



ENNIO MORRICONE

Via Belforte del Chienti, 24 – 00156 Roma - ☎ 06 41217716
Codice fiscale: 97712620588 – Cod. meccanografico: RMIC8EQ00G

<https://www.icbelfortedelchienti.edu.it>

✉ RMIC8EQ00G@istruzione.it

pec: RMIC8EQ00G@pec.istruzione.it

TRINIT
COLLEGE LONDON

Registered Exam Centre 697

Roma, 07/01/2025

Ai docenti
dell'istituto
Al sito web/R.E.

Circolare n. 141

OGGETTO: percorsi di formazione PNRR DM 66

Si ricorda che a breve avranno inizio i seguenti percorsi formativi:

1) **“APPROCCI METODOLOGICI E DIDATTICA DIGITALE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E NELLE PRIME CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA” – ON LINE – DOCENTI SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA**

DATA	ORARIO	DURATA
martedì 7 gennaio	17.00-20.00	3h
martedì 14 gennaio	17.00-20.00	3h
martedì 21 gennaio	17.00-20.00	3h
martedì 28 gennaio	17.00-20.00	3h
martedì 4 febbraio	17.00-20.00	3h

Obiettivi

Il percorso formativo è orientato a fornire agli insegnanti della Scuola dell'Infanzia e delle prime classi della Scuola Primaria una serie di strumenti pratici per gestire le attività didattiche con il supporto della tecnologia. Partendo dall'inquadramento normativo, si procederà alla costruzione di percorsi didattici, all'interno dei quali sia valorizzata la tecnologia a supporto della didattica, mediante spunti e idee da realizzare in classe, in linea con il portfolio DigComp e con le direttive ministeriali per un curriculum digitale. Obiettivo trasversale del percorso sarà quello di condividere strategie pedagogiche e metodologiche che possano rendere efficace, inclusiva e di qualità la didattica nella scuola dell'Infanzia e nelle prime classi della Scuola primaria.

Programma

- DigComp 2.2 e curriculum digitale
- Ruolo delle tecnologie digitali nei suddetti contesti educativi
- Strategie pedagogiche e metodologiche
- Le app per la creazione di risorse educative
- Creazione di video didattici personalizzati con abbinato storyboard per inserire consapevolmente contenuti integrativi in base alla funzione didattica
- Costruzione di attività interattive con immagini e video
- E-book e progetti di storytelling con integrazione di disegni, immagini, video, attività, giochi didattici
- Ambienti di apprendimento e repository di spunti e attività didattiche

2) “CREARE RISORSE DIDATTICHE CON L’INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA SCUOLA PRIMARIA” - ON LINE -

DOCENTI SCUOLA PRIMARIA

DATA	ORARIO	DURATA
giovedì 9 gennaio	17.00-20.00	3h
giovedì 16 gennaio	17.00-20.00	3h
giovedì 6 febbraio	17.00-20.00	3h
giovedì 13 febbraio	17.00-20.00	3h
giovedì 20 febbraio	17.00-20.00	3h

Obiettivi

Il corso fornisce competenze operative per creare risorse digitali di vario tipo (ad es. presentazioni, infografiche, lavagne condivise, videolezioni, siti didattici ed ebook), mediante le quali riuscire a coinvolgere efficacemente i propri allievi, in maniera creativa e partecipativa. Durante i webinar si sperimenteranno vari strumenti e applicativi, valorizzando soprattutto l’integrazione dell’Intelligenza Artificiale, quale supporto alla didattica e all’intero processo di insegnamento e apprendimento. Nella sperimentazione, ciascun docente partecipante potrà scoprire una gran quantità di strategie e metodi per preparare materiali didattici per le proprie lezioni, partendo dagli ambiti disciplinari per arrivare a una visione più ampia e interdisciplinare, come richiesto in diversi ambiti, quali ad es. Ed. Civica e Media Education.

Programma

- Analisi di piattaforme e applicativi per la produzione di risorse didattiche
- Preparazione dei contenuti da integrare in formato testo, immagini, audio, fotografie, anche attraverso l’utilizzo dell’Intelligenza Artificiale generativa
- Sperimentazione di risorse didattiche/ presentazioni e utilizzo dell’AI
- Sperimentazione di risorse didattiche in forma di infografica e utilizzo dell’AI
- Sperimentazione di risorse didattiche in forma di video e utilizzo dell’AI
- Sperimentazione di risorse didattiche in forma di microsito e utilizzo dell’AI
- Sperimentazione di elaborati e prodotti in forma di e-book e utilizzo dell’AI
- Focus sulla costruzione di risorse didattiche disciplinari e interdisciplinari

3) “PROGETTAZIONE E STAMPA 3D – 2° EDIZIONE” – IN PRESENZA - DOCENTI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

DATA	ORARIO	DURATA
lunedì 20 gennaio	14:30/18:30	4h
lunedì 27 gennaio	14:30/18:30	4h
lunedì 17 febbraio	14:30/18:30	4h
lunedì 24 febbraio	14:30/17:30	3h

Obiettivi

Il percorso formativo permette lo sviluppo delle seguenti competenze professionali del docente:

competenze metodologiche, per allineare l’intenzione didattica con la metodologia più opportuna al raggiungimento degli obiettivi favorendo processi inclusivi.

competenze organizzativo-relazionali, per assecondare l’apprendimento stimolando la curiosità e il coinvolgimento degli studenti.

competenze informatiche per promuovere un approccio creativo e collaborativo alle tecnologie digitali (software, portali, archivi digitali, applicazioni di tipocollaborativo e con carattere free o open source).

competenze di ricerca e documentazione per favorire il co-working tra docenti e alimentare processi virtuosi di costruzione di una “comunità di pratica”

