

	ISTITUTO COMPRESIVO DI TRAVERSETOLO <i>Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado</i>	
Via San Martino 82 43029 Traversetolo (PR)	E-mail: pric819001@istruzione.it Pec: pric819001@pec.istruzione.it Sito web: ictraversetolo.edu.it	Tel. 0521 842527 0521 841833

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



All'Albo Pretorio
All'Amministrazione trasparente
Al Sito Web
Agli Atti

OGGETTO: Piano Nazionale di ripresa e resilienza - 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
(D.M. 66/2023)

CODICE AVVISO: M4C1I2.1-2023-1222-P-33255

CUP: B64D23003800006

Progetto: "Verso il futuro e oltre"

CAPITOLATO TECNICO PER L'AVVIO DI TRATTATIVA DIRETTA MEPA CON UN UNICO OPERATORE ECONOMICO
ai sensi dell'art.50, comma 1, lett.a) e b) del D.Lgs. 31 marzo 2023, n.36

Percorso formativo		Destinatari e periodo	N. FIGURE RICHIESTE	Ore di impegno individuale (€ 122,00/H)	Ore di impegno individuale (€ 34,00/H)
P1	APPROCCI E STRUMENTI PER UNA DIDATTICA ATTIVA IN DIGITALE	Scuole primarie II ciclo e secondarie di I grado	n.1 esperto	12	
			n.1 tutor		12
P2	IMPARARE FACENDO: TRA ANALOGICO E DIGITALE	Infanzia e primaria I ciclo	n.1 esperto	12	
			n.1 tutor		12

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini

Laboratorio di formazione sul campo		Destinatari e periodo	N. FIGURE RICHIESTE	Ore di impegno individuale (€ 122,00/H)	Ore di impegno individuale (€ 34,00/H)
L1	IL DIGITALE NELLA DIDATTICA TRA APP, TOOL E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	Scuole primarie II ciclo e secondarie di I grado	n.1 esperto	8	
			n.1 tutor		8
L2	CREARE NARRAZIONI USANDO TABLET E STOP MOTION	Infanzia e primaria I ciclo	n.1 esperto	8	
			n.1 tutor		8

CONTENUTI

P1 Il corso dovrà avere un approccio pratico e operativo e concentrarsi sulle potenzialità degli ambienti e degli strumenti digitali nel quadro degli approcci e delle metodologie didattiche attive (lavorare per sfide e progetti, cooperative learning, inquiry, gamification, ecc.). Dovrà fornire ai docenti strategie per favorire l'apprendimento in uno scenario digitale, esemplificando attività di produzione, pubblicazione e aggregazione di contenuti digitali con e per gli studenti. I diversi esempi operativi dovranno essere adattati alle tecnologie digitali disponibili. Dovrà sviluppare l'approccio STEM (e STEAM), che valorizza il contributo offerto dalle materie tecnologiche e scientifiche nel riuscire a leggere e comprendere il mondo in cui viviamo. Esso, attraverso la metodologia del Project Based Learning, dovrà facilitare l'apprendimento stimolando la curiosità, sviluppare l'acquisizione di competenze, quali l'attitudine al pensiero logico e computazionale e alla risoluzione di problemi più o meno complessi, la collaborazione e l'interazione con i pari, anche attraverso il gioco.

P2 Il corso dovrà favorire l'utilizzo consapevole di strumenti e applicazioni digitali per tablet e pc utili per costruire percorsi didattici che colleghino analogico e digitale, attività all'aperto e in sezione, e siano facilmente integrabili nelle routine scolastiche. Partendo dall'approccio STEAM dovranno essere presentate attività di coding, storytelling, tinkering, e making per dare vita a storie animate utilizzando specifiche app e sfruttando tecniche come lo stop motion. Si dovranno trattare i principi della pedagogia attiva costruttivista, il coinvolgimento dei bambini e le buone pratiche da seguire per strutturare attività da proporre in classe.

L1 Il laboratorio dovrà fornire agli insegnanti l'opportunità di esplorare e sperimentare una vasta gamma di risorse, piattaforme e strumenti digitali per arricchire le loro lezioni e coinvolgere gli studenti in esperienze di apprendimento innovative. Dovrà offrire competenze pratiche per adattare il curriculum alle esigenze di un mondo sempre più tecnologico, creando un ambiente di apprendimento dinamico e stimolante in cui il digitale si integra organicamente nel processo educativo. Si dovranno esplorare le potenzialità trasformative dell'Intelligenza artificiale, apprendendo come integrare strumenti intelligenti per personalizzare l'apprendimento, potenziare la creatività e affrontare le sfide del futuro.

L2 Il laboratorio dovrà favorire l'utilizzo consapevole di applicazioni per tablet e strumenti online utili per costruire percorsi narrativi al fine di supportare una progettazione didattica che colleghi analogico e digitale, attività all'aperto e in sezione, e sia facilmente integrabile nelle routine scolastiche.

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini

Dovrà potenziare le capacità degli insegnanti di utilizzare gli strumenti (tablet, app) in autonomia e di progettare esperienze didattiche per i bambini e le bambine, anche sfruttando tecniche come lo stop motion.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Cinzia Campanini

(Documento informatico sottoscritto con firma elettronica

digitale ai sensi degli artt.21e23delD.Lgs n.82/2005)

PRIC819001 - AF1A0F4 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004231 - 27/05/2024 - IV.5 - I

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini