

I. I. S. S. "O. DEL PRETE - G. FALCONE - SAVA(TA)
Prot. 0030648 del 30/11/2024
VII-5 (Uscita)

Ai Dirigenti delle scuole afferenti all'Ambito 23-PUGLIA
Ai docenti e al personale ATA
Al sito web

Piano nazionale di ripresa e resilienza, D.M. 66/2023 - Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università - Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU - CUP: G44D23004710006. Realizzazione di n. 12 "Laboratori di formazione sul campo" e di n. 3 "Percorsi di formazione sulla transizione digitale" nell'ambito delle Azioni di "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale" di cui al Decreto del Ministro dell'Istruzione n. 66 del 12 aprile 2023

CNP: M4C112.1-2023-1222-P-33220

CUP: G44D23004710006

OGGETTO: **PROROGA DELLE ISCRIZIONI** - LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO DESTINATI AL PERSONALE DOCENTE E PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE DESTINATI AL PERSONALE DOCENTE E ATA

Questa Istituzione scolastica ha organizzato percorsi di formazione, a valere delle risorse di cui in preambolo, che desidera destinare a tutto il personale Docente dell'ambito di cui è scuola capofila per la formazione.

Si comunica la **proroga** per l'iscrizione ai percorsi formativi da parte dei Docenti e del Personale ATA interessati **sino al giorno 09/12/2024**, seguendo le indicazioni sotto riportate:

1. Entrare nella piattaforma futura utilizzando il seguente link: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>
2. Entrare nell'area riservata utilizzando lo SPID
3. Iscrivere ai percorsi prescelti utilizzando il codice ID associato ad ognuno di essi.

Per il personale esterno occorre inviare il modello allegato all'indirizzo: tais04100v@istruzione.it

Titolo percorso	ID	N° di ore previste	Descrizione dei corsi
Ricostruire il reale nello spazio virtuale	301909	21	1. Presentazione del Corso 2. Introduzione alla teoria fotogrammetrica e primi approcci pratici 3. Elaborazione dei modelli 3D 4. Analisi del prodotto finale, verifica dei risultati e confronto con processamento con laser scanner 5. Fotogrammetria aerea: il drone e il suo utilizzo 6. Elaborazione areofotogrammetrica 7. Esportazione e condivisione del modello fotogrammetrico
Viaggio nell'apprendimento immersivo	302369	21	1. Introduzione alla VR e all'apprendimento immersivo, 2. Come progettare esperienze VR per l'apprendimento, 3. Strumenti semplici per creare contenuti VR, 4. Creare esperienze immersive, 5. Valutare e gestire l'uso della VR in classe, 6. Integrazione della VR nel programma scolastico, Riflessioni e conclusioni
A scuola con i videogiochi	303454	21	1. Introduzione a Unity 3D 2. Costruzione di Ambienti Virtuali: Creazione e gestione di un Terreno e Asset Store 3. Programmazione C# in Unity: Scripting di Base e Interazioni Avanzate, animazioni 4. Fisica (gravità, forze, attrito, elasticità) e gestione delle collisioni 5. Audio ed effetti sonori • Gestione dell'interfaccia utente (UI): finestre di input e di output con aggiunta di testi, immagini e pulsanti sulla UI. 6. Rifinitura del progetto e pubblicazione
Strumenti di	303382	21	1. Discussione sui benefici dell'innovazione didattica.

