

All'attenzione del Dirigente Scolastico

Istituto Comprensivo 2 di Imola

OGGETTO: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

La sottoscritta Rossetti Brunella, docente di scuola primaria con contratto a tempo indeterminato presso codesto istituto, sulla base delle indicazioni previste dal D.M. 66/2023 e in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu propone il seguente percorso formativo dal titolo **Digital Attivamente**.

Il percorso rivolto ai docenti di scuola primaria e infanzia, è formato da due moduli ciascuno di 10 ore e un percorso di formazione sul campo della durata di 12 ore. Il primo modulo, denominato percorso A, tratterà della progettazione e della gestione delle risorse digitali presenti nei nostri laboratori Steam. Il secondo modulo, il percorso B, illustrerà alcuni strumenti digitali e l'uso delle IA, al fine di supportare i docenti alla creazione di lezioni interattive e apprendimento esperienziale, progetti creativi, sperimentazione pratica, personalizzazione dell'apprendimento e creazione di contenuti didattici.

DATE	PERCORSO A	PERCORSO B	PERCORSO DI FORMAZIONE SUL CAMPO
PERCORSO A: 11 GIUGNO (8.30-12.30) 12 GIUGNO (8.30-12.30) 13 GIUGNO (9.00-11.00)	Coding unplugged con le Blue-bot: attività di narrazione e drammatizzazione, insegnare concetti matematici e geografici.	Esplorazione di ambienti virtuali con il visore tridimensionale.	Alla fine dei due moduli si svolgerà un percorso di formazione sul campo della durata di 12 ore, per affiancare i docenti all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche presentate nei moduli A e B.
PERCORSO B: 16 GIUGNO (8.30-12.30) 17 GIUGNO (8.30-12.30) 18 GIUGNO (9.00-11.00)	Utilizzo di piattaforme di coding come: Bee-bot e Scratch, Code.org, Python, Tynker, Book Creator e Story Jumper.	Introduzione all'uso della stampante 3D.	
FORMAZIONE SUL CAMPO: 16 GIUGNO (14.00-17.00) 17 GIUGNO (14.00-17.00)	Attività semplici e creative con robot didattici: Lego Education Spyke, iRobot Education Root per insegnare programmazione e robotica.	Stampa di piccoli oggetti disponibili in rete e di nuova creazione.	
19 GIUGNO (9.00-12.00) 20 GIUGNO (9.00-12.00)	Analisi di materiali a microscopio elettronico, esplorazione delle strutture cellulari a microscopio elettronico per ricreare elementi artistici e pittorici.	Uso dell'IA come strumento per aiutare i docenti a migliorare l'efficienza del loro lavoro: Google Classroom, Algor Education, ChatGPT e Perplexity, AICompilatio, MagicSchool, Trello.	

Il percorso si svolgerà a giugno nelle date indicate in volantino, il calendario potrà essere modificato in base al numero e alla tipologia dei corsisti iscritti, che verranno contattati via mail dal formatore.

Per l'iscrizione si prega di compilare il modulo cliccando sul seguente link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6hoIUJcNPARXyOWjanMCZMZnpMHG7RIk2N9gwUZiTurQsSw/viewform?usp=dialog>

Si allega volantino informativo del corso di cui all'oggetto.

Imola, 16/01/2025

In fede

Brunella Rossetti



**PERCORSI DI
FORMAZIONE DEL
PERSONALE SCOLASTICO
DELLE SCUOLE
DELL'INFANZIA E
PRIMARIA
SULL'INNOVAZIONE
TECNOLOGICA E
DIGITALE**



DIGITAL ATTIVA MENTE

Docente Brunella Rossetti
presenta:

PERCORSO A:

Progettazione e gestione delle
risorse digitali presenti nei
laboratori STEAM

PERCORSO B:

Piattaforme e strumenti digitali
che facilitano la creazione di
contenuti digitali.

FORMAZIONE SUL CAMPO:

Affiancare i docenti all'utilizzo
efficace delle tecnologie didattiche
presentate
nei moduli A e B.

Modalità di fruizione in presenza nel
mese di giugno