

## Corso di formazione docenti

Nell'ambito del **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza**, di cui alla Missione 4 - Componente 1, finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU, nello specifico **investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico"**, e delle attività legate al **Piano Nazionale Scuola Digitale**, in particolare le **azioni #4 Ambienti per la didattica digitale integrata e #7 Piano per l'apprendimento pratico**, si propone il seguente piano di interventi da svolgersi entro il 31 agosto 2024. Gli interventi sono volti alla formazione del personale scolastico, realizzati con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche da sperimentare nelle classi al fine di potenziare le competenze digitali degli studenti.

Al di fuori del presente corso l'Animatore Digitale porta avanti quotidianamente dal 2019 le seguenti azioni: **Azione #9 – Un profilo digitale per ogni studente e Azione #10 – Un profilo digitale per ogni docente.**

Il corso verrà strutturato per un minimo di 20 partecipanti.

il seguente programma per un corso di aggiornamento docenti riguardo le tematiche digitali, l'utilizzo consapevole dei digital board e la preparazione di lezioni con la strumentazione acquisita con PON precedenti: video/fotocamera 360°, visori 3D, scanner 3d e stampante 3d. Si prevede un corso per il personale ATA e i collaboratori scolastici nell'ambito dell'**azione #11 - Digitalizzazione amministrativa della scuola del PNSD.**

### Moduli per la realizzazione dell'azione #4 del PNSD - ambienti digitali per la didattica integrata

La finalità di questi moduli è quella di migliorare e implementare l'uso degli strumenti della didattica digitale già presenti a scuola, nonché migliorare la gestione degli spazi al fine di implementare la didattica laboratoriale con specifico riferimento al punto denominato **Schermi e connessioni** (*"Lo spazio dovrebbe essere diviso come una matrice con spazi di diversa specializzazione e flessibili capaci di offrire diverse modalità di attività informali da realizzare individualmente, in piccoli gruppi o in gruppo"*).

#### Primo modulo - 4+4 ore

Il Monitor Touch: attività avanzate, preparazione lezioni con Canva e altri strumenti.

Alla fine del modulo i partecipanti saranno in grado di progettare Unità Di Apprendimento costituite da Episodi di Apprendimento Situati grazie all'utilizzo sistematico della strumentazione digitale presente in ogni aula.

#### Secondo Modulo - 4+4 ore

Utilizzo della video/fotocamera 360°: utilizzo per acquisizione di video e immagini, trasferimento video e immagini per il salvataggio, utilizzo di programmi come Thinglink per trasformare gli stessi in modalità didattica immersiva (aggiunta di immagini e testi, audio, ...).

Alla fine del modulo i partecipanti saranno in grado di utilizzare la foto/video camera 360 presente a scuola al fine di rendere più coinvolgenti e meglio fruibili le lezioni, grazie ad una migliore gestione della comunicazione visiva e uditiva.

### Terzo modulo – 2+2 ore

Utilizzo dei visori 3D: cosa sono, come si attivano, cosa posso caricare e osservare.

Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di predisporre e far utilizzare i visori VTR, già in possesso della scuola, al fine di potenziare la didattica immersiva, tenendo ben presente le raccomandazioni del MIUR per quanto riguarda la salute psicofisica degli studenti.

### Quarto modulo - 2 + 2 ore

Lo storytelling digitale.

Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di utilizzare alcuni programmi per sviluppare tavole di storytelling in formato digitale.

### Moduli per la realizzazione dell'azione #6 del PNSD - Piano per l'apprendimento pratico

Partendo dall'idea dei Fab Lab la scuola si è dotata di uno scanner 3D per completare la strumentazione già esistente, stampante 3D per riprendere l'idea di un luogo dove gli oggetti nascono da macchine in grado di realizzare la loro rappresentazione digitale.

### Quinto modulo - 4 + 4 ore

Il coding: le basi per utilizzare Scratch e altri programmi per il coding.

Lo sviluppo del pensiero computazionale è a metà strada fra l'azione #4 e #6. Diventa uno strumento didattico potente per lo sviluppo della logica e della risoluzione di problematiche (problem solving) sia in ambito matematico-tecnologico, che in quello linguistico, nonché utile all'introduzione della visione artistica in senso digitale.

I partecipanti saranno in grado di utilizzare alcuni programmi per la progettazione di applicativi funzionali a quanto sopra descritto.

### Sesto modulo - 3 + 3 ore

Lo scanner e la stampante 3D: cos'è, come funziona e come utilizzarlo nella didattica.

Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di integrare la didattica laboratoriale grazie alla scansione e rielaborazione di oggetti costruiti o meno dai ragazzi. Questa attività, che prevede la manipolazione, è fondamentale per integrare o attivare la visione tridimensionale, tenendo conto delle difficoltà pratiche che hanno i "millennials" a causa dell'eccesso di utilizzo di schermi e strumenti piatti e bidimensionali.

Il corso si terrà dalle ore 17.00 alle ore 19.00 il lunedì a partire dal 6 febbraio.

Fabio Calvino  
*Fabio Calvino*