(Allegato) modulo di iscrizione per esterni

presentazione per una didattica attiva			<p>2.Cosa sono gli e-book interattivi e come possono essere utilizzati in classe.</p> <p>3.Panoramica su software per la creazione di e-book: Book Creator, Adobe InDesign.</p> <p>4.Sviluppo di un'idea per un e-book interattivo su un argomento didattico.</p> <p>5.Creazione di contenuti multimediali: testi, immagini, video, quiz.</p> <p>6.Utilizzo di piattaforme AI per generare contenuti (es. ChatGPT per la scrittura) - Revisione e rifinitura degli e-book interattivi.</p> <p>7. Integrazione di feedback da parte dei peer.</p>
Gamification e Hackathon a scuola	303381	21	<p>Il gioco nella didattica per promuovere l'apprendimento. Apprendimento attivo ed esperienziale. Introduzione e utilizzo del Gaming in classe. Le caratteristiche del Game Based Learning. Utilizzo di piattaforme per creare quiz interattivi e indagini. Digital badges e piattaforme digitali. Utilizzo di piattaforme e risorse finalizzate al consolidamento degli apprendimenti attraverso varie tipologie di giochi. Utilizzo e creazione di Escape Room nella didattica. Genially Escape. Gamification: tante strade per proporre verifiche sotto forma di gioco. Il supporto dell'Intelligenza Artificiale nel Gaming. Cos'è e come funziona un Hackathon. Come organizzare un Hackathon a scuola.</p>
Navigare sicuri	302378	21	<p>Le buone pratiche di cybersicurezza sono diventate essenziali, poiché la criminalità informatica rappresenta un problema significativo per le organizzazioni di tutto il mondo.</p> <p>1-Introduzione alla sicurezza informatica</p> <p>2-I pericoli di pubblicare in rete</p> <p>3-Il Deep web</p> <p>4-Registro dati</p> <p>5-Criminali informatici e attacchi</p> <p>6-Tipologie di attacchi informatici</p> <p>7-Lo sniffing</p> <p>8-Guerra informatica e terrorismo</p> <p>9-Rendere sicuri i dispositivi e la propria rete</p> <p>10-Le migliori pratiche di cyber security</p>
Dare voce alle idee	303401	21	<p>Dalla nascita del podcasting alle sue principali evoluzioni. Aspetti tecnologici: cos'è, come funziona un podcast e perché è accessibile a tutti. Panoramica sui vari tipi di podcast e non. Il podcast come strumento educativo: potenzialità e sfide didattiche. Podcast nella didattica multidisciplinare e transdisciplinare. Podcast in classe e a casa: modalità di fruizione e vantaggi educativi. Strategie per l'integrazione dei podcast nella didattica quotidiana. Proposte di attività. Ideazione scrittura. Progettazione di attività didattiche che favoriscano il coinvolgimento e l'apprendimento collaborativo. AI e Podcasting.</p>
Umanoidi a lezione	303969	21	<p>1: Introduzione alla Robotica Educativa e Inclusione Modulo</p> <p>2: Approccio Pratico alla Programmazione di Base Modulo</p> <p>3: Integrazione della Robotica Educativa per il supporto alla didattica in classe Modulo</p> <p>4: Progettazione di Unità Didattiche Modulo</p> <p>5: Simulazione di una lezione con robotica educativa</p>
A scuola di making. Dal 3D all'oggetto.	302418	21	<p>Concetti base di modellazione 3D attraverso Autodesk Fusion 360 Lavorare con le superfici Esportazione dei modelli utilizzando la compatibilità con i software di Slicing Utilizzo di software di Slicing e studio dei parametri base di stampa Realizzazione pratica su stampa 3D dei modelli realizzati</p>
La biblioteca digitale	303971	21	<p>Partendo da una presentazione generale delle biblioteche e della loro organizzazione, si forniranno le basi per rendere una biblioteca accessibile e digitale passando attraverso le metodologie di catalogazione attualmente adottate</p>
Teatro, corto e scenografie digitali	303970	21	<p>Corso di cinema per docenti che si pone come obiettivo quello di saper utilizzare l'arte cinematografica come strumento educativo in grado di attivare processi di apprendimento utili a decodificare la grammatica delle immagini approfondendo la relazione tra la realtà e la sua rappresentazione.</p>
Green and Science	308264	21	<p>Il laboratorio consente di realizzare e potenziare ambienti didattici utili nell'ambito dell'educazione alla sostenibilità, grazie alla strumentazione presente a scuola, attraverso anche una panoramica delle risorse e applicazioni digitali più attuali per le discipline scientifiche.</p>
L'intelligenza artificiale	302417	26	<p>Introduzione all'IA: concetti, storia e funzionamento.</p>

