



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

F

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

PIANO FORMAZIONE DIREZIONE DIDATTICA DI PAVULLO

A.S 2024/25

DECRETO 66

TITOLO n. di ore modalità	DESCRIZIONE / ARGOMENTI	PROGRAMMA	ESPERTO DOCENTE INTERNO	ESPERTO ESTERNO	TUTOR	DATE / ORARI
CANVA: presentazioni multimediali Scuola Primaria n.ore : 10 Modalità . online	Descrizione: Il corso intende approfondire le potenzialità di Canva nell'utilizzo didattico in classe, al fine acquisire competenze pratiche nell'uso di questo strumento digitale. Si scoprirà come realizzare risorse didattiche efficaci, come creare lezioni interattive e coinvolgenti, come realizzare spazi di lavoro condivisi con gli studenti, come lavorare in maniera collaborativa su uno stesso documento digitale. Il corso cercherà di offrire spunti pratici su come integrare Canva nella progettazione didattica quotidiana.	Argomenti: Utilizzo delle funzioni base: creare e modificare un documento, utilizzare modelli preimpostati, upload di immagini, modificare immagini, realizzare poster didattici, utilizzo dell'AI. Creare una presentazione interattiva. Creare ambienti di lavoro condivisi: -creazione di classi di	GAMBETTI		COLOMBINI	Mercoledì : 30 OTT 6 13 20 27 NOV

		condivisione/cartelle di lavoro • esempi pratici di lavori condivisi: preparare un modello in cui gli alunni sono visualizzatori, preparare un progetto di lavoro condiviso. Creare mappe concettuali: fornire un modello fruibile agli studenti, creare un modello collaborativo. Creare un quiz.				
Percorso di transizione digitale, tematica Tinkering, Robotica e digitale all'Infanzia e alla Primaria Esperienze autentiche: il bambino artigiano Digitale Scuola Infanzia n.ore : 10 Modalità . in presenza	Creare situazioni innovative e fortemente motivanti, basandosi sulla pedagogia costruzionista, robotica e utilizzo del digitale con i device touchscreen.			SERRA	LINETI	DICEMBRE / GENNAIO / MARZO

Percorso di transizione digitale, tematica Tinkering, Robotica e digitale all'Infanzia e alla Primaria Esperienze autentiche: il bambino artigiano digitale Scuola Infanzia n.ore : 10 Modalità . online	Creare situazioni innovative e fortemente motivanti, basandosi sulla pedagogia costruzionista, robotica e utilizzo del digitale con i device touchscreen.			SERRA	VERBELLI	DICEMBRE / GENNAIO / MARZO
Percorso di transizione digitale, tematica Tinkering, Robotica e digitale all'Infanzia e alla Primaria Esperienze autentiche: il bambino artigiano digitale Scuola Infanzia n.ore : 10 Modalità . in presenza	Creare situazioni innovative e fortemente motivanti, basandosi sulla pedagogia costruzionista, robotica e utilizzo del digitale con i device touchscreen.			SERRA	IACOLI	DICEMBRE / GENNAIO / MARZO
COMPETENZE SOCIO EMOTIVE	strumenti e metodologie per preparare i ragazzi ad affrontare realtà complesse e			VOLTERRANI	ANDREUCCI	3 settembre 10/12 – online

Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . mista	in continuo cambiamento.Competenze utili per affrontare un vita 4.0					4 settembre 8.30 /12.30 14.00/18.00 -in presenza - DA VINCI
COMPETENZE SOCIO EMOTIVE Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . mista	Strumenti e metodologie per preparare i ragazzi ad affrontare realtà complesse e in continuo cambiamento. Competenze utili per affrontare un vita 4.0			VOLTERRANI	BOSI	3 settembre 14.30/16.30 – online 4 sett 8.30 /12.30 14.00/18.00 -in presenza - DA VINCI
APPRENDO APPRENDO Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . in presenza	Conoscere e utilizzare le tecniche di didattica attiva – tra cui la didattica a stazioni, il brainwriting, il cooperative learning, i compiti autentici e di realtà, i poster attivi, Tinkering, STEM- STREAM, coding, ecc.; Progettare UdA partendo da una storia (racconto narrativo o albo illustrato) o da un testo informativo.			GINEVRA GOTTARDI GIUDITTA GOTTARDI	GIULIANI	venerdì 4 ottobre .16.00/ 19.00 venerdì 11 ottobre .16.00/ 19.00 sabato 12 ottobre 9.00- 13.00 in presenza - DA VINCI

