

**Animatore digitale: formazione del personale interno
sulla didattica digitale**

Dettaglio intervento

Codice M4C1|2.1-2022-941-1001

Descrizione

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura".

Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024.

È previsto un unico intervento che porterà alla formazione di almeno 20 unità di personale scolastico tra dirigenti, docenti e personale ATA, articolato anche su più attività che, laddove opportuno, potranno essere trasversali alle figure professionali coinvolte.

Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e al coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

**CALENDARIO ATTIVITÀ
DOCENTI / ATA**

modulo	destinatari	argomento	attività	data	orario	ore
1	6 docenti	SCANNER E STAMPA 3D ID PERCORSO: 244776	lezione teorica (3h)	09/04/2024	9:30-12:30	8
			studio individuale online (2h)	-	-	
			esercitazione pratica (3h)	16/04/2024	9:30-12:30	
2	6 docenti	VIDEO IMMERSIVI E METAVERSO ID PERCORSO: 244788	lezione teorica (3h)	23/04/2024	9:30-12:30	8
			studio individuale online (2h)	-	-	
			esercitazione pratica (3h)	30/04/2024	9:30-12:30	
3	6 docenti	ESPLORARE LA ROBOTICA EDUCATIVA E IL CODING ID PERCORSO: 244790	lezione teorica (3h)	07/05/2024	9:30-12:30	8
			studio individuale online (2h)	-	-	
			esercitazione pratica (3h)	14/05/2024	9:30-12:30	
4	6 docenti	INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI) per la didattica ID PERCORSO: 244809	lezione teorica (3h)	21/05/2024	9:30-12:30	8
			studio individuale online (2h)	-	-	
			esercitazione pratica (3h)	28/05/2024	9:30-12:30	
5	4 ATA	Efficienza 2.0 / Tecnologie AI di base per il Personale ATA ID PERCORSO: 246094	lezione teorica (2h)	02/07/2024	9:30-11:30	6
			studio individuale online (2h)	-	-	
			esercitazione pratica (2h)	05/07/2024	9:30-11:30	

NB. L'ISCRIZIONE AI CORSI VA EFFETTUATA SULLA PIATTAFORMA [SCUOLAFUTURA](#) CON LE CREDENZIALI SPID/CIE OPPURE CON L'EMAIL MINISTERIALE (Indirizzo per le comunicazioni: es. nome.cognome@scuola.istruzione.it). Consulta la guida corsista [qui].

SCUOLA FUTURA
<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>
CORSI INNOVAZIONE DIGITALE ed. 2024

MODULO 1 - ID PERCORSO: 244776

Titolo Percorso: INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 1: SCANNER 3D E STAMPA 3D	
INIZIO: 09/04/2024	
FINE: 16/04/2024	
Durata (in ore): 8	
Numero posti: 6	
Tipologia: in presenza (Viale Vicini 19)	
Descrizione: Il corso di formazione "INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 1: SCANNER 3D E STAMPA 3D", destinato ai docenti del CPIA di Bologna E.C. Lindeman, si svolge nel Laboratorio Informatico per una durata complessiva di 8 ore. Il programma prevede 3 ore di lezione pratica, 2 ore di studio individuale e 3 ore di esercitazione con lo scanner 3D e le stampanti 3D, sia a filamento che a resina. Al termine del corso verrà rilasciato ai partecipanti un attestato Digital Badge, confermando la formazione acquisita di 8 ore. Questa iniziativa formativa si propone di dotare i partecipanti delle competenze necessarie per integrare le tecnologie di scannerizzazione e stampa 3D nel contesto educativo, stimolando l'innovazione didattica.	
Macro argomento: transizione digitale	
Area DigCompEdu: 1,2,3	
Livello di ingresso: novizio, base	
Programma: a) Lezione Teorica (3 ore) <ul style="list-style-type: none">• Introduzione agli strumenti di scannerizzazione e stampa 3D: panoramica generale.• Sicurezza e prevenzione degli incidenti: norme di sicurezza fondamentali per l'utilizzo dei dispositivi.• Dall'idea al prototipo: processo che va dal disegno concettuale alla creazione fisica dell'oggetto.• Applicazioni didattiche delle tecnologie 3D: esempi e potenzialità nell'ambito educativo. b) Studio Individuale (2 ore) <ul style="list-style-type: none">• Creazione di un progetto 3D: utilizzo della piattaforma TinkerCad per sviluppare un design originale.• Elementi base di design 3D: forme, dimensioni e personalizzazione. c) Laboratorio Pratico (3 ore) <ul style="list-style-type: none">• Preparazione dei dispositivi per la stampa 3D: accensione, configurazione e calibrazione.• Stampa di un semplice manufatto: da file digitale .stl al manufatto.• Manutenzione e pulizia dei dispositivi: procedure post-utilizzo per garantire la longevità delle attrezzature.	
Al termine del corso, ogni partecipante avrà acquisito conoscenze fondamentali sul funzionamento e la manutenzione degli strumenti di scannerizzazione e stampa 3D, sulla sicurezza nell'uso di tali dispositivi, e su come sfruttarli per fini didattici. Questa formazione mira a rendere i docenti capaci di integrare le tecnologie 3D nell'ambito educativo, promuovendo l'innovazione e la creatività.	
Relatori: Maurizio Montone	

