



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Comprensivo "Guglielmo Marconi" di Casalmaggiore  
Via Alcide De Gasperi, 4 - 26041 Casalmaggiore  
C.F. 81002130193 - C.M. CRIC816008 - Tel. 0375285611 - Fax 0375285697  
e-mail: [cric816008@istruzione.it](mailto:cric816008@istruzione.it) - e-mail certificata: [cric816008@pec.istruzione.it](mailto:cric816008@pec.istruzione.it)  
sito web: <http://www.icmarconicasalmaggiore.edu.it>

Prot. n. /Luogo/Data (vd. Segnatura)

A tutti i Docenti dell'Istituto

e p.c. Al Personale ATA

e p.c. Alla DSGA

**OGGETTO:** Iscrizione ai “Percorsi di formazione sulla transizione digitale” e “Laboratori sul campo”.

In merito alle proposte

**FUTURA**  **LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



**Italiadomani**  
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 del personale scolastico – Azioni di Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)**

Codice progetto – M4C1I2.1-2023-1222-P-44103

CUP: J44D23004080006

**Titolo Progetto “Innovare la Scuola nell'era digitale**

presentate nel Collegio Docenti Unitario del 03 settembre u.s., si comunicano il calendario e i contenuti dei corsi organizzati e rivolti alla Scuola dell'Infanzia/Primaria/Secondaria di Primo Grado.

**Firmato digitalmente da PAOLA PREMI**

**PERCORSI DI FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE****1. NON CHIAMATELI GIOCHI!****GAME-BASED LEARNING PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA****Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica****N. 15 ADESIONI****FORMATORE: OLIVIERI CHIARA – TUTOR: NICOLETTA LOMBARDI****ID percorso 280129****TARGET: INFANZIA****LIVELLO COMPETENZE INIZIALI: Non specificato**

**DESCRIZIONE:** Il corso offre l'opportunità di esplorare il mondo del Game-Based Learning (GBL), una metodologia innovativa che utilizza i giochi come strumento educativo per promuovere l'apprendimento attivo e la motivazione nei bambini della scuola dell'infanzia. I docenti acquisiranno competenze per creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e stimolanti, che favoriscono la curiosità e lo sviluppo delle capacità cognitive e sociali dei bambini.

GIORNO	ORARIO	TIPOLOGIA
Sabato 14/09/2024	08:30/13:30	In presenza
Sabato 21/09/2024	08:30/13:30	In presenza

Per effettuare l'iscrizione al corso in oggetto è necessario procedere sul sito Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> cercando il corso ID 280129

**L'iscrizione deve essere fatta entro il giorno 13 settembre 2024.**

**2. INTELLIGENZA ARTIFICIALE**

**Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie**

**N. 15 ADESIONI****FORMATORE: ALBANO GIUSEPPE – TUTOR: SALVUCCI GEMMA****ID percorso 281097****TARGET: INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA DI PRIMO GRADO****LIVELLO COMPETENZE INIZIALI: A2 ESPLORATORE**

**DESCRIZIONE:** Il progetto mira a fornire ai docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado una comprensione di base dell'intelligenza artificiale (IA) e delle sue applicazioni pratiche in ambito educativo. L'obiettivo è sviluppare competenze pratiche

nell'uso di strumenti di artificial intelligence (AI) per migliorare l'insegnamento e promuovere un approccio critico e consapevole all'uso dell'AI.

GIORNO	ORARIO	TIPOLOGIA
Mercoledì 25/09/2024	16:30/18:30	In presenza
Mercoledì 02/10/2024	16.30/18.30	On-line
Mercoledì 09/10/2024	16.30/18.30	On-line
Mercoledì 16/10/2024	16.30/18.30	On-line
Mercoledì 23/10/2024	16.30/18.30	On-line

Per effettuare l'iscrizione al corso in oggetto è necessario procedere sul sito Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> cercando il corso ID 281097

L'iscrizione deve essere fatta entro il giorno 24 settembre 2024.

### LABORATORI SUL CAMPO

#### 1a. DIDATTICA E INSEGNAMENTO DELL'INFORMATICA, DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE E DEL CODING, DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE E DELLA ROBOTICA

##### N. 5 ADESIONI

FORMATORE: BUFFA DOMENICO – TUTOR ZEA BENITO VINCENZO

TARGET: PRIMARIA/SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ID percorso 281125

LIVELLO COMPETENZE INIZIALI: A2 ESPLORATORE

**DESCRIZIONE:** Mentoring, affiancamento, utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali (compito di realtà) e/o in ambiente simulato. Coding, pensiero computazionale, processi mentali che analizzano la struttura di un problema e ne tentano la risoluzione tramite una serie di procedure logiche e creative. Robotica educativa e coding: attività che implicano l'azione diretta degli studenti nella costruzione e test di quanto creato. Problem Solving. Presentazione e preparazione dei PC alla configurazione e installazione del hardware e software che permette di pensare, creare e realizzare le proprie idee.

GIORNO	ORARIO	TIPOLOGIA
Mercoledì 09/10/2024	16:30/18:30	In presenza
Mercoledì 16/10/2024	16:30/18:30	In presenza
Mercoledì 23/10/2024	16:30/18:30	In presenza
Mercoledì 30/10/2024	16:30/18:30	In presenza
Mercoledì 06/11/2024	16:30/18:30	In presenza

Per effettuare l'iscrizione al corso in oggetto è necessario procedere sul sito Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> cercando il **corso ID 281125**

**L'iscrizione deve essere fatta entro il giorno 08 ottobre 2024.**

Casalmaggiore, lì 18 settembre 2024

La Dirigente Scolastica  
*Prof.ssa Paola Premi*