GOOGLE CLASSROOM Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . online	<u>Descrizione:</u> Utilizzare piattaforme, classi virtuali. Imparare ad archiviare, trasferire e condividere file e cartelle su drive. Utilizzare la suite di strumenti, applicazioni e servizi per l'utilizzo in ambito scolastico come google documenti, google presentazioni, google moduli.	<u>Argomenti:</u> - Creazione della "classe virtuale". - Arricchire la classe virtuale con l'uso di diverse applicazioni, per pensare nuovi modi per insegnare e apprendere. - Trovare, aggiungere, usare e valutare facilmente, contenuti tratti dagli strumenti di tecnologia educativa con Classroom. - Personalizzare l'apprendimento promuovendo l'indipendenza attiva degli studenti. - Creare esperienze di apprendimento coinvolgenti che permettono di personalizzare, gestire e misurare i contenuti.	CUCCO		FERRARINI	Mercoledì : 25 sett 2 OTT 9 OTT 16 OTTO 23 OTT Dalle 17.00 alle 19.00
AVANGUARDIE EDUCATIVE MLTV – Area linguistica – discipline Scuola primaria	Strategie didattiche di MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento». Un modello educativo innovativo concreto. Il corso si propone di valorizzare e mettere a frutto sia le	MLTV: definizione e inquadramento teorico Perchè MLTV nelle materie umanistiche Le Thinking Routine		TOMMASINI RAFFAELLA MOSSINI BERNARDA	BOSI	Martedì : 1 ottobre 15 ottobre 5 novembre 19 novembre 26 novembre

n.ore : 10 Modalità . online	conoscenze, le abilità e le competenze di tipo disciplinare che lo sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico,riflessivo, decisionale, sistemico educativa.. Corso sulla metodologia MLTV (Making Learning and Thinking Visible). Il corso mira ad avvicinare i docenti delle discipline umanistiche a una metodologia sperimentata in Italia da alcune scuole in collaborazione con L'Harvard school of education e le ricercatrici di Avanguardie Educative. Questa metodologia, attraverso gli strumenti che applica, consente agli studenti di migliorare il proprio apprendimento e di prenderne consapevolezza. Il percorso, qui proposto, è finalizzato a far conoscere ai partecipanti la metodologia MLTV mediante spiegazioni teoriche ma, soprattutto, attraverso la sperimentazione delle pratiche connesse a MLTV (Thinking Routines e Protocolli, Documentazione Group Learning). Verranno proposte attività laboratoriali e collaborative finalizzate alla concreta	Cosa intende MLTV con il termine "Pensiero" La documentazione Il Group Learning L'importanza dell'errore e il clima in classe				Dalle 17.00 alle 19.00
--	---	--	--	--	--	-------------------------------

	sperimentazione della metodologia con le classi; :					
DIGICOMP E DISPOSITIVI Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . mista	- competenze digitali con DigComp 2.2: presentazione del quadro DigComp 2.2, attraverso l'esplorazione delle competenze digitali essenziali per navigare efficacemente nel panorama tecnologico moderno, con particolare riferimento ai nuovi esempi indicati nelle dimensioni 4 e 5 del framework (interazioni con l'I.A., misinformation e disinformation, ecc.); – competenze per la vita con LifeComp: presentazione del quadro europeo Life Comp, con un focus sulle competenze trasversali dell'area personale e sociale, quali il benessere, l'ascolto, la consapevolezza, le competenze sociali e comunicative fondamentali per il successo personale e professionale nell'era digitale; conoscersi e raccontarsi meglio grazie all'I.A.: strumenti di lavoro in classe; – approfondimento su usi e funzioni dell'I.A. nella didattica: come integrare le competenze digitali e per la vita interagendo con l'I.A., per affrontarne le sfide e coglierne le opportunità.			FERRONATO	PAGANI	venerdì 20 settembre 14.30-18.30 sabato 21 settembre 8.30-1230 2h on line - FOSCOLO
GAME BASED LEARNING GAMIFICATION Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . mista	Strumenti per l'utilizzo della metodologia Il GBL integrato al digitale Digital Game Based Learning): una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di			VOLTERRANI	DI PUORTO	Da definire

	apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze. L'alunno, mentre gioca, apprende le conoscenze oggetto del gioco. La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti.					
STORYTELLING Scuola primaria n.ore : 10 Modalità . mista	Il percorso ha l'obiettivo di far acquisire ai docenti competenze sulla narrazione praticata attraverso i dispositivi multimediali , con particolare attenzione agli strumenti che possono essere utilizzati direttamente dagli studenti per farli evolvere da meri fruitori di contenuti video, ad produttori consapevoli di contenuti educativi. Il corso prevede l'utilizzo di strumenti multimediali utilizzati come mediatori narrativi e culturali utili allo sviluppo di uno storytelling più articolato.			VOLTERRANI	LEONARDI	gennaio 2025
AVANGUARDIE EDUCATIVE MLTV - Area logico matematica Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: online	Strategie didattiche di MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento». Un modello educativo innovativo concreto. Il corso si propone di valorizzare e mettere a frutto sia le conoscenze, le abilità e le competenze di tipo disciplinare che lo sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico, riflessivo, decisionale, sistemico educativa.. Corso sulla metodologia MLTV (Making Learning and Thinking Visible).	MLTV: definizione e inquadramento teorico Perché MLTV nelle materie umanistiche Le Thinking Routine Cosa intende MLTV con il termine "Pensiero" La documentazione Il Group Learning L'importanza dell'errore e il clima in classe		TOMMASINI RAFFAELLA MOSSINI BERNARDA	MOLTENI	14 GENNAIO 28 GENNAIO 4 FEBBRAIO 18 FEBBRAIO 25 FEBBRAIO MARTEDÌ Dalle 17.00 alle 19.00

	Il corso mira ad avvicinare i docenti delle discipline umanistiche a una metodologia sperimentata in Italia da alcune scuole in collaborazione con L'Harvard school of education e le ricercatrici di Avanguardie Educative. Questa metodologia, attraverso gli strumenti che applica, consente agli studenti di migliorare il proprio apprendimento e di prenderne consapevolezza. Il percorso, qui proposto, è finalizzato a far conoscere ai partecipanti la metodologia MLTV mediante spiegazioni teoriche ma, soprattutto, attraverso la sperimentazione delle pratiche connesse a MLTV (Thinking Routines e Protocolli, Documentazione Group Learning). Verranno proposte attività laboratoriali e collaborative finalizzate alla concreta sperimentazione della metodologia con le classi;					
TITOLO	ARGOMENTI	PROGRAMMA	DOCENTE	ESPERTO ESTERNO	TUTOR	GIORNO E ORA
ALLA SCOPERTA DEL CODING E DELLA ROBOTICA EDUCATIVA CON I MATTONCINI. Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	PROGRAMMA: - come utilizzare i set di robotica educativa a disposizione dell'istituto in modo creativo, pratico e funzionale all'utilizzo guidato con i propri studenti - "apprendimento basato sul gioco" - Attività pratiche su vari ambiti e discipline - Le risorse a disposizione dell'insegnante - Come valutare le attività degli studenti - classi simulate		ANDREUCCI		BEDONNI	martedì gennaio / febbraio 16.45/18:45 in presenza – DA VINCI

ALLA SCOPERTA DEL CODING E DELLA ROBOTICA EDUCATIVA CON I MATTONCINI. ID 261290 Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	DESCRIZIONE Il corso prevede l'utilizzo della robotica, come potenziamento delle discipline STEM e come strumento per la promozione di una didattica attiva. Sarà attivato un percorso dedicato alla scuola primaria per poter utilizzare piattaforme e linguaggi diversi, con o senza il computer, A questo scopo, la robotica educativa, i percorsi unplugged (senza l'uso del PC), possono essere efficacemente integrati in percorsi didattici interdisciplinari per lo sviluppo delle competenze chiave. A livello metodologico, la robotica educativa e il pensiero computazionale, saranno funzionali per attivare proposte didattiche orientate al problem solving e al problem posing. Attività mentali fondamentali per lo sviluppo di competenze adeguate alle nuove professioni in una società sempre più "liquida" e in veloce trasformazione. La necessità per i docenti, ma anche per i genitori e gli educatori tutti, di approcciarsi a questi temi in maniera "competente", e che aiuti ad		ANDREUCCI		BARONE	-13 giugno 14.30-18.00 -17 giugno 14.30-18.00 -18 giugno 14.30-17.30