Data inizio iscrizioni: 19/03/2024	Data fine iscrizioni: 29/03/2024
Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola: https://www.cpiabologna.edu.it/	
Avviso PNRR: Animatori digitali 2022-2024	
Progetto PNRR: Animatore digitale: formazione interna	

MODULO 2 - ID PERCORSO: 244788

Titolo Percorso: INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 2: VIDEO IMMERSIVI E METAVERSO

INIZIO: 23/04/2024

FINE: 30/04/2024

Durata (in ore): 8

Numero posti: 6

Tipologia: in presenza (Viale Vicini 19)



Descrizione:

Il corso di formazione "INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 2: VIDEO IMMERSIVI E METAVERSO", offerto ai docenti del CPIA di Bologna E.C. Lindeman, è una proposta formativa avanzata che si tiene nel Laboratorio Informatico e ha durata totale di 8 ore. Il corso è progettato per esplorare le frontiere digitali emergenti, concentrandosi sulla produzione di contenuti immersivi e sull'esplorazione del Metaverso, con applicazioni dirette nel campo dell'educazione innovativa.

Il corso mira a fornire ai partecipanti le competenze tecniche e metodologiche per incorporare video immersivi e il Metaverso nei loro percorsi didattici, promuovendo un apprendimento innovativo e coinvolgente. Al termine, i partecipanti riceveranno un attestato Digital Badge che certifica le 8 ore di formazione, attestando le competenze acquisite nell'ambito delle tecnologie immersive e della realtà virtuale applicate all'educazione.

Macro argomento: transizione digitale

Area DigCompEdu: 1,2,3

Livello di ingresso: novizio, base

Programma:

a) Lezione Pratica con Fotocamera 360° e Visori VR (3 ore)

- Introduzione ai principi della videografia immersiva: cattura dell'ambiente a 360 gradi.
- Utilizzo pratico di fotocamere 360°: tecniche di ripresa per la creazione di contenuti immersivi.
- Introduzione ai visori VR (Pico e Oculus Quest 2): configurazione e personalizzazione per un'esperienza immersiva ottimale.
- Criteri di selezione dei contenuti didattici e tecniche di storytelling immersivo.

b) Studio Individuale (2 ore)

- Sviluppo di un progetto personale: ideazione e progettazione di un video immersivo a scopo didattico.

- Ricerca e selezione di risorse ed esempi di buone pratiche nel settore educativo.
- c) Esercitazione nel Metaverso (3 ore)**
- Esplorazione del Metaverso: panoramica delle piattaforme più rilevanti e delle loro caratteristiche.
 - Potenzialità didattiche del Metaverso: casi d'uso, applicazioni pratiche e simulazioni educative.
 - Creazione di esperienze immersive per l'apprendimento: dall'idea alla realizzazione di attività didattiche nel Metaverso.

