



UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'EMILIA-ROMAGNA  
**ISTITUTO COMPRESIVO DI SASSO MARCONI**

Via Porrettana, 258 – 40037 SASSO MARCONI (Bologna)

Tel.: 051.67.58.301 – e.mail: BOIC83600D@istruzione.it - sito web: www.icsassomarconi.edu.it

vedi segnatira

Sasso Marconi

Al personale docente  
dell'Istituto Comprensivo

**OGGETTO: iscrizione corsi Avviso Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali D.M 66/2023 - Progetto "Formazione con il digitale" Codice CUP D94D23005430006 - Codice Progetto M4C1I2.1-2023-1222-P-35354**

Al fine di predisporre i corsi di formazione di cui all'oggetto si chiede al personale docente e ATA di comunicare la propria pre adesione (vincolante) attraverso la compilazione del sottostante modulo, si precisa che i corsi potranno essere organizzati secondo la seguente tipologia:

**CORSI DI FORMAZIONE** in modalità online o in presenza, durata di 10 ore numero minimo partecipanti 15

**LABORATORI SUL CAMPO** in presenza durata di 10 ore numero minimo partecipanti 15

### **CORSI DI FORMAZIONE**

#### **Proposta 1 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

**N. di Ore 10 online - esperto Zampetti - periodo settembre/novembre 2024 personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO e ATA**

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie (es. pubblicità nei social media, manipolazione per influenzare gli utenti, messaggi chiari e capibili dal pubblico, gestire una sessione in audio, video e rec, riconoscere i chatbot)
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali (es. foto online per addestrare l'IA, salvataggio immagini dal tel al cloud, modifica privacy nei social media, citare fonte, segnalare la falsa informazione)
- Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (es. prenotare app per servizi pubblici, wikipedia, spid meglio di username/password, obiettivi di sostenibilità, media e le news, l'intelligenza artificiale nei siti web e negli esami preliminare es. CV, esami sanitari, ecc, firme petizioni online) Collaborare attraverso le tecnologie digitali (es. smart working, calendar, GWfEdu)
- Netiquette (es. faccine, gif, emoji, cuffie audio, comportamenti in ambienti digitali dal privato al lavoro, utilizzo della chat)
- Gestire l'identità digitale (es. utenze, profilazione e AI, diritto all'oblio navigazione privata, linkedin, identità online positiva, furto di identità)

#### **Proposta 2 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

**N. di Ore 12 su piattaforma online sincrona - esperto Zampetti periodo settembre - novembre 24 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

- Sviluppare contenuti digitali (AI creare immagini, video, testo, realtà aumentata e virtuale, aggiungere testo alternativo a immagini, tabelle e grafici, IoT, fotocamere e microfoni incorporati per produrre foto o video)
- Integrare e rielaborare contenuti digitali (infografiche, plugin, estensioni, AI e composizione musicale, feedback utili)
- Copyright e licenze (es. diritti di proprietà – copyright - marchi, brevetti, eccezioni, software proprietario, gratuito e open source, condivisione illegale di contenuti digitali, fonti legali) o 3.4. MS Office 365 (es. Word, Excel, Power point).

### **Proposta 3 - CYBERSICUREZZA, SICUREZZA & CYBERBULLISMO**

**N. di Ore 12 su piattaforma online sincrona - esperto Zampetti periodo settembre - novembre 24 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO e ATA**

- Proteggere i dispositivi (Password, crittografia, eliminare vulnerabilità, firewall e login remoti, furto d'identità, truffe, raggiri, attacchi malware –ransomware, installare software, autenticazione a due fattori, installare/disinstallare, criptare, archiviazione cloud, interventi in prima persona, wifi pubblici, non lasciare pc in luoghi pubblici, impronte digitali riconoscimento facciale).
- Proteggere i dati personali e la privacy (es. spid, username e password, privacy policy, messaggi di posta elettronica sospetti, misure basilari di sicurezza nei pagamenti online, spid o altro per fare login, firma digitale, consensi per profilazione)
- Proteggere la salute e il benessere (es. equilibrio nell'impiego delle tecnologie digitali, sintomi della dipendenza digitale, applicazioni per comportamenti salutari, monitorando e avvisando l'utente, cyberbullismo, l'effetto di disinibizione online, linguaggio offensivo online, nuove opportunità di partecipazione, regole e accordi sui tempi liberi dallo schermo, accesso rinviato ai dispositivi digitali in base all'età dei bambini, installazione di software di limitazione del tempo e di filtri alla vita sociale per gruppi vulnerabili, acchiappa click o "clickbait", "gamificazione" e spinte persuasive o "nudging", combattere le persecuzioni online, cura nelle fonti affidabili).
- Proteggere l'ambiente (es. servizi video che comportano il trasferimento di dati con conseguente uso di energia ed emissione di CO2, dispositivi digitali a batterie e smaltimento, obsolescenza programmata, scelta di prodotti meno inquinanti e meno tossici, tecnologie per la casa e risparmio energetico – AI, applicare ridotto apporto tecnologico, migliorare il proprio impatto ambientale e sociale in quanto consumatore, impatto ambientale dell'IA).

