



Istituto di Istruzione Superiore “Mattei – Fortunato” Eboli (SA)

Via Serracapilli, 28/A 84025 Eboli (SA) tel. **0828-333167**
pec sais067002@pec.istruzione.it peo sais067002@istruzione.it
Cod. fisc. 91053360656. P.IVA 05183650653
Codice meccanografico **SAIS067002**
www.iismatteifortunato.edu.it

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE - "MATTEI - FORTUNATO"-EBOLI
Prot. 0000339 del 13/01/2025
VII-5 (Uscita)

Al personale Interno
Al sito web
Atti, Sede

Iscrizione ai corsi di formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. n. 66/2023)

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)”

CNP	M4C1I2.1-2023-1222-P-42113
CUP	G24D23004690006
Titolo Progetto	La scuola come Start up di cittadinanza Digitale

Si comunica a tutto il **Personale DOCENTE** che sono aperte le iscrizioni ai seguenti corsi:

AMBITO TEMATICO DELLA FORMAZIONE	TIPO	N. ORE	PERIODO
Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"	Laboratorio	15	Febbraio/Giugno 2025
Aggiornamento del curriculum scolastico	Laboratorio		
Il curriculum digitale	Laboratorio		
Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l’utilizzo delle tecnologie digitali	Laboratorio		
Didattica e insegnamento dell’informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell’intelligenza artificiale e della robotica.	Laboratorio		
Potenziamento delle discipline STEM	Laboratorio		
Potenziamento delle discipline STEM	Laboratorio		
Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo.	Percorso di Formazione		
Tecnologie digitali per l’inclusione scolastica	Percorso di Formazione		
Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l’utilizzo delle tecnologie digitali	Percorso di Formazione		
Leadership dell’innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole	Percorso di Formazione		

Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie	Laboratorio	15	Settembre 2025
Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica	Percorso di Formazione		

In allegato scheda dei corsi

Per una corretta ed efficace organizzazione dei corsi, si rende necessario acquisire le relative iscrizioni da parte del personale interessato. A tal fine, è possibile compilare il modulo Google entro il giorno **18/01/2025** all'indirizzo:

<https://forms.gle/LTZAwCsqivrz3uHi7>

L'iscrizione implica frequenza per almeno il 70% delle ore, al fine del raggiungimento del target progettuale e del relativo attestato.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Patrizia Campagna

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs n. 39/1993

Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"

Formatore ASCII Formazione	Periodo Febbraio / Giugno 2025	Destinatari Docenti
--------------------------------------	--	-------------------------------

Descrizione

Il percorso formativo si propone di fornire ai docenti strumenti e competenze per gestire e implementare ambienti di apprendimento innovativi in linea con l'iniziativa "Scuola 4.0". Attraverso un approccio pratico e interattivo, i partecipanti acquisiranno conoscenze su come integrare efficacemente le tecnologie digitali e gestire i laboratori didattici. Il corso affronta le principali tecnologie emergenti e le metodologie didattiche innovative per promuovere una didattica più coinvolgente e centrata sugli studenti. Gli obiettivi del corso includono la progettazione e gestione di spazi di apprendimento flessibili, laboratori STEM e ambienti digitali, favorendo una didattica integrata e orientata allo sviluppo delle competenze digitali.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- Panoramica della "Scuola 4.0" e del contesto normativo di riferimento.
- Principi chiave per la progettazione di ambienti di apprendimento innovativi.
- Introduzione ai modelli di apprendimento attivo e al loro ruolo nei nuovi spazi didattici.
- Discussione sulle metodologie per adattare gli ambienti alle diverse esigenze scolastiche.
- Sviluppo di risorse didattiche per l'implementazione di ambienti innovativi.
- Approfondimento sugli strumenti digitali per l'educazione: panoramica delle piattaforme e software didattici.
- Progettazione di attività didattiche basate su strumenti digitali e laboratori virtuali.
- Discussione sull'uso didattico delle tecnologie emergenti (realtà aumentata, intelligenza artificiale, coding, ecc.).
- Esercitazioni pratiche su come integrare le tecnologie nei laboratori scolastici.
- Organizzazione e gestione dei laboratori scolastici: strumenti, spazi e risorse.
- Pianificazione delle attività laboratoriali: dall'ideazione alla realizzazione pratica.
- Approfondimento sui laboratori STEM e maker space.
- Sviluppo di attività laboratoriali che favoriscono l'apprendimento esperienziale e collaborativo.
- Discussione su sfide e soluzioni tecniche per ottimizzare l'uso degli spazi e delle tecnologie.
- Panoramica delle competenze digitali richieste ai docenti per l'uso efficace degli ambienti di apprendimento innovativi.
- Approfondimento sugli strumenti di valutazione delle competenze digitali degli studenti.
- Progettazione di percorsi didattici personalizzati che integrano competenze digitali.
- Esercitazioni pratiche sull'uso degli strumenti digitali per il monitoraggio e la valutazione delle attività in aula.
- Discussione sulle strategie per promuovere la cultura dell'innovazione nelle scuole.

