



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

Al sito web

Agli atti

Codice progetto: M4C1I2.1-2022-922-P-1922

CUP: I34D22001630006

Oggetto: Call formazione docenti progetto "Digilogico" - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

1 – Premessa: l'avviso PNRR

L'Istituto Comprensivo 2 di Bologna ha visto l'assegnazione di fondi dall'Avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022 che si inserisce nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) - Missione 4 - Istruzione e Ricerca - Componente 1 - Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" - Progetti in essere, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU. L'avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, intende potenziare le competenze digitali di insegnamento e apprendimento attraverso la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale e per la diffusione delle azioni del PNRR, relative alla didattica digitale integrata e alla didattica innovativa nelle scuole. La finalità è la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale, nonché per la diffusione delle azioni del PNRR e della didattica digitale integrata nelle scuole.

2 – Il progetto "DigiLogico"

Il progetto dell'Istituto Comprensivo 2 di Bologna si chiama Digilogico e nasce con l'obiettivo di diffondere pratiche didattiche concretamente spendibili in classe attraverso l'uso di strumentazioni e app digitali. Coniuga quindi una forma di alfabetizzazione di docenti e ATA all'uso del digitale a una volontà di creare un "archivio di kit" riproducibili.

Il digitale agisce come trasversale alle discipline, rappresentando il superamento dei confini delle discipline a favore di un apprendimento attivo degli studenti.

Il tema dell'approccio critico al digitale e dell'integrazione tra dimensione reale e virtuale vuole essere alla base di un nuovo curricolo, e trova fondamento nei concetti espressi all'interno del libro bianco sulla didattica dell'intelligenza artificiale, De Arte Intelligendi, redatto e promosso da Ammagamma, e nel format didattico "Educare a pensare",



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

patrocinato dalla Commissione Nazionale Italiana UNESCO e dalla Rappresentanza Italiana della Commissione Europea.

3 – A cosa aderire

Questa Call si rivolge alle istituzioni autonome di tutti gli ordini di per l'individuazione di **50 scuole aderenti** che avranno la possibilità di usufruire di corsi di formazione gratuiti per il personale docente per l'a.s. 2022/2023 e 2023/2024.

L'adesione alla Call consente alle scuole aderenti di avere la precedenza e la certezza nelle iscrizioni dei propri docenti, indipendentemente dal numero massimo di iscritti consentito dal singolo corso e la possibilità di usufruire di almeno un corso a scelta da erogare nel proprio Istituto secondo un calendario concordato. Alle scuole aderenti viene chiesta una formale delibera del Collegio dei docenti (da acquisire successivamente) con l'impegno a coinvolgere almeno 10 docenti nei percorsi di formazione.

La formazione, in presenza e a distanza, sarà erogata da docenti interni dell'Istituto Comprensivo n.2 e dai seguenti enti di formazione: Golinelli, Open Group, Senza Titolo, Rizzoli Education, Urban Lab, Talent.

Il ruolo dell'IC2 di Bologna e dei partner scientifici e formativi sarà di accompagnamento, di tutoring sul tema dei modelli di scuola 4.0, nonché di creazione di contenuti per le varie proposte formative.

4 – L'offerta formativa

N.	Titolo corso	Esperti	Modalità
1	I luoghi della conoscenza: immagini, territori, percorsi	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
2	La trasformazione digitale della cultura: biblioteche digitali, piattaforme e nuovi linguaggi per l'apprendimento	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
3	L'apprendimento della lettoscrittura e le competenze digitali in età evolutiva	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
4	Chi ha paura dell'intelligenza artificiale?	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
5	Coding con Scratch	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
6	La creazione di libri digitali	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
7	La creazione di presentazioni interattive	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

8	Il digital storytelling come strumento transdisciplinare	Interni all'IC2	Presenza, distanza, blended
9	Imparare con la ricerca in rete	Golinelli	Presenza, distanza, blended
10	L'avventura di narrare dagli origami alla realtà virtuale passando per gli e-book e la robotica educativa	Golinelli	Presenza, distanza, blended
11	Pensare con le mani: il tinkering	Golinelli	Presenza, distanza, blended
12	Lavorare in modo interattivo con le fake news per potenziare le competenze digitali in information and data literacy	Golinelli	Presenza, distanza, blended
13	Pensiero computazionale e robotica educativa	Golinelli	Presenza, distanza, blended
14	Creare narrazioni tra analogico e digitale usando tablet e stop motion	Golinelli	Presenza, distanza, blended
15	Programmare in classe: coding e robotica educativa per lo studio delle steam	Golinelli	Presenza, distanza, blended
16	Disegnare e produrre oggetti in digitale: i primi modelli 3d	Golinelli	Presenza, distanza, blended
17	Produrre video in classe e per la classe	Golinelli	Presenza, distanza, blended
18	Apprendere divertendosi: dalla sfida alla gamification	Golinelli	Presenza, distanza, blended
19	Gamification, librogame ed escape room: progettare attività in realtà aumentata (corso avanzato)	Golinelli	Presenza, distanza, blended
20	Gamification e edutainment	Golinelli	Presenza, distanza, blended
21	Realtà aumentata tra analogico e digitale	Golinelli	Presenza, distanza, blended
22	Arte, scienza e creatività. un connubio da scoprire e comprendere per sperimentare nuove esperienze didattiche in classe	Golinelli	Presenza, distanza, blended
23	In laboratorio con lo smartphone o il tablet	Golinelli	Presenza, distanza, blended
24	La geolocalizzazione per la didattica: ecologia e sostenibilità con il digitale	Golinelli	Presenza, distanza, blended



