



Ministero dell' Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO 1° "D'ACQUISTO-LEONE"

VIA INDIPENDENZA, 1 – 80038 POMIGLIANO D'ARCO
Distretto n° 31 – C. F. 93076670632 – C. M. NAIC8G1003
Telefono e fax 081/3177304 – e mail NAIC8G1003@ISTRUZIONE.IT
Sito Web: www.ic1dacquistoleone.edu.it - postacertificata: NAIC8G1003@pec.istruzione.it

Pomigliano d'Arco 11/03/2025

Circolare n. 208

Al Personale Docente
Scuola Infanzia
Scuola Primaria
Scuola Secondaria di I grado
Al DSGA
Al sito web

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

Con la presente si comunica che saranno avviati i corsi di formazione previsti dal Decreto Ministeriale n. 66 del 12 aprile 2023, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) per la Transizione Digitale, che hanno l'obiettivo di potenziare le competenze digitali e favorire l'innovazione didattica, in linea anche con le priorità e i traguardi previsti dal PdM 2024/2025 del nostro Istituto.

Conclusa la fase burocratico-amministrativa finalizzata all'individuazione degli esperti, si procederà a stilare una programmazione completa e dettagliata dei due percorsi e dei laboratori, di cui si darà tempestiva comunicazione.

Le attività formative previste per l'anno scolastico 2024-2025 saranno articolate in:

● **2 Percorsi presenza e online di 16 h:**

- Apprendimento collaborativo
- Tecnologie didattiche per l'inclusione

Le attività online si svolgeranno in sincrono consentendo l'interazione tra i docenti e il formatore.

Ogni percorso dovrà garantire la partecipazione di minimo 15 docenti (scuola infanzia, primaria e secondaria di I grado).

● **6 Laboratori in presenza di 26 ore:**

- Gamification (scuola infanzia, primaria): calendarizzazione giugno
- Immersive learning (scuola infanzia e primaria) : calendarizzazione giugno
- Modellazione 3 D (scuola secondaria di I grado) : 31 marzo - 30 giugno
- Making e Tinkering (secondaria di I grado) : calendarizzazione 31 marzo - 30 giugno
- ZSpace (scuola primaria): 30 giugno - 4 luglio
- ZSpace (scuola secondaria di I grado): 30 giugno - 4 luglio

Ogni laboratorio prevede la partecipazione di almeno 5 docenti.

Per la descrizione dei percorsi e dei laboratori, vedere l'allegato.

Si invitano i docenti ad effettuare una o più scelte in merito alle proposte di formazione elencate compilando, entro le ore 23.59 del 17/03/2025, il modulo Google presente al seguente link:

SCUOLA INFANZIA: <https://forms.gle/iSHBTD7LenUgX71a7>

SCUOLA PRIMARIA: <https://forms.gle/j3JT5pUqkHkiuKQZ8>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO: <https://forms.gle/gxpuPtdLp24RBPqz7>

Considerata l'elevata valenza formativa dei percorsi proposti, si confida in una significativa partecipazione dei docenti, con la speranza di poter incidere fattivamente sull'azione educativa che la scuola realizza migliorando gli esiti scolastici e, al contempo, promuovendo pienamente il successo formativo degli alunni, come da Atto d'indirizzo della Scrivente e conseguente PTOF.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Tiziana Rubinacci

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, comma 2, D. Lgs. 39/93)

ALLEGATO

PERCORSI PRESENZA E ONLINE (16 ORE)

Apprendimento Collaborativo

L'apprendimento collaborativo rappresenta una strategia didattica efficace per promuovere la costruzione condivisa di conoscenze, lo sviluppo di competenze trasversali e la motivazione degli studenti. Questo corso, rivolto ai docenti di ogni ordine e grado, ha l'obiettivo di fornire strumenti teorici e pratici per integrare l'apprendimento collaborativo nella didattica quotidiana, valorizzando il lavoro di gruppo, il dialogo tra pari e la risoluzione collettiva dei problemi. Attraverso attività laboratoriali, simulazioni e analisi di buone pratiche, i partecipanti acquisiranno metodologie per progettare percorsi didattici collaborativi, gestire dinamiche di gruppo e favorire la partecipazione attiva degli studenti, anche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali.

Il corso si propone inoltre di sviluppare una riflessione critica sull'importanza della collaborazione tra docenti, promuovendo la condivisione di esperienze e la costruzione di comunità di pratica. Al termine del percorso, i docenti saranno in grado di adottare strategie collaborative che rendano l'apprendimento più inclusivo, efficace e motivante per tutti gli studenti.

Tecnologie Didattiche per l'Inclusione

Il corso di Tecnologie Didattiche per l'Inclusione è rivolto ai docenti di ogni ordine e grado e si propone di fornire competenze e strumenti per favorire l'inclusione scolastica attraverso l'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali. In un contesto educativo sempre più diversificato, le tecnologie rappresentano una risorsa fondamentale per rispondere ai bisogni educativi speciali (BES) e supportare gli studenti con disabilità o difficoltà di apprendimento.

Il percorso formativo prevede un approfondimento teorico-pratico sull'uso di software specifici, applicazioni inclusive, piattaforme digitali e strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa. I partecipanti apprenderanno come progettare attività didattiche inclusive, utilizzando le tecnologie per potenziare la partecipazione, l'autonomia e il successo scolastico di tutti gli studenti.