Relatori: Maurizio Montone

Data inizio iscrizioni: 19/03/2024

Data fine iscrizioni: 18/04/2024

Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola: <https://www.cpiabologna.edu.it/>

Avviso PNRR: Animatori digitali 2022-2024

Progetto PNRR: Animatore digitale: formazione interna

MODULO 3 - ID PERCORSO: 244790

Titolo Percorso:

INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 3: ESPLORARE LA ROBOTICA EDUCATIVA E IL CODING

INIZIO: 07/05/2024

FINE: 14/05/2024

Durata (in ore): 8

Numero posti: 6

Tipologia: in presenza (Viale Vicini 19)



Descrizione:

Il corso di formazione "INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 3: ESPLORARE LA ROBOTICA EDUCATIVA E IL CODING", rivolto ai docenti del CPIA di Bologna E.C. Lindeman, si articola in un percorso intensivo di 8 ore (di cui 6 laboratoriali e 2 ore di studio individuale). Questo modulo si concentra sull'integrazione della robotica educativa e del coding nel contesto didattico, fornendo agli insegnanti le conoscenze e le competenze necessarie per esplorare e sfruttare le tecnologie a disposizione dell'Istituto (kit Arduino, LittleBits ecc.) al fine di stimolare l'apprendimento attivo e creativo degli studenti. Al termine del corso, verrà rilasciato un attestato Digital Badge di 8 ore, a conferma delle competenze acquisite in robotica educativa e coding di base. Questa formazione mira a equipaggiare i docenti con strumenti innovativi per arricchire il percorso didattico, promuovendo competenze digitali avanzate, pensiero computazionale e creatività tra gli studenti.

Macro argomento: transizione digitale

Area DigCompEdu: 1,2,3

Livello di ingresso: novizio, base

Programma:

a) Lezione Pratica (3 ore)

- Introduzione alla robotica educativa: concetti base e potenzialità didattiche.

- Panoramica sul coding: dall'algoritmo alla programmazione, importanza nel pensiero computazionale.
- Presentazione delle principali piattaforme e strumenti: kit di robotica educativa (Arduino, ecc.).
- Sicurezza nell'uso dei kit di robotica: norme fondamentali per un ambiente di apprendimento sicuro.

b) Studio Individuale (2 ore)

- Progettazione di un'attività didattica: i partecipanti utilizzano TinkerCad per sviluppare un progetto di coding che possa essere applicato in contesti educativi.

- Ricerca di esempi e risorse online per integrare il coding e la robotica in classe.

c) Esercitazione Pratica (3 ore)

- Implementazione di un progetto di coding su TinkerCad: sviluppo, test e debug del codice.
- Costruzione di un semplice circuito elettronico o robot utilizzando kit di robotica, per applicare i concetti appresi.
- Discussione e condivisione delle esperienze: analisi dei progetti sviluppati, feedback costruttivi e idee per l'applicazione didattica.

Il corso mira a fornire ai docenti una comprensione di base della robotica educativa e del coding, attraverso un approccio pratico e interattivo. L'obiettivo è quello di dotare i docenti delle competenze necessarie per integrare queste tecnologie innovative nelle loro attività didattiche, promuovendo l'apprendimento attivo, il problem solving e la creatività tra gli studenti.

Relatori: Maurizio Montone

Data inizio iscrizioni: 19/03/2024	Data fine iscrizioni: 30/04/2024
-------------------------------------------	-----------------------------------------

Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola: <https://www.cpiabologna.edu.it/>

Avviso PNRR: Animatori digitali 2022-2024

Progetto PNRR: Animatore digitale: formazione interna

MODULO 4 - ID PERCORSO: 244809

Titolo Percorso: INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 4: INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI) per la didattica

INIZIO: 21/05/2024	
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

FINE: 28/05/2024

Durata (in ore): 8

Numero posti: 6

Tipologia: in presenza (Viale Vicini 19)

Descrizione:

Il corso di formazione "INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 4: INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI) PER LA DIDATTICA" mira a equipaggiare i docenti del CPIA di Bologna con una comprensione di base delle applicazioni e dei vantaggi dell'Intelligenza Artificiale nel settore educativo. Il focus è posto sulle potenzialità dell'AI come strumento di supporto sia per le attività didattiche — quali la programmazione, la progettazione delle lezioni e l'elaborazione di test — sia per fornire strumenti di assistenza allo studio domestico degli studenti.

