



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 – e-mail certificata: 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