

**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



Ministero dell'Istruzione

**ISTITUTO COMPRENSIVO "MARCO POLO" CARTOCETO**  
**Via Aldo Moro, 2 61030 LUCREZIA DI CARTOCETO (PU)**  
Tel. 0721/897274-Fax. 0721/875021 Sito web: [www.icmarcopolo.edu.it](http://www.icmarcopolo.edu.it)  
E-mail: [info@icmarcopolo.it](mailto:info@icmarcopolo.it) - [psic822008@pec.istruzione.it](mailto:psic822008@pec.istruzione.it)  
Cod. fiscale 90020800414 Cod. univoco UFZE3Z

Prot.e data vedi segnatura

Ai docenti dell'istituto

Amministrazione trasparente

Oggetto: AVVISO AI DOCENTI per la partecipazione ai LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

Nell'ambito della progettualità PNRR DM 66/2023

Ambito tematico:

STORYTELLING, PEER EDUCATION 2.0, GAMIFICATION

Titolo del Progetto "Transitiamo nel digitale"

CODICE PROGETTO: M4C1I2.1-2023-1222—P-42123

C.U.P. H94D23003540006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la legge 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss.mm.ii.;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;

VISTA la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il D.I. n. 129 del 28 agosto 2018, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107"

VISTO il D.M. n.65 del 12/04/2023 "Decreto di riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di Investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" nell'ambito della missione 4 - Istruzione e ricerca-Componente 1 – "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'università" del PNRR finanziato dall'Unione Europea.

**Firmato digitalmente da MARIA ANTONIETTA CIOCCA**

VISTO l'Accordo di concessione prot.13922 del 30/01/2024 con il quale il MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo "A scuola di futuro" proposto da questa Istituzione Scolastica nell'ambito dell'Investimento del PNRR "Competenze STEM e multi linguistiche nelle scuole statali ( D.M. 65/2023);

VISTA la delibera del collegio dei docenti n.22 del 20/02/2024;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 67 del 15/02/2024;

VISTO il PTOF 2022-2025;

EMANA

Il presente avviso per la selezione di DOCENTI partecipanti alla seguente attività formativa

**Laboratori di formazione sul campo**

**Ambito tematico:**

STORYTELLING, PEER EDUCATION 2.0, GAMIFICATION  
(competenze trasversali e softskills per arricchire le lezioni  
in classe e sperimentare nuove metodologie didattiche)

I 3 percorsi di 22 ore ciascuno saranno destinati ad insegnanti delle scuole primarie e secondarie di primo grado. Ogni incontro avrà una durata di 2 o 4 ore da svolgersi secondo il seguente calendario, in orario 14:30-18:30.

**Calendario incontri**

	<b>Storitelling</b>	<b>Gamfication</b>	<b>Peer education 2.0</b>
<b>Venerdì 7 febbraio (2 formatori)</b>	14:30 - 18:30 (4 ore)		14:30 - 18:30 (4 ore)
<b>Lunedì 10 febbraio</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)	
<b>Mercoledì 12 febbraio</b>		14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)
<b>Lunedì 17 febbraio</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)	
<b>Mercoledì 19 febbraio</b>		14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)
<b>Lunedì 24 febbraio</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)	
<b>Mercoledì 26 febbraio</b>		14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)
<b>Lunedì 3 marzo</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)	
<b>Giovedì 6 marzo</b>		14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)
<b>Lunedì 10 marzo</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)	16:30 - 18:30 (2 ore)	
<b>Giovedì 13 marzo</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)		16:30 - 18:30 (2 ore)
<b>Venerdì 14 marzo</b>		14:30 - 18:30 (4 ore)	
<b>lunedì 17 marzo</b>	14:30 - 16:30 (2 ore)		16:30 - 18:30 (2 ore)

**Firmato digitalmente da MARIA ANTONIETTA CIOCCA**

<b>Mercoledì 19 marzo</b>			14:30 - 16:30 (2 ore)
<b>Venerdì 21 marzo (2 formatori)</b>	14:30 - 18:30 (4 ore)		14:30 - 18:30 (4 ore)

Ai partecipanti verrà rilasciato un attestato alla fine del percorso.

### Descrizione corsi

#### **CORSO di STORYTELLING**

Partendo dal pensiero di grandi personaggi e dall'evoluzione delle scoperte nella storia scopriamo come tutto ciò che ci sembra banale o al contrario inesplorabile sia in realtà solo una bellissima ed affascinante storia da raccontare. Perché guardiamo una serie tv? Perché ci intriga l'ultimo film uscito al cinema? Abbiamo bisogno di immedesimarci, di immaginare altre realtà, di trovare in fondo pezzi della nostra quotidianità nel più alieno dei mondi perché l'universo della mente è così variegato che anche per noi stessi è sempre una strepitosa sorpresa! Indagare il proprio mondo interiore ed intrecciarlo con le materie scolastiche e con la quotidianità è il miglior modo di imparare.

#### **CORSO di PEER EDUCATION 2.0**

Quello che siamo ora è il risultato di ciò che l'umanità ha scoperto nella storia: le evoluzioni sociali e tecnologiche che noi diamo per scontate sono in realtà il frutto di un duro lavoro e tanto sacrificio di persone che hanno condiviso, esplorato, pensato e condiviso soluzioni, sia in contemporanea che in luoghi e tempi differenti, per far evolvere la scienza, la tecnologia, il pensiero. La storia ora siamo noi. Gli incontri di peer education

2.0 ci insegneranno a condividere problematiche e soluzioni, imparare gli uni dagli altri mettendo a disposizione le intelligenze che ognuno ha più spiccate per raggiungere un obiettivo comune: far scaturire la curiosità e l'immaginazione per un buon apprendimento.

#### **CORSO di GAMIFICATION**

"Tutto con il gioco ma niente per gioco" all'inizio del secolo scorso scriveva Baden Powell, che ha fondato tutta la sua pedagogia sull'esperienza ludica ed esplorativa ai fini della crescita personale. Il gioco, vissuto, inventato, sperimentato su se stessi e sugli altri è una palestra divertente ed altamente funzionale per attivare dei meccanismi cerebrali spesso addormentati. Dai giochi antichi alle nuove tecnologie possiamo viaggiare nello spazio e nel tempo trovando giochi interessanti ed educativi per comunicare concetti anche difficili e non afferrabili se passati solo tramite teoria.

Per l'iscrizione ai moduli occorre compilare la relativa domanda allegata al presente Avviso, da consegnare all'AA, Annalisa Galli, esclusivamente a mano, **entro le ore 12:00 del 29/01/2025**.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Maria Antonietta Ciocca

Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa.

**Firmato digitalmente da MARIA ANTONIETTA CIOCCA**