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Durata

15 ore

Aggiornamento del curriculum scolastico		
<u>Formatore</u> BIMED	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti

Descrizione

Il corso intende fornire ai docenti le competenze e le conoscenze per aggiornare il curriculum scolastico ponendo l'attenzione sulla riforma educativa, le innovazioni didattiche, l'integrazione delle nuove tecnologie e la personalizzazione dell'insegnamento per rispondere alle esigenze degli studenti di oggi.

Partendo dalle linee guida per l'aggiornamento del curriculum in risposta ai cambiamenti normativi e alle nuove esigenze educative, durante il corso saranno presentati modelli innovativi di didattica e metodologie attive che promuovono un approccio interdisciplinare e una didattica inclusiva e personalizzata e saranno forniti strumenti per monitorare e valutarne l'efficacia.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

Introduzione all'aggiornamento del curriculum scolastico

- Obiettivi del curriculum scolastico: L'importanza di una visione aggiornata e flessibile del curriculum.
- Normativa e documenti di riferimento: Analisi dei principali cambiamenti legislativi, tra cui le Linee guida ministeriali, le Indicazioni Nazionali e la Riforma della Buona Scuola.
- Il curriculum come strumento di inclusione e personalizzazione: Come progettare un curriculum che risponda alle diversità degli studenti (competenze di base, BES, DSA, etc.).

Le nuove metodologie didattiche

- Didattica attiva e partecipativa: Problem-based learning, flipped classroom, cooperative learning e approcci centrati sullo studente.
- Sviluppo di competenze trasversali: La didattica delle competenze sociali, emotive e civiche come parte integrante del curriculum.

Personalizzazione del curriculum

- Differenziazione didattica: Strategie per adeguare il curriculum alle esigenze individuali degli studenti, tenendo conto delle diverse velocità e stili di apprendimento.
- Inclusione e attenzione alla diversità: Il ruolo del curriculum nell'inclusione di studenti con bisogni educativi speciali.
- Progettazione curricolare flessibile: Come strutturare percorsi personalizzati all'interno del curriculum.

Valutazione e monitoraggio del curriculum

- Valutazione autentica e formativa: Superare la tradizionale valutazione sommativa a favore di valutazioni che stimolino la riflessione e l'autovalutazione degli studenti.
- Rubriche di valutazione: Costruzione di rubriche per la valutazione delle competenze.
- Feedback e miglioramento continuo: Strumenti per monitorare l'efficacia del curriculum e adattarlo in corso d'opera.

Curriculum e innovazione

- Curricolo e sostenibilità: Integrare la sostenibilità (ambientale, sociale, economica) nel curricolo scolastico.
- Progetti interdisciplinari: Creazione di percorsi didattici che uniscano più discipline, favorendo un approccio integrato e contestualizzato.
- Educazione globale e cittadinanza attiva: Come progettare un curricolo che risponda alle sfide globali e prepari gli studenti ad essere cittadini responsabili.

Condivisione e progettazione collettiva

- Lavoro di gruppo e progettazione collaborativa: Come lavorare insieme per rivedere e aggiornare il curricolo all'interno dei dipartimenti disciplinari.
- Case study e condivisione di esperienze: Discussione di buone pratiche di aggiornamento curricolare da parte di scuole che hanno implementato con successo il cambiamento.

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base
- B1. Sperimentatore/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile
- B2. Esperto/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo organico e proattivo
- C1. Leader/Avanzato Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse
- C2 Pioniere/Avanzato Rielabora e promuove

Durata

15 ore

Il curriculum digitale		
<u>Formatore</u> BIMED	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti

Descrizione

Il corso intende fornire ai docenti le competenze e le conoscenze per progettare e implementare un curriculum digitale innovativo e personalizzato avendo come focus la motivazione e l'orientamento come leve del percorso formativo della persona.

