegnamento della grammatica e di acquisire familiarità con una varietà di risorse online, come siti web, blog, video e applicazioni di vario genere.

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Strumenti e piattaforme digitali per la valutazione degli apprendimenti

Periodo: **giugno 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: questionari e quiz digitali consentono agli studenti e agli insegnanti di ricevere un feedback immediato che è vitale per il processo formativo.

Il percorso si propone di accompagnare i corsisti nell'esplorazione delle potenzialità didattiche offerte da applicazioni che permettono di creare quiz e prove da svolgere al computer, oltre a fornire criteri e metodi per la valutazione ragionata dei risultati e dell'efficacia valutativa dei questionari e dei singoli item somministrati.

Destinatari: **docenti scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Gamification

Periodo: **giugno 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: la Gamification rappresenta un approccio innovativo all'insegnamento che impiega le dinamiche e le meccaniche del gioco in contesti non ludici. L'obiettivo primario è quello di accrescere l'interesse e la partecipazione attiva degli studenti, favorendo l'acquisizione di competenze e il raggiungimento degli obiettivi didattici.

Il laboratorio è stato progettato per accompagnare i docenti nell'esplorazione delle potenzialità di questa metodologia didattica. I partecipanti avranno l'opportunità di esplorare le potenzialità della Gamification, imparare a progettare giochi didattici inclusivi per creare esperienze di apprendimento personalizzate e accessibili a tutti, acquisire familiarità con le diverse tipologie di giochi didattici e i loro specifici vantaggi, sperimentare l'utilizzo di un'ampia gamma di strumenti digitali.

Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento

Livello di ingresso: **A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare**

Tecnologie digitali per i Disturbi Specifici dell'Apprendimento

Periodo: **giugno 2025**

Durata: **10 ore**

Descrizione: il laboratorio è finalizzato ad esplorare l'uso delle tecnologie digitali, sempre più accessibili e versatili, e a sfruttarne le potenzialità per una didattica innovativa rivolta a studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

Durante il percorso si rifletterà sulle sfide e sugli strumenti educativi e didattici disponibili, con l'obiettivo di promuovere l'adozione di nuove metodologie didattiche inclusive per personalizzare l'esperienza educativa e rispondere in modo flessibile alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti con DSA.

Destinatari: **docenti scuola primaria, scuola secondaria di I grado**

Area DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Laboratori per la creazione di risorse didattiche digitali disciplinari e tematiche

Periodo: **giugno 2025, settembre 2025**

Durata: **da definire**

Descrizione: la formazione per la transizione digitale promossa dal PNRR costituisce un'occasione preziosa per creare spazi di confronto e ricerca didattica tra docenti per sviluppare risorse didattiche digitali innovative e personalizzate legate alle discipline e a specifici ambiti tematici in tutti gli ordini di scuola.

I laboratori offrono ai docenti un'esperienza formativa specifica e approfondita nella propria disciplina e negli ambiti tematici trasversali, favorendo il confronto costruttivo con i colleghi, la condivisione di esperienze e buone pratiche, la creazione di risorse su misura per le esigenze degli alunni e in linea con il curriculum d'istituto. Dai dati raccolti all'interno dell'istituto, è emersa una significativa richiesta di laboratori per la creazione di risorse didattiche digitali per l'insegnamento dell'**arte**, della **musica** e dell'**informatica** alla scuola primaria, dell'**educazione civica** alla scuola secondaria di I grado.

Destinatari: **docenti scuola dell'infanzia, scuola primaria**
docenti scuola secondaria di I grado

Area DigCompEdu:

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso: **A2**. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

**ELENCO COMPLETO DEI CORSI
E
CALENDARIO**



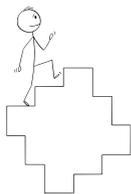
Giugno 2024

- L'intelligenza artificiale come strumento didattico e pedagogico
- Google Workspace for Education
- Immersione nella CAA: risorse digitali per la comunicazione alternativa e aumentativa
- Making con le tecnologie meccaniche e digitali
- Tinkering: a scuola di creatività



Settembre 2024

- Google Workspace for Education Base
- Immersione nella CAA: risorse digitali per la comunicazione alternativa e aumentativa
- Insegnare con il tablet: strumenti e applicativi innovativi
- Digital Board e didattica
- Pensiero computazionale, coding plugged e unplugged
- Digital storytelling, il potere della narrazione nell'apprendimento



Ottobre - dicembre 2024

- La comprensione del testo tra cartaceo e digitale
- Google Workspace for Education Advanced
- Making con le tecnologie meccaniche e digitali
- Apprendimento collaborativo e nuove tecnologie
- Risorse digitali innovative per le competenze multilinguistiche e L2
- Coding e robotica con i mattoncini
- Arte e creatività digitale
- Didattica della Matematica tra software didattici e laboratori virtuali



Febbraio - aprile 2025

- Oltre le parole: immagini, grafiche e video per una didattica multimediale
- Tinkering: a scuola di creatività
- Apprendimento collaborativo e nuove tecnologie
- Didattica capovolta e nuove tecnologie
- L'Inquiry-Based Learning e WebQuest per la scuola 4.0
- A scuola di Podcast
- Stampa 3D
- Musica e digitale
- Didattica della Matematica tra software e laboratori virtuali
- La grammatica con le nuove tecnologie: risorse e percorsi
- Laboratori per la creazione di risorse didattiche digitali disciplinari e tematiche



Giugno 2025

- Coding e robotica con i mattoncini
- Gamification
- Strumenti e piattaforme digitali per la valutazione degli apprendimenti
- Tecnologie digitali per i Disturbi Specifici di Apprendimento

*Per ulteriori informazioni e chiarimenti rivolgersi
al dirigente scolastico o alla prof.ssa Mastrangelo
dirigente@icmazzi.edu.it
conc.mastrangelo@icmazzi.edu.it*

e poi...



ISTITUTO COMPRENSIVO

MAZZI