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

25	La cittadinanza digitale e media literacy	Golinelli	Presenza, distanza, blended
26	Arduino per la didattica steam	Golinelli	Presenza, distanza, blended
27	Minecraft come risorsa didattica	Golinelli	Presenza, distanza, blended
28	Intelligenza artificiale e machine learning in classe	Golinelli	Presenza, distanza, blended
29	La leadership nella Scuola 4.0: strumenti innovativi per la gestione del collaborative working e dei flussi organizzativi	Rizzoli education	Mooc
30	La didattica nei nuovi ambienti di apprendimento	Rizzoli education	Mooc
31	Fare didattica nel metaverso con realtà aumentata e realtà virtuale	Rizzoli education	Mooc
32	Progettare il nuovo curriculum digitale innovativo	Rizzoli education	Mooc
33	Sviluppare il pensiero critico e le capacità argomentative attraverso il debate	Rizzoli education	Mooc
34	Dal dialogico al trialogico: un nuovo approccio all'apprendimento	Rizzoli education	Mooc
35	Coding plugged con scratch nella scuola primaria	Rizzoli education	Mooc
36	Valutare la competenza di lingua straniera a scuola	Rizzoli education	Mooc
37	Innovare il curriculum di matematica con le steam	Rizzoli education	Mooc
38	Inclusione di alunni in difficoltà nella ddi	Rizzoli education	Mooc
39	Educare all'arte per immaginare il futuro	Senza titolo	Presenza
40	Educare alla cittadinanza: educazione civica attraverso arte e digitale	Senza titolo	Presenza
41	Coding Unplugged	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
42	L'ora di Coding	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
43	Il mio primo Tinkering	Urban Lab	Presenza,



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

			distanza, blended
44	Robotica educativa: trasforma il tuo robot	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
45	Interactive Design	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
46	Introduzione ai microcontrollori	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
47	Tutto in uno: coding, elettronica, making e tinkering	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
48	Visual Design	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
49	XYZ, Modellazione e Stampa 3D	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
50	Realtà virtuale ed aumentata	Urban Lab	Presenza, distanza, blended
51	Intelligenza artificiale a scuola	Talent	Mooc
52	Machine learning con Python	Talent	Mooc
53	Google Suite per la scuola	Talent	Mooc
54	Dalle basi dello storytelling alla creazione di prodotti digitali: metodologie e strumenti per progetti multidisciplinari	Talent	Mooc
55	La Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale (AR/VR) a supporto della didattica	Talent	Mooc
56	Coding con Scratch	Talent	Mooc
57	Educazione civica digitale	Talent	Mooc
58	Collaborare a scuola con il digitale	Talent	Distanza
59	Coding, Robotica e Tinkering	Talent	Distanza
60	Modellazione 3d e making	Talent	Distanza
61	Didattica con Minecraft	Talent	Distanza
62	Escape room digitali per la scuola	Talent	Distanza
63	Classroom debate	Talent	Distanza
64	Coding senza spine	Open group	Presenza, distanza, blended
65	La dieta digitale	Open group	Presenza, distanza, blended



Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

66	Tra fake news e intelligenze artificiali	Open group	Presenza, distanza, blended
67	La documentazione narrativa digitale	Open group	Presenza, distanza, blended
68	Programmiamo con scratch	Open group	Presenza, distanza, blended
69	Prevenzione al cyberbullismo	Open group	Presenza, distanza, blended

5 – Modalità di risposta alla Call

Per aderire è necessario compilare il seguente form:

<https://forms.gle/xx7JXi2oEwepmquX6>

La scuola deve dichiarare a quali percorsi formativi aderire, il numero di docenti potenzialmente interessati e il contatto di un referente da contattare per facilitare l'organizzazione della formazione.

Le domande saranno accolte secondo l'ordine cronologico di presentazione.

La dirigente scolastica
Angelica Bignami