Durante il corso i partecipanti impareranno a progettare percorsi didattici verticali per sviluppare competenze digitali, in coerenza con le competenze europee, al DigComp2.2 (Quadro europeo per lo sviluppo delle Competenze Digitali per i cittadini) e al DigCompEdu (Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti).

Tali percorsi saranno caratterizzati da modalità di fruizione innovative, attività pratiche, stimolanti e attrattive, con una facile replicabilità e forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità. Un focus specifico si terrà sui criteri, le modalità e gli strumenti di valutazione.

AREA DigCompEdu

- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- L'ambiente di apprendimento digitale
- Indicazioni nazionali per il Curriculum
- DigComp Edu e DigComp 2.2 come modelli per costruire il curriculum di Cittadinanza digitale
- Sillabo sull'educazione civica digitale
- Linee guida per l'introduzione di strumenti tecnologici nelle attività didattiche
- Competenze chiave e Soft skills
- Progettare attività per lo sviluppo delle competenze digitali
- Metodologie didattiche innovative, attive e inclusive (Storytelling, Project Based Learning, Flipped classroom, ecc).
- Panoramica delle app più usate per la didattica
- Il pensiero computazionale nell'ambiente di apprendimento digitale
- Apprendimento immersivo e inclusivo
- Educazione ai media e uso consapevole e responsabile dei mezzi di comunicazione virtuali
- Tecnologie per uno sviluppo sostenibile: Internet of Things, Intelligenza Artificiale
- Implicazioni sociali, culturali ed etiche del cambiamento tecnologico
- Cultura e creatività digitale
- Rubriche di valutazione e la certificazione delle competenze
- I passi per strutturare il curriculum digitale
- Esempi di Curricoli digitali

Livello di ingresso:

- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

<u>Formatore</u> Redaelli Lorenzo	<u>Periodo</u> Settembre 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
---	---	--------------------------------------

Descrizione

Il progetto formativo si propone di fornire ai docenti una panoramica, insieme ad un'esperienza pratica, di alcuni strumenti e app che consentono l'attuazione di una didattica digitale di stampo laboratoriale. L'obiettivo principale del corso è quello di dimostrare come le competenze digitali acquisite durante il periodo della didattica a distanza, siano spendibili anche in presenza per modificare il proprio stile educativo, introducendo metodologie e strumenti digitali che rendano la didattica più coinvolgente e stimolante per gli studenti.

Particolare spazio sarà dedicato al Design Thinking, un approccio didattico innovativo che promuove la creatività, la collaborazione e la risoluzione di problemi complessi attraverso una serie di fasi iterative. È particolarmente efficace per esplorare problemi o temi multidisciplinari.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento

Programma

- Videomaking per la flipped classroom
- Game Based Learning con l'Intelligenza Artificiale
- Design Thinking

Gli argomenti elencati saranno trattati tutti o in parte a seconda del gruppo dei corsisti e dei tempi di realizzazione delle attività pratiche. La parte teorica sarà ridotta al minimo ma non eliminata, allo scopo di fornire un punto di partenza per eventuali approfondimenti.

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base
- B1. Sperimentatore/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo efficace e reponsabile
- B2. Esperto/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo organico e proattivo
- C1. Leader/Avanzato Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse
- C2 Pioniere/Avanzato Rielabora e promuove

Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali

<u>Formatore</u> Marzano Antonio	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
--	---	--------------------------------------

Descrizione

Promuovere nei docenti competenze teoriche, metodologiche e applicative in merito alla progettazione ed alla valutazione per competenze anche mediante l'elaborazione di compiti di valutazione autentica

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Articolazione

Riferimenti teorici e le procedure attualmente validate scientificamente per la progettazione e l'elaborazione di compito di valutazione autentica. Presentazione di modelli e assegnazione di un compito di apprendimento.

Programma degli argomenti/contenuti

- Valutare le performance: indicatori e criteri
- Indagini nazionali ed internazionali: criteri per la lettura dei report
- Progettare ed elaborare prove di valutazione autentica: problem posing, problem solving

Attività laboratoriali durante le quali, in gruppo, i docenti procederanno all'elaborazione del seguente compito di apprendimento:

- Compito di apprendimento: dalla individuazione dell'obiettivo formativo all'elaborazione della prova
- Le domande fondamentali a cui bisogna cercare di rispondere sono: che cosa dovrebbero essere in grado di fare gli allievi? Quali sono i compiti di apprendimento affidabili per verificare se gli studenti hanno raggiunto questi obiettivi?

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base
- B1. Sperimentatore/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo efficace e reponsabile
- B2. Esperto/Intermedio/ Conosce e utilizza in modo organico e proattivo
- C1. Leader/Avanzato Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse
- C2 Pioniere/Avanzato Rielabora e promuove

Durata

15 ore

Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica

<u>Formatore</u> ASCII Formazione	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
---	---	--------------------------------------

Descrizione

Il percorso formativo si propone di fornire ai docenti le competenze necessarie per l'insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale, del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica. L'obiettivo del corso è permettere ai docenti di introdurre queste tematiche in maniera ludica e coinvolgente, promuovendo lo sviluppo del pensiero logico, della risoluzione dei problemi e della creatività, attraverso metodologie didattiche innovative. Il corso offrirà un approccio pratico e teorico, con esercitazioni guidate per la progettazione di attività didattiche mirate alle diverse fasce di età.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- Che cos'è il pensiero computazionale: principi di base e applicazioni nel contesto educativo.
- Introduzione al coding unplugged: attività senza l'uso del computer per sviluppare il pensiero logico e sequenziale.
- Strumenti e risorse per l'insegnamento del coding nella scuola dell'infanzia.
- Esercitazioni pratiche sulla progettazione di attività di coding ludiche e coinvolgenti.
- Introduzione alla robotica educativa e ai suoi benefici nell'apprendimento.
- Utilizzo di kit robotici per introdurre concetti base di programmazione e problem solving.
- Progettazione di attività che coinvolgono la robotica per l'esplorazione, il gioco e la risoluzione di problemi.
- Esercitazioni pratiche sull'utilizzo dei robot educativi in classe.
- Cos'è l'intelligenza artificiale: concetti di base e applicazioni educative semplici.
- Come spiegare l'IA ai bambini: esempi concreti e attività pratiche.
- Utilizzo di strumenti didattici digitali per introdurre i concetti di IA in modo accessibile ai più piccoli.
- Esercitazioni pratiche su come integrare l'intelligenza artificiale nella didattica quotidiana.
- Come integrare coding, robotica e intelligenza artificiale in un percorso interdisciplinare.
- Creazione di unità didattiche che combinano diverse discipline (matematica, scienze, arte) con l'uso delle tecnologie.
- Progettazione di attività didattiche che stimolano la collaborazione, la creatività e il pensiero critico.
- Esercitazioni pratiche per progettare e sviluppare progetti didattici completi con l'uso delle nuove tecnologie.

Livello di ingresso:

- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Potenziamento delle discipline STEM

<u>Formatore</u> ASCII Formazione	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
---	---	--------------------------------------

Descrizione

Il percorso formativo si propone di fornire ai docenti competenze e strumenti didattici innovativi per il potenziamento dell'insegnamento delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). L'obiettivo del corso è promuovere l'adozione di metodologie che stimolino la curiosità scientifica, il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e l'apprendimento pratico e collaborativo tra gli studenti. Il corso esplorerà l'uso di tecnologie digitali, laboratori virtuali e approcci interdisciplinari per rendere le materie STEM più accessibili e coinvolgenti.

AREA DigCompEdu

- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- Panoramica delle principali sfide nell'insegnamento delle materie STEM.
- Introduzione alle metodologie didattiche innovative: Inquiry-Based Learning (IBL), Problem-Based Learning (PBL) e approcci hands-on.
- Discussione sui benefici di un approccio interdisciplinare nell'insegnamento delle STEM.
- Esercitazioni pratiche su come progettare attività STEM stimolanti per gli studenti.
- Strumenti digitali per la didattica delle discipline scientifiche: software di simulazione, laboratori virtuali, piattaforme interattive.
- Introduzione all'uso della realtà aumentata e della realtà virtuale per supportare l'apprendimento STEM.
- Progettazione di attività didattiche digitali per potenziare l'apprendimento delle materie scientifiche e tecnologiche.
- Esercitazioni pratiche sull'uso di tecnologie digitali per creare esperienze di apprendimento interattive.
- Introduzione alla robotica educativa e al coding come strumenti per sviluppare competenze di problem solving e logica.
- Esempi di attività pratiche STEM che integrano robotica, coding e apprendimento basato su progetti.
- Progettazione di percorsi didattici che stimolino la creatività e l'innovazione tecnologica.
- Esercitazioni pratiche sull'integrazione di coding e robotica nelle lezioni STEM.
- Strumenti e metodi per valutare le competenze STEM degli studenti.
- Come monitorare e sostenere lo sviluppo delle competenze scientifiche e tecnologiche nel tempo.
- Discussione sulle migliori pratiche per favorire l'inclusione e il successo scolastico nelle materie STEM.
- Esercitazioni pratiche sulla progettazione di strumenti di valutazione efficaci per le attività STEM.