Durante le 8 ore di formazione, suddivise in sessioni di lezioni teoriche, studio individuale e laboratorio pratico, i partecipanti esplorano come l'AI possa innovare i metodi di insegnamento, personalizzare i percorsi di apprendimento e incrementare l'efficacia del processo educativo.

Al completamento del corso, verrà rilasciato ai partecipanti un attestato Digital Badge, a conferma delle

conoscenze e delle competenze acquisite nel campo dell'AI applicata all'educazione. Questa certificazione attesta la preparazione dei docenti a integrare le tecnologie AI più avanzate nel contesto didattico, con l'obiettivo di arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti e navigare con sicurezza in un ambito in continua evoluzione.

Macro argomento: transizione digitale

Area DigCompEdu: 1,2,6

Livello di ingresso: novizio, base

Programma:

a) Lezione Teorica (3 ore)

- Introduzione all'Intelligenza Artificiale nella Didattica: Definizione, sviluppo e stato attuale dell'AI con un focus sul suo impatto nel settore educativo.
- Potenzialità e Benefici dell'AI: Come l'AI può supportare la programmazione didattica, la progettazione delle lezioni e l'elaborazione dei test.
- Etica e Privacy: Discussioni sui principi etici e sulle precauzioni relative alla privacy nell'utilizzo dell'AI in ambito educativo.
- Comandi e Prompt per Ottimizzare le Risposte dell'AI: Tecniche e strategie per formulare comandi e prompt efficaci, allo scopo di massimizzare l'utilità delle risposte fornite dall'AI.

b) Studio Individuale (2 ore)

Compito Assegnato: Utilizzo di una risorsa gratuita di Intelligenza Artificiale (ad esempio, Chat GPT o Google Bard/Gemini) per la programmazione di una Unità Didattica (UDA) con attenzione a:

- Definizione degli Obiettivi Didattici: Stabilire gli obiettivi dell'UDA rispetto alla disciplina di insegnamento e al PTOF (Piano Triennale dell'Offerta Formativa) dell'Istituto.
- Selezione delle Risorse Didattiche: Identificazione e selezione di materiali e risorse didattiche appropriate per supportare gli obiettivi dell'UDA.
- Creazione di un Test di Valutazione: Sviluppo di un strumento di valutazione per misurare l'efficacia dell'UDA e il raggiungimento degli obiettivi didattici.

c) Laboratorio Pratico (3 ore)

- Implementazione dell'UDA con Supporto AI: I partecipanti applicheranno quanto appreso, utilizzando l'AI per affinare e finalizzare la loro Unità Didattica.
- Feedback e Condivisione: Presentazione delle UDA create ai colleghi per feedback costruttivi, con particolare attenzione alle strategie utilizzate per integrare l'AI nella progettazione didattica.
- Riflessioni su Sfide e Opportunità: Discussione collettiva sulle potenzialità, le sfide e le prospettive future dell'integrazione dell'AI nella didattica.

Questo programma intende fornire ai docenti le competenze necessarie per sfruttare l'Intelligenza Artificiale nell'ambito educativo, migliorando l'efficacia delle pratiche didattiche attraverso l'uso consapevole e etico delle tecnologie AI.