	organizzare, in maniera sistematica contenuti, percorsi, laboratori di robotica educativa, coding e STEAM , PROGRAMMA - come utilizzare i set di robotica educativa a disposizione dell'istituto in modo creativo, pratico e funzionale all'utilizzo guidato con i propri studenti - "apprendimento basato sul gioco" - Attività pratiche su vari ambiti e discipline - Le risorse a disposizione dell'insegnante - Come valutare le attività degli studenti - classi simulate					
MASTeS (Mathematics And Science Teaching Strategies) Strategie didattiche in ambito matematico/scientifico Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	<u>Descrizione:</u> Le metodologie didattiche attive sono strategie di insegnamento che mettono l'alunno al centro del processo di apprendimento, stimolando l'interdisciplinarietà, la creatività, il senso di iniziativa, il conflitto cognitivo e la ricerca collettiva di risultati. Verranno sperimentate alcune di queste strategie (didattica laboratoriale, cooperative learning, problem solving, peer education...) con storie e numeri, con la costruzione di origami (spazio e figure) e con giochi digitali e non, vestendo i panni degli studenti e simulando una vera e propria lezione.	<u>Argomenti:</u> - La matematica nelle "favole", nei "racconti" e nelle "storie". - Da un testo scritto ad una mappa digitale. - La geometria con gli origami. - Dalla mappa alla presentazione digitale. - Il problem solving nei compiti di realtà. - Contesti didattici simulati.	FERRARINI		CUCCO	Martedì 4 -11 febbraio 18- 25 febbraio 4 marzo
CRICUT E LASER CUTTER: DALLA PROGETTAZIONE ALLA REALIZZAZIONE	Impariamo a utilizzare gli strumenti a disposizione della scuola, per progettare e tagliare diversi materiali e creare oggetti in		ANDREUCCI		BONUCCHI	DICEMBRE 16.45/18:45

DI OGGETTI CON DIVERSI MATERIALI Scuola infanzia e primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	classe, con efficienza e creatività: il corso, oltre che sugli aspetti tecnici di più immediata spendibilità si focalizzerà sulle possibilità didattiche offerte da questi strumenti di artigianato digitale.					In presenza – DA VINCI
INCLUSIONE E NUOVE TECNOLOGIE Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Il percorso offrirà esempi concreti di strumenti e piattaforme altamente inclusivi che permettono di incrementare il benessere di tutti gli allievi attraverso il loro coinvolgimento emotivo e cognitivo. I partecipanti acquisiranno conoscenze per rendere le risorse educative accessibili a uno spettro diversificato di studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Si approfondiranno insieme vari strumenti, digitali e non, utili per l'inclusione a partire da agenda visiva, token economy, storie sociali e digitali, CAA, giochi online, mappe, ecc.	- L'ambiente inclusivo, le indicazioni Europee, le fasi della didattica inclusiva. L'uso delle tecnologie nella didattica. - Gli strumenti per una didattica inclusiva: agenda visiva, quaderno delle richieste, tabella del prima e dopo, regole visive, token economy e rinforzatori. - Giochi online per rendere divertente l'apprendimento. - I fumetti, le storie sociali e le mappe concettuali. - La documentazione di riferimento: esempi di Pei. La valutazione formativa.	GALLI		TRIA	Mercoledì 18 - 25 settembre 2-9-16 ottobre 16.45/18:45 In presenza – FOSCOLO
INCLUSIONE E NUOVE TECNOLOGIE	Il percorso offrirà esempi concreti di strumenti e piattaforme altamente inclusivi che permettono di incrementare il benessere di tutti gli	L'ambiente inclusivo, le indicazioni Europee, le fasi della didattica	MARIANI		IORI	Mercoledì 18 - 25 settembre

Scuola infanzia n.ore : 10 Modalità: In presenza	allievi attraverso il loro coinvolgimento emotivo e cognitivo. I partecipanti acquisiranno conoscenze per rendere le risorse educative accessibili a uno spettro diversificato di studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Si approfondiranno insieme vari strumenti, digitali e non, utili per l'inclusione a partire da agenda visiva, token economy, storie sociali e digitali, CAA, giochi online, mappe, ecc.	inclusiva. L'uso delle tecnologie nella didattica. • Gli strumenti per una didattica inclusiva: agenda visiva, quaderno delle richieste, tabella del prima e dopo, regole visive, token economy e rinforzatori. • Giochi online per rendere divertente l'apprendimento. • I fumetti, le storie sociali e le mappe concettuali. • La documentazione di riferimento: esempi di Pei. La valutazione formativa.				2-9-16 ottobre 16.45/18:45 In presenza
INCLUSIONE E NUOVE TECNOLOGIE Scuola infanzia e primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Il percorso offrirà esempi concreti di strumenti e piattaforme altamente inclusivi che permettono di incrementare il benessere di tutti gli allievi attraverso il loro coinvolgimento emotivo e cognitivo. I partecipanti acquisiranno conoscenze per rendere le risorse educative accessibili a uno spettro diversificato di studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Si approfondiranno insieme vari strumenti, digitali e non, utili per l'inclusione a partire da agenda visiva, token economy, storie sociali e digitali, CAA, giochi online, mappe, ecc.	• L'ambiente inclusivo, le indicazioni Europee, le fasi della didattica inclusiva. L'uso delle tecnologie nella didattica. • Gli strumenti per una didattica inclusiva: agenda visiva, quaderno delle richieste, tabella del prima e dopo, regole visive, token economy e rinforzatori. • Giochi online per rendere divertente l'apprendimento. • I fumetti, le storie sociali e le mappe concettuali. • La documentazione di riferimento:	TRIA		MARIANI	mercoledì 13 -20-27 novembre 4-11 dicembre 16.45/18:45 In presenza – FOSCOLO