Attraverso laboratori, esempi di buone pratiche e la condivisione di esperienze, i docenti acquisiranno competenze per integrare le tecnologie nelle proprie strategie didattiche, promuovendo una scuola più accessibile, innovativa e capace di valorizzare le differenze individuali.

LABORATORI IN PRESENZA (26 ORE)

Corso di Gamification

Il corso di Gamification introduce docenti ed educatori alle potenzialità delle meccaniche di gioco applicate al contesto didattico, con l'obiettivo di creare ambienti di apprendimento dinamici e coinvolgenti. Attraverso l'esplorazione di teorie motivazionali e strategie ludiche, i partecipanti acquisiranno strumenti innovativi per integrare elementi di gioco nelle proprie pratiche didattiche, stimolando la partecipazione attiva degli studenti e favorendo la personalizzazione dell'apprendimento. Il percorso mira a trasformare la classe in uno spazio interattivo, dove la gamification diventa un motore di innovazione e miglioramento continuo dei risultati educativi.

Immersive Learning

Il corso di Immersive Learning si propone di esplorare le potenzialità delle tecnologie immersive per rivoluzionare l'esperienza didattica e favorire l'apprendimento attivo. Rivolto a docenti e operatori della formazione, il percorso offre una panoramica sulle metodologie e gli strumenti innovativi per integrare ambienti virtuali, realtà aumentata e simulazioni interattive all'interno del contesto educativo. Grazie a

laboratori pratici e casi di studio, i partecipanti acquisiranno competenze per progettare attività didattiche coinvolgenti che stimolino la creatività, la motivazione e la partecipazione degli studenti, superando i limiti dell'aula tradizionale e promuovendo una didattica flessibile e personalizzata.

Modellazione 3 D

Il laboratorio intende formare i docenti all'uso della stampante 3D come strumento didattico, favorendo l'integrazione delle tecnologie digitali nelle lezioni per migliorare l'apprendimento e stimolare la creatività degli studenti. Si introdurranno i concetti base della stampa 3D e si esplorerà il suo ruolo nel contesto educativo fino a comprendere il suo funzionamento e i suoi componenti principali. Si focalizzerà poi l'attenzione sui Software di modellazione 3D (Tinkercad, Fusion 360, Blender) e sulla preparazione dei file per la stampa al fine di creare un modello 3D da zero, modificare modelli esistenti scaricati da repository online ed esportare file per la stampa (formati STL, OBJ, ecc.). Sarà dedicata particolare attenzione all'integrazione della stampa 3D nelle discipline scolastiche: in matematica (geometria, volume, proporzioni), in scienze (modelli molecolari, organi umani, strutture atomiche), in Storia e geografia (ricostruzioni storiche, mappe topografiche), in Arte e design (creazione di oggetti artistici, prototipazione rapida).

Making e il Tinkering

Il corso è pensato per i docenti che desiderano integrare il Making e il Tinkering nella didattica, trasformando la classe in un laboratorio creativo. Attraverso attività pratiche e l'uso di strumenti semplici e tecnologici, i partecipanti esploreranno strategie per stimolare la creatività, il problem-solving e l'apprendimento basato sull'esperienza. Si promuoveranno la comprensione dei principi del Making e del Tinkering e del loro valore educativo, l'acquisizione delle competenze pratiche per progettare attività di making nella didattica quotidiana, lo sviluppo della capacità di utilizzare strumenti e materiali (anche di recupero) per creare prototipi e oggetti, l'approccio STEM/STEAM integrato, attraverso attività pratiche che combinano scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica. Si farà una panoramica sugli strumenti base (forbici, colla a caldo, cacciaviti, etc.), sull'uso di strumenti digitali (stampanti 3D, taglierine laser, schede Arduino, Makey Makey) e di materiali riciclati e di recupero per attività sostenibili. Particolare attenzione sarà dedicata alla progettazione di attività disciplinari e interdisciplinari di making e alla creazione di prototipi (es. costruzione di ponti, macchine semplici, circuiti elettrici). Si promuoveranno esperienze pratiche di problem-solving (es. costruire una macchina che si muove con l'aria o progettare un circuito luminoso) per coinvolgere tutti gli studenti e valorizzare le diverse intelligenze e abilità.

Zspace Virtual And Augmented Reality

Il corso si pone la finalità di far acquisire ai partecipanti competenze specifiche ed altamente professionalizzanti in materia di Virtual and Augmented Reality, potenziando e implementando le seguenti conoscenze, capacità ed abilità:

- Realta' aumentata e realta' virtuale (didattica 4.0, cosa nasce dall'unione dell'insegnamento tradizionale con le nuove tecnologie).
- Zspace experience: conoscenza ed utilizzo di questo fantastico strumento, unico ed innovativo creando un'aula immersiva.

Al termine del percorso i docenti saranno in grado di utilizzare e sfruttare oggetti 3D semplici/complessi all'interno della Virtual and Augmented Reality, di muoversi all'interno di scene 3D complesse e di costruire una propria attività/lezione immersiva in un contesto di Virtual and Augmented Reality.