Relatori: Maurizio Montone

Data inizio iscrizioni: 19/03/2024

Data fine iscrizioni: 16/05/2024

Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola: <https://www.cpiabologna.edu.it/>

Avviso PNRR: Animatori digitali 2022-2024

Progetto PNRR: Animatore digitale: formazione interna

MODULO 5 (ATA) - ID PERCORSO: 246094

Titolo Percorso: INNOVAZIONE DIGITALE - MODULO 5: Efficienza 2.0 / Tecnologie AI di base per il Personale ATA	
INIZIO: 02/07/2024	
FINE: 05/07/2024	
Durata (in ore): 6	
Numero posti: 4	
Tipologia: in presenza (Viale Vicini 19)	
Descrizione: Il personale ATA gioca un ruolo cruciale nel supportare l'efficienza e l'efficacia delle attività amministrative nelle scuole. L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (AI) nei procedimenti amministrativi promette di rivoluzionare queste attività, riducendo il carico di lavoro manuale e implementando l'accuratezza delle informazioni e dei processi. Questa proposta formativa mira a equipaggiare il personale ATA con le competenze necessarie per applicare soluzioni basate sull'AI, migliorando così il rapporto di accoglienza dell'utenza e la gestione scolastica.	
Obiettivi -Comprendere i fondamenti dell'AI e il suo impatto sui processi amministrativi; -Identificare le opportunità di applicazione dell'AI in contesti scolastici; -Sviluppare autonomamente un progetto applicativo basato sull'AI per risolvere una problematica amministrativa specifica; -Acquisire competenze pratiche per l'uso di strumenti di AI in contesti amministrativi.	
Conclusioni Questo corso di formazione offre al personale ATA l'opportunità di essere all'avanguardia nell'adozione di tecnologie innovative, migliorando significativamente la gestione amministrativa nelle scuole. Equipaggiando il personale con le conoscenze e le competenze per implementare soluzioni basate sull'AI, le istituzioni scolastiche possono aspettarsi una trasformazione digitale che porta a una maggiore efficienza e a un miglioramento della qualità del servizio educativo.	
Macro argomento: transizione digitale	
Area DigCompEdu: 1,2,6	
Livello di ingresso: novizio, base	
Programma: A. Lezione Teorica (2 ore) - Introduzione: Concetti base dell'Intelligenza Artificiale, comprensione di Machine Learning, Deep Learning e AI conversazionale; comandi e prompt per dialogare con l'AI, organizzare i dati per lavorare con l'AI. - Applicazioni dell'AI nel Supporto Amministrativo: Automazione dei processi, gestione dei dati, assistenti virtuali, analisi predittiva per la pianificazione e il budgeting, sistemi di raccomandazione. - Esempi Pratici di Applicazione dell'AI nel contesto scolastico: - Automazione della gestione documentale: uso dell'AI per classificare, archiviare e recuperare documenti in modo efficiente. - Assistenza virtuale per la gestione delle richieste e dell'accoglienza: chatbot AI multilingue per	

rispondere alle domande frequenti di studenti e genitori/tutori, riducendo il carico di lavoro del personale.

- Analisi predittiva per la pianificazione finanziaria: utilizzo di algoritmi di AI per prevedere le esigenze di budget basate su tendenze storiche.

B. Studio Individuale assistito a distanza (2 ore)

I partecipanti riceveranno un esercizio dal formatore, da svolgere in autonomia, invitandoli a concepire un progetto applicativo che risolva un problema amministrativo specifico attraverso l'uso dell'AI. Saranno forniti materiali di riferimento e accesso a risorse online per guidare lo sviluppo delle loro idee.

C. Esercitazione Pratica in Laboratorio Informatico (2 ore)

- Introduzione agli Strumenti di AI: Breve tutorial su strumenti e piattaforme di AI accessibili (es. Google AI Platform, Chat GPT, Microsoft Azure AI, e IBM Watson) e loro impiego.
- Sviluppo del Progetto Applicativo: Implementazione pratica delle idee progettuali su una piattaforma di AI indicata, con l'assistenza del formatore.
- Presentazione e Feedback: I partecipanti presenteranno i loro progetti applicativi, ricevendo feedback dal formatore e dai colleghi per eventuali miglioramenti.

Relatori: Maurizio Montone

Data inizio iscrizioni: 15/06/2024	Data fine iscrizioni: 30/06/2024
--------------------------------------------------	------------------------------------------------

Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola: <https://www.cpiabologna.edu.it/>

Avviso PNRR: Animatori digitali 2022-2024

Progetto PNRR: Animatore digitale: formazione interna