Programma

Il percorso formativo offre la possibilità di sperimentare l’approccio STEAM per veicolare l’apprendimento scientifico-tecnologico attraverso il canale espressivo multisensoriale, utilizzando la transdisciplinarietà per veicolare processi cognitivi e provocare conoscenze disciplinari, di cittadinanza e orientative. Il corso è incentrato sulla realizzazione di compiti autentici da svolgere in un ambiente di apprendimento formale e multimodale, indoor e outdoor, in modo da favorire un approccio all’uso delle tecnologie del making che non sia meramente strumentale, ma critico e creativo. A questo scopo gli incontri formativi calano l’uso di software e periferiche di output per il making educativo - come Tinkercad o Cura, stampanti 3D e laser cutter - all’interno di hands-on workshop e activities esperienziali da riportare nella realtà d’aula per promuovere una didattica attiva alternando fasi trasmissivo-imitative, produttivo-esperienziali, riflessive e metacognitive. L’edizione si concluderà con un workshop outdoor.

4) “COMPETENZE CODING E ROBOTICA PER DOCENTI STEM” – IN PRESENZA - DOCENTI SCUOLA DELL’INFANZIA E

PRIMARIA

DATA	ORARIO	DURATA
martedì 25 febbraio	16:30/19:30	3h
martedì 4 marzo	16:30/19:30	3h
martedì 11 marzo	16:30/19:30	3h
martedì 18 marzo	16:30/19:30	3h
martedì 25 marzo	16:30/19:30	3h

Obiettivi

Il corso mira ad introdurre i docenti di scuola dell’infanzia e di scuola primaria alle nozioni base del coding e della robotica, fornendo loro le competenze necessarie per creare lezioni STEM coinvolgenti e stimolanti. Attraverso un approccio pratico e laboratoriale, i partecipanti acquisiranno familiarità con strumenti come Scratch 3.0/JR, Makeblock mTiny e Genibot, imparando a programmarli e utilizzarli per realizzare attività didattiche innovative.

Programma

Laboratorio 1: Introduzione al Coding (Modalità Unplugged)

- Esplorazione dei concetti base del coding senza l'ausilio di computer
- Attività di coding unplugged per sviluppare il pensiero computazionale
- Introduzione ai principi di sequenza, logica e problem solving

Laboratorio 2: Struttura Lezione STEM e Scratch 3.0/JR

- Progettazione di una lezione STEM efficace
- Introduzione a Scratch 3.0/JR, un ambiente di programmazione visuale per bambini
- Creazione di simulazioni e animazioni con Scratch 3.0/JR
- Nozioni fondamentali di programmazione: variabili, operatori, cicli e condizionali

Laboratorio 3: Robotica con Makeblock mTiny

- Scoperta del robot Makeblock mTiny e delle sue funzionalità
- Programmazione del Makeblock mTiny per realizzare storie interattive
- Creazione di azioni personalizzate per il robot

Laboratorio 4: Robotica con Genibot

- Introduzione al robot Genibot e al suo funzionamento
- Struttura di un programma per il Genibot
- Modalità unplugged e utilizzo dell'app per il controllo del robot
- Sviluppo di esercizi di matematica, geometria e musica con il Genibot
- Creazione di contenuti STEM interattivi con il Genibot

Laboratorio 5: Progettazione e Creazione di una Unità Didattica (UDA)

- Sfruttamento delle competenze acquisite nei precedenti laboratori
- Progettazione e creazione di una Unità Didattica Apprenditiva (UDA) completa
- Integrazione di coding e robotica nell'UDA per un apprendimento STEM efficace

5) “DIDATTICA CON LE ESCAPE ROOM NELLE ULTIME CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA E NELLA SCUOLA

SECONDARIA DI I GRADO” - ON LINE – DOCENTI SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA

DATA	ORARIO	DURATA
giovedì 27 febbraio	17.00-20.00	3h
giovedì 6 marzo	17.00-20.00	3h
giovedì 27 marzo	17.00-20.00	3h
giovedì 3 aprile	17.00-20.00	3h
giovedì 10 aprile	17.00-20.00	3h

Obiettivi

Il percorso intende illustrare le potenzialità della gamification e del game-based learning attraverso la costruzione di escape room didattiche, quali esperienze di apprendimento significative, coinvolgenti e motivanti per gli allievi della secondaria. All'interno del percorso verranno sperimentate diverse web app per la creazione di escape room, analizzando progressivamente le peculiarità di ciascuno strumento per scegliere le soluzioni più adeguate in base ad esigenze didattiche e disciplinari. I partecipanti verranno guidati passo passo nella progettazione e costruzione di escape-game digitali, partendo dalle basi (costruzione di ambientazioni e storie) e proseguendo gradualmente negli step successivi (costruzione di enigmi e sfide) per acquisire conoscenze approfondite dei vari strumenti illustrati e un

metodo di progettazione delle escape disciplinari, imparando ad adattare e rielaborare contenuti per inserirli all'interno di un'esperienza di apprendimento personalizzata.

Programma

-Gamification e game-based learning alla base della didattica con escape room: progettare percorsi con l'alunno al centro di un percorso di costruzione dell'apprendimento

-Escape room didattiche: dai contenuti disciplinari all'esperienza di apprendimento

-Panoramica su web app per la costruzione di escape room

-Costruzione di ambientazioni, storie, enigmi e sfide-focus su strategie metodologiche e meccanismi di valorizzazione dell'apprendimento nella didattica con escape room

Confidando nella massima partecipazione, si ricorda che la docente referente Maria Carla Novello è disponibile per eventuali richieste di informazioni ed iscrizioni.

Il Dirigente Scolastico

Dott. Paolo Lozzi

*documento firmato digitalmente da Paolo Lozzi
ai sensi del CAD e norme ad esso connesse*