(Allegato) modulo di iscrizione per esterni

nella didattica e gli strumenti IA per l'insegnamento		In presenza	Esempi pratici di IA nella vita quotidiana e nella scuola. Progettazione di lezioni integrate con strumenti di IA. Applicazioni pratiche per personalizzare l'apprendimento. Sviluppare esercizi e verifiche assistite dall'IA. Utilizzo dell'IA per monitorare e analizzare i progressi degli studenti. Panoramica su tool come ChatGPT, Canva AI, Quizlet, Magic School ed altri laboratori pratici di utilizzo. Etica e responsabilità nell'uso dell'IA. Discussione su rischi, limiti e buone pratiche.
Le nuove forme di realtà aumentata - digitale mista	302416	26 Ibrido	Introduzione a AR e MR: definizioni, funzionamento e potenziale educativo. Esplorazione di esempi pratici e applicazioni. Progettazione di attività coinvolgenti utilizzando AR e MR. Laboratori per simulazioni e ambienti virtuali interattivi. Differenza fra AR e MR Vantaggi e limiti per l'apprendimento. Strumenti e Risorse Disponibili Panoramica di app e piattaforme come CoSpaces, Thinglink. Laboratori pratici: progettare attività educative con strumenti digitali. Adattare AR e MR per studenti con esigenze diverse. Strategie per rendere le esperienze accessibili e inclusive. Creazione di Learning Object in AR e MR Progettare oggetti didattici interattivi utilizzando tecnologie immersive. Applicazioni pratiche per diverse discipline (es. tour virtuali, esperimenti).
Digitalizzazione amministrativa, gestione delle piattaforme delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA	303379	26 In presenza	Potenziamento delle competenze digitali del personale Ata per ricostruzione di carriera, passweb, attività negoziali e trasparenza e privacy.

I laboratori di formazione sul campo qui proposti saranno svolti in presenza presso la sede centrale dell'Istituto Scolastico (via Mazzini – Sava).

Si coglie l'occasione per ricordare ai signori Docenti che la formazione continua rappresenta uno dei motori più importanti per l'insegnamento di qualità.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Pierangela SCIALPI

firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi del D. Lgs. n. 39/93

(Allegato) modulo di iscrizione per esterni

Al Dirigente Scolastico
dell'I.I.S.S. "Del Prete-Falcone"
Sava

Ai componenti della comunità di pratiche DM66

Il/La sottoscritt_ _____ nat_ a

_____, provincia di _____ il _____

codice fiscale _____ in servizio presso _____

in qualità di docente/ATA a tempo determinato/indeterminato di

_____ classe di concorso _____

codice meccanografico _____ mail _____ telefono _____

CHIEDE

di poter partecipare ai seguenti percorsi formativi (**indicare con una X il/i percorso/i scelto/i**)

DM 66/2023

(Laboratori di formazione sul campo)

Titolo percorso	ID	Percorso scelto	N° di ore previste
RICOSTRUIRE IL REALE NELLO SPAZIO VIRTUALE	301909		21
VIAGGIO NELL' APPRENDIMENTO IMMERSIVO	302369		21
A SCUOLA CON I VIDEOGIOCHI	303454		21
STRUMENTI DI PRESENTAZIONE PER UNA DIDATTICA ATTIVA	303382		21
GAMIFICATION E HACKATHON A SCUOLA	303381		21
NAVIGARE SICURI	302378		21
DARE VOCE ALLE IDEE	303401		21
UMANOIDI A LEZIONE	303969		21
A SCUOLA DI MAKING. DAL 3D ALL'OGGETTO.	302418		21
LA BIBLIOTECA DIGITALE	303971		21
TEATRO, CORTO E SCENOGRAFIE DIGITALI	303970		21
GREEN AND SCIENCE	308264		21

(Allegato) modulo di iscrizione per esterni

(Percorsi di formazione sulla transizione digitale destinati al personale docente e ATA)

Titolo percorso	ID	Percorso scelto	N° di ore previste
L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA DIDATTICA E GLI STRUMENTI IA PER L'INSEGNAMENTO	302417		26
LE NUOVE FORME DI REALTÀ AUMENTATA – DIGITALE MISTA	302416		26
DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA, GESTIONE DELLE PIATTAFORME DELLE SEGRETERIE SCOLASTICHE E POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEL PERSONALE ATA	303379		26

data, _____

firma _____