### **Proposta 4 - STEAM Education - primo ciclo**

**N. di Ore 10 modalità online - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

DESCRIZIONE: il corso si pone l'obiettivo di trattare gli aspetti teorici, pratici ed operativi relativi allo STEM fino ad arrivare allo STEAM nella Scuola dell'Infanzia e Primaria.

ATTIVITÀ DIDATTICHE: Video-lezioni - Test intermedi - Attività didattiche - Forum in itinere - Test finale.

OBIETTIVI: obiettivo generale del corso è consentire ai corsisti di acquisire le molteplici conoscenze e competenze relative alle metodologie didattiche, agli approcci, alle attività pratiche previste all'interno dello STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) per consentire di potersi cimentare e mettere in pratica nella formazione ai propri studenti le tecnologie e le modalità didattiche e operative previste.

PROGRAMMA DEL CORSO:

1. Le origini dell'approccio STEM
2. Il passaggio da STEM a STEAM
3. La situazione in Italia

4. Problem Based Learning e Inquiry Based Learning
5. Approccio transdisciplinare dell'insegnamento e sviluppo delle soft skills
6. Didattica per competenze: l'aspetto creativo ed artistico delle discipline scientifiche
7. Metodologia STEAM: approccio hacker, trinomio think-make-improve, collaborazione e condivisione
8. L'importanza dell'errore nel processo di apprendimento STEAM
9. Come organizzare un'attività: setting d'aula e materiali utili
10. Come organizzare un'attività: tecnologie digitali ed analogiche
11. Come organizzare un'attività: ruolo dell'insegnante e degli alunni
12. STEAM in pratica: dal materiale di riciclo e recupero ad attività scientifiche ed artistiche.
13. STEAM in pratica: la magia dell'arte e dell'intelligenza artificiale
14. STEAM in pratica: le costruzioni per dar forma alle proprie idee
15. STEAM in pratica: cannuce, arte, geometria e creatività
16. Modalità di valutazione
17. STEAM e prospettive future
18. Esempi su come strutturare un'UdA

## **Proposta 5 - METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE - I CICLO**

**N. di Ore 10 modalità online - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

**DESCRIZIONE:** Next Generation Classrooms è un'azione del Piano Scuola 4.0 che prevede la trasformazione delle aule tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento. Questi ultimi dovranno essere accompagnati da un cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento. In questo corso scopriremo come lo spazio e la tecnologia supportano e promuovono metodologie didattiche innovative e viceversa.

**ATTIVITÀ DIDATTICHE:** Video-lezioni - Test finale.

**OBIETTIVI:** conoscere la progettazione didattica basata su pedagogie innovative e ambienti di apprendimento innovativi.

### **PROGRAMMA DEL CORSO:**

- Modulo 1 - Modello DADA: la didattica in movimento
- Modulo 2 - Aula flessibile: peer learning, cooperative learning, learning by doing, debate
- Modulo 3 - Scuola senza banchi (interazione sociale e benessere emotivo)
- Modulo 4 - Spazi virtuali e apprendimento reale
- Modulo 5 - Software didattici

## **Proposta 6 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE I CICLO**

**N. di Ore 10 modalità online - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

**DESCRIZIONE:** L'intelligenza artificiale è una branca dell'informatica che si concentra sulla creazione di software in grado di imitare comportamenti e processi che considereremo intelligenti. L'Intelligenza artificiale ed i suoi strumenti generativi (come Chat GPT) possono essere usati per il quotidiano lavoro di insegnamento-apprendimento. L'IA offre sfide ed opportunità da non lasciarsi scappare nella didattica, così come indicato nel DigComp 2.2.