Livello di ingresso:

- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo		
<u>Formatore</u> ASCII Formazione	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti

Descrizione

Il percorso formativo si propone di fornire ai docenti competenze teoriche e pratiche per affrontare le sfide legate alla cybersicurezza, all'uso sicuro della rete internet e alla prevenzione del cyberbullismo. L'obiettivo del corso è aiutare i docenti a educare gli studenti sull'uso responsabile delle tecnologie digitali, proteggendo la loro privacy e promuovendo un comportamento etico online. Saranno fornite strategie didattiche e strumenti digitali per prevenire e contrastare i rischi legati alla navigazione online, come il cyberbullismo, il phishing e altre minacce informatiche.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- Panoramica dei principali rischi e minacce legate all'uso della rete internet.
- Introduzione alla cybersicurezza: concetti chiave, privacy online e protezione dei dati personali.
- Strumenti e pratiche per una navigazione sicura: come proteggere i dispositivi e le informazioni personali.
- Esercitazioni pratiche sull'utilizzo di strumenti di sicurezza, come firewall, antivirus e gestori di password.
- Come educare gli studenti all'uso responsabile della rete e delle piattaforme social.
- Principi di netiquette e comportamento etico online.
- Strumenti per monitorare e proteggere la reputazione digitale degli studenti.
- Esercitazioni pratiche su attività educative per promuovere comportamenti sicuri e responsabili online.
- Che cos'è il cyberbullismo: definizione, dinamiche e impatti sugli studenti.
- Strategie di prevenzione e intervento per contrastare il cyberbullismo.
- Utilizzo delle tecnologie digitali per monitorare e intervenire in situazioni di cyberbullismo.
- Esercitazioni pratiche su come gestire casi di cyberbullismo in classe e supportare gli studenti coinvolti.
- Panoramica delle risorse e delle piattaforme educative per la prevenzione del cyberbullismo.
- Progettazione di attività didattiche e campagne di sensibilizzazione sulla cybersicurezza e il cyberbullismo.
- Utilizzo di strumenti digitali per promuovere la consapevolezza e la sicurezza tra gli studenti.
- Esercitazioni pratiche sulla creazione di piani di prevenzione del cyberbullismo nelle scuole.

Livello di ingresso:

- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica

Formatore Redaelli Lorenzo	Periodo Settembre 2025	Destinatari Docenti
--------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento

Programma

- Introduzione all'intelligenza Artificiale: il Machine Learning
- Dimostrazione pratica: allena un modello di Machine Learning a riconoscere oggetti, senza scrivere codice
- I Large Language Models: cosa sono e come funzionano
- Progettare un'UdA interdisciplinare con una app di IA generativa
- Esercitazione in cooperative learning: simulazione di un consiglio di classe per progettare un'Uda interdisciplinare con uno degli strumenti proposti
- Educazione civica digitale con l'IA: l'AI Act dell'Unione Europea: introduzione
- Educare al fact checking e a riconoscere i prodotti dell'IA
- Laboratorio: Realizzare un video di sensibilizzazione utilizzando sistemi di IA generativa

Gli argomenti elencati saranno trattati tutti o in parte a seconda del gruppo dei corsisti e dei tempi di realizzazione delle attività pratiche. La parte teorica sarà ridotta al minimo ma non eliminata, allo scopo di fornire un punto di partenza per eventuali approfondimenti sull'Intelligenza Artificiale e l'Etica dell'IA.

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Durata

15 ore

Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica

<u>Formatore</u> UNISA	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
----------------------------------	---	--------------------------------------

Descrizione

Il progetto mira a sviluppare competenze pratiche e teoriche sull'uso delle tecnologie e delle metodologie didattiche per favorire un approccio inclusivo nell'insegnamento, con un'attenzione particolare allo sviluppo delle competenze di lettura.

Introduzione e Contesto: La didattica inclusiva è una componente fondamentale per garantire l'accesso all'educazione a studenti con esigenze e potenzialità differenti. La tecnologia rappresenta uno strumento essenziale per superare le barriere educative. Gli obiettivi specifici del progetto includono l'esplorazione delle tecnologie didattiche per l'inclusione, l'approfondimento del principio della deviazione e del principio del senso per lo sviluppo della lettura, e la valutazione del ruolo del media educator e dell'interazione uomo-macchina nel contesto scolastico.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Programma

I temi trattati comprendono il principio della deviazione, che esplora l'uso delle tecnologie per migliorare le competenze di lettura, e la metodologia EAS (Episodi di Apprendimento Situato), finalizzata a rendere la lettura significativa attraverso il contesto.