		esempi di Pei. La valutazione formativa.				
ESPLORIAMO IL DIGITAL STORYTELLING CREANDO LIBRI DIGITALI Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Il digital storytelling è diventata una strategia educativa apprezzata sia dagli insegnanti che dagli studenti, poiché unisce l'utilizzo delle tecnologie digitali alla narrazione. Il corso prevederà un'iniziale introduzione su cosa sia il digital storytelling, i suoi vantaggi nella pratica didattica e come utilizzarlo in classe con gli studenti. Verranno offerti esempi concreti di piattaforme con cui realizzare macchine inventa storie digitali, fumetti e libri digitali; al fine di esercitare le abilità di scrittura dei propri alunni e tradurre il loro pensiero in forma di ebook.		VANDELLI		BAZZANI	Giovedì 6-13-20-27 febbraio 6 marzo 16.45/18:45 In presenza – FOSCOLO
PASSO DOPO PASSO...IL CODING Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Descrizione:	<u>Argomenti:</u> - Come utilizzare i set di robotica educativa a disposizione dell'istituto in modo creativo, pratico e funzionale all'utilizzo guidato con i propri studenti. - Come utilizzare semplici software con programmazione a blocchi. - Didattica laboratoriale attraverso il gioco. - Attività pratiche su vari ambiti e discipline. - Contesti didattici simulati.	ISEPPI		FERRARI GIULIA	giovedì 13-20-27 marzo 3-10 aprile 16.45/18:45 In presenza – DA VINCI
ESPLORIAMO IL DIGITAL	Il digital storytelling è diventata una strategia educativa apprezzata sia dagli insegnanti che dagli studenti,		BAZZANI		VANDELLI	Mercoledì 5-12-19-26 marzo

STORYTELLING ANIMANDO STORIE CON OGGETTI INANIMATI Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: online	poiché unisce l'utilizzo delle tecnologie digitali alla narrazione. Il corso prevederà un'iniziale introduzione su cosa sia il digital storytelling, i suoi vantaggi nella pratica didattica e come utilizzarlo in classe con gli studenti. Verranno offerti esempi concreti di piattaforme con cui realizzare macchine inventa storie digitali, libri e brevi filmati con la tecnica dello stop motion; al fine di esercitare le abilità di scrittura dei propri alunni e tradurre il loro pensiero in forma di ebook e animarlo con oggetti inanimati.					mercoledì 2 aprile 17.00/19.00
Bricks for Teachers Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Il corso ha lo scopo di fornire ai docenti nuovi spunti didattici, utili al potenziamento attinente alle materie quali, scienze, tecnologia, matematica, italiano. Si propone, grazie a supporti tecnologici, la possibilità, di creare lezioni originali, fornendo idee e tecniche atte a sviluppare il pensiero logico, l'espressione personale, la creatività e l'inventiva dei bambini che apprenderanno, così come i loro insegnanti, nel corso proposto, divertendosi e imparando attraverso il gioco.		Amidei Simona		AMIDEI Eliana	gennaio / febbraio 2025 giovedì in presenza – VERICA
APPRENDO APPRENDO Scuola primaria n.ore : 10 Modalità: in presenza	Conoscere e utilizzare le tecniche di didattica attiva – tra cui la didattica a stazioni, il brainwriting, il cooperative learning, i compiti autentici e di realtà, i poster attivi, Tinkering, STEM-STREAM, coding, ecc.; Progettare UdA partendo da una storia (racconto narrativo o albo illustrato) o da un testo informativo.		GINEVRA GOTTARDI GIUDITTA GOTTARDI		FULGERI	giovedì 23 gennaio 8.30 -12.30 giovedì 23 gennaio . 16.45/18.45 venerdì 24 gennaio . 8.30-12.30 (in classe) sabato 25 gennaio 9.00-13.00

						In presenza - FOSCOLO
SEGRETERIA			SPAGGIARI		MUCCI GABRIELLA	
SEGRETERIA			SPAGGIARI		MUCCI GABRIELLA	