**ATTIVITÀ DIDATTICHE:** Video-lezioni - Test di apprendimento in itinere - Forum in itinere - Test finale.

**OBIETTIVI:**

- Scoprire l'IA come strumento per migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento
- Acquisire competenze nella progettazione di attività educative che utilizzano l'IA
- Comprensione dei concetti di base dell'Intelligenza Artificiale e dei suoi usi in campo scolastico

## PROGRAMMA DEL CORSO:

- L'IA potenzialità e limiti;
- Uso degli strumenti dell'IA generativa nell'apprendimento;
- Chat GPT e possibili attività;
- Software IA e attività
- Strumenti dell'IA per l'amministrazione scolastica

### **Proposta 7 - TINKERING, ROBOTICA E DIGITALE ALL'INFANZIA E ALLA PRIMARIA. ESPERIENZE AUTENTICHE: IL BAMBINO ARTIGIANO DIGITALE**

Formazione pratico/teorica in cui i docenti saranno accompagnati in un percorso di sperimentazione per portare il Tinkering, la Robotica e il digitale in sezione e in classe attraverso attività utili a stimolare il pensiero logico-deduttivo, la scomposizione in parti di stimoli complessi, la creatività, la capacità di collaborare tra pari, l'imparare facendo insieme, il problem solving e la valorizzazione dell'errore.

Nel dialogo tra il Tinkering e il digitale scopriremo come unire il fare con il disfare, l'arte con la scienza, l'io con il noi.

Facendo riferimento alle 8 Competenze chiave di Cittadinanza (2018); alle Competenze del XXI secolo e al DigComp 2.1 e 2.2; all'Agenda 2030 l'approccio del Tinkering e il potenziamento del Pensiero Computazionale si inserisce a pieno titolo in quanto integra i saperi disciplinari, facendone esperienza e non nozione, con una crescita relazionale e emotiva (o SEL, social and emotional learning) mirando ad un apprendimento permanente. Il Tinkering e le discipline STEM favoriscono l'alfabetizzazione tecnologica (ICT literacy) e lo sviluppo delle seguenti competenze: competenza digitale, competenza matematica di base in scienza e tecnologia, imparare ad imparare, spirito di iniziativa e imprenditorialità e competenze sociali e civiche.

Esperta Alessandra Serra in presenza 14 ore periodo indicativamente 4 sabati mattina a partire da gennaio 25 personale interessato DOCENTI INFANZIA

## **LABORATORI SUL CAMPO**

### **Proposta 8 - UTILIZZO CANVA NELLA DIDATTICA**

Il percorso si focalizza sulla conoscenza dei principali elementi della progettazione grafica, con un'attenzione particolare agli strumenti online e gratuiti per la creazione di prodotti digitali visivi con un approccio laboratoriale che equilibra la teoria con la pratica.

Il percorso include: - Introduzione alla piattaforma - Elementi base del Design - Creazione e organizzazione di progetti come presentazioni, book, lavagne digitali, diagrammi di flusso, fumetti ecc. - Strumenti per il Digital Design e Intelligenza Artificiale - Collaborazione e Condivisione dei progetti

DURATA 12 ore PERIODO settembre/novembre 24

PARTECIPANTI

minimo: 5

massimo: 15

Esperto: Pisani Luca

### **Proposta 9 - UTILIZZO SOFTWARE INCLUSIVO IN UN PERCORSO DI SCIENZE**

Il percorso prevede la formazione all'utilizzo di software inclusivi specifici (Widgit online – Arasaac)

• Creazione di lezioni di Scienze in CAA (es. nomi degli animali, distinzione viventi-non viventi; parti delle piante; parti degli animali ecc.)

- Ampliamento del lessico
- Riconoscimento, comparazione e discriminazione

#### Parte Teorica

- Presentazione del programma e delle sue funzionalità
- Debate fra i partecipanti per rispondere alle necessità specifiche

#### Parte Esperienziale

- Creazione di materiali durante il corso
- Flash cards
- Memory
- Schede di esercitazione e comprensione

#### Parte Laboratoriale

- Individuazione di strategie efficaci per proporre le attività
- Metodo TEACCH

Formazione per docenti che seguono alunni con caratteristiche comuni (es. autismo primario o secondario, ritardo cognitivo, severe difficoltà di linguaggio)

- Utilizzo di Software specifici:

- Arasaac
- Widgeo online
- Utilizzo di software utili
- Book creator
- Power point

DURATA 10 ore PERIODO settembre/ottobre 24

PARTECIPANTI

minimo: 5

massimo: 15

Esperto: Sanulli Catia Tutor Camporesi Cecilia

### **Proposta 10 - POTENZIARE DIGITALMENTE LE LEZIONI DI SCIENZE (primaria, secondaria)**

Il corso offre proposte formative teorico-pratiche per favorire progettualità didattiche che abbiano al centro la sperimentazione scientifica in laboratorio, l'apprendimento informale, la raccolta e l'analisi dei dati, anche attraverso la valorizzazione degli strumenti digitali come science journal e altre applicazioni utili. Le attività sono finalizzate a promuovere la realizzazione di esperimenti scientifici in classe, in ambienti esterni e in laboratorio, per creare collegamenti con la realtà che circonda i ragazzi e le ragazze. È possibile approfondire, aggiornare o rafforzare le conoscenze di base di chimica, di fisica e riflettere sui tanti legami con temi di ecologia e ambiente. Alcuni temi trattati sono le proprietà chimico-fisiche dell'acqua, il rapporto dell'acqua con gli ecosistemi naturali e i cicli biologici e naturali.

DURATA 10 ore PERIODO venerdì pomeriggio gennaio /marzo 25

PARTECIPANTI

minimo: 5

massimo: 15

Esperti della Fondazione Golinelli

### **Proposta 11 - MAKING E TINKERING: SPERIMENTAZIONE E PROGETTUALITÀ DIDATTICA (primaria, secondaria)**

Il tinkering è una palestra per aspiranti maker che insegna a “pensare con le mani”, un metodo educativo per avvicinare i bambini allo studio delle materie STEAM in modo pratico. Con il tinkering infatti è possibile accostarsi a discipline come l’arte, la scienza e la tecnologia attraverso un approccio hands on. Questo metodo incoraggia la sperimentazione, stimola l’attitudine alla risoluzione dei problemi e insegna a lavorare in gruppo e collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune. Nel tinkering si integrano spesso sia il coding, che la robotica educativa, attraverso l’utilizzo di materiali di recupero facilmente reperibili. Il making è invece l’attività messa in campo dai makers, ossia artigiani digitali del nuovo millennio. La figura del maker è riconosciuta a livello globale: mani abili modellano sapientemente macchinari in grado di stampare in 3D, programmano schede elettroniche, tagliano al laser legno e altri materiali, producono oggetti utilizzando le ultime tecnologie, inventano, creano, fanno rete. Con un approccio costruttivista il corso ha lo scopo di introdurre e far sperimentare attività pratiche per poter, fin da subito, orientare le pratiche scolastiche. L’obiettivo è di sviluppare l’alfabetizzazione digitale dei docenti, fornire strumenti per facilitare l’apprendimento autonomo e cooperativo dei ragazzi, orientare la predisposizione del setting educativo con la produzione e l’approvvigionamento di materiali utili e funzionali allo scopo.

DURATA 10 ore PERIODO ottobre /dicembre 24

PARTECIPANTI

minimo: 5

massimo: 15

Esperti della Fondazione Golinelli

### **Proposta 12 - STEAM Education - primo ciclo**

**N. di Ore 10 modalità in presenza - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

*Cambia solo la modalità, in presenza, minimo partecipanti 5; per la descrizione vedere la proposta 4.*

### **Proposta 13 - METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE - primo ciclo**

**N. di Ore 10 modalità in presenza - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

*Cambia solo la modalità, in presenza, minimo partecipanti 5; per la descrizione vedere la proposta 5.*

### **Proposta 14 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE I CICLO**

**N. di Ore 10 modalità in presenza - esperto CFI Edu - periodo da definire a.s. 2024/25 - personale interessato DOCENTI OGNI ORDINE E GRADO**

*Cambia solo la modalità, in presenza, minimo partecipanti 5; per la descrizione vedere la proposta 6.*

**LE PRE ISCRIZIONI CHE SARANNO COMUNQUE VINCOLANTI DOVRANNO PERVENIRE ENTRO E NON OLTRE IL GIORNO 21 GIUGNO**

**SARANNO ORGANIZZATI I CORSI CHE RICEVERANNO PIU' ADESIONI**

**[LINK AL MODULO](#)**

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

*Emanuela Cioni*

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