Sperimentazione pratica: si progettano attività che utilizzano software e strumenti digitali rispettosi del principio della deviazione, come lettori vocali o testi digitali adattati. Contemporaneamente, si applica la metodologia EAS per creare scenari didattici strutturati che favoriscano l'apprendimento della lettura in contesti significativi.

Riflessività e valutazione: si analizza l'importanza dell'organizzazione spaziale nell'aula e negli ambienti digitali per favorire l'apprendimento inclusivo. Inoltre, si valutano le dinamiche dell'interazione uomo-macchina attraverso esercitazioni pratiche e analisi dei feedback degli studenti.

Modalità di Conduzione e Risultati Attesi: le attività del progetto prevedono lezioni frontali per la trasmissione delle basi teoriche, laboratori pratici per l'applicazione delle tecnologie, e discussioni e lavori di gruppo per sviluppare una riflessione critica sul ruolo del media educator. I risultati attesi includono una maggiore comprensione del ruolo delle tecnologie nella didattica inclusiva, lo sviluppo di competenze per progettare e implementare attività inclusive con strumenti digitali, e una più profonda consapevolezza riflessiva sul rapporto tra uomo e macchina in ambito educativo.

Il progetto è rivolto a insegnanti interessati a sviluppare competenze legate alla didattica inclusiva mettendo in pratica le conoscenze acquisite e utilizzando strumenti innovativi per rendere l'educazione più accessibile.

Livello di ingresso:

- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali

<u>Formatore</u> Marzano Antonio	<u>Periodo</u> Febbraio / Giugno 2025	<u>Destinatari</u> Docenti
--	---	--------------------------------------

Descrizione

Promuovere nei docenti competenze teoriche, metodologiche e applicative in merito alla progettazione ed attuazione di azioni volte a favorire l'autoconsapevolezza degli studenti nella prospettiva del proprio progetto di vita, anche prevedendo l'utilizzo delle tecnologie digitali.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Articolazione

- Riferimenti teorici e procedure attualmente validate scientificamente per la progettazione, ed attuazione di azioni volte a favorire l'autoconsapevolezza degli studenti nella prospettiva del proprio progetto di vita.
- Presentazione di buone pratiche.
- Attività laboratoriali durante le quali, in gruppo e mediante l'utilizzo di tecnologie digitali, i docenti procederanno all'elaborazione di un progetto da attuare in aula coerentemente con gli obiettivi di progetto

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare
- A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso base

Durata

15 ore

Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

Formatore UNISA	Periodo Febbraio / Giugno 2025	Destinatari Docenti
---------------------------	--	-------------------------------

Descrizione

Il corso ha come obiettivo quello di sviluppare competenze e far emergere attitudini in materia di digital transformation e di gestione del team nel particolare caso delle scuole. Gli obiettivi includono anche la costruzione di uno staff performante e la promozione di un buon clima di lavoro. Il percorso formativo mira a acquisire competenze sui modelli organizzativi, il management educativo, la comunicazione e la gestione delle criticità, al fine di raggiungere obiettivi di successo nell'innovazione e nella trasformazione digitale nelle istituzioni scolastiche. L'obiettivo finale è guidare la trasformazione scolastica creando un ambiente che coniughi l'eccellenza formativa, umana ed educativa, il benessere emotivo e il senso di appartenenza agli strumenti tecnologici e le best practices in ambito digitale.

AREA DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse Digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

Leadership digitale

- Di cosa parliamo quando parliamo di leadership digitale
- Intelligenza emotiva, competenza digitale e soddisfazione lavorativa
- Promuovere competenze digitali e supporto
- La digitalizzazione nei processi gestionali e di supporto

La trasformazione digitale per le scuole e la didattica

- Prospettiva organizzativa e manageriale
- La valorizzazione del capitale umano nei processi di innovazione
- Docenti e leadership dell'apprendimento
- Sviluppo professionale continuo in una learning organization

La comunicazione scolastica

- Gli stili comunicativi e gli strumenti nella scuola
- Comunicazione interattiva ed efficace per stabilire le relazioni
- La condivisione degli obiettivi per la crescita e l'innovazione

Livello di ingresso:

- A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Durata

15 ore