

Istituto Comprensivo n° 3 di Alghero
Via M. Manca, 1B – Cap 07041
Tel. 079-975452 - C. F. 92128450902
e-mail SSIC84500E@ISTRUZIONE.IT
PEC SSIC84500E@PEC.ISTRUZIONE.IT
www.istitutocomprendivo3alghero.edu.it

Progetto “Transizione digitale 4.0” - 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 - Linea di Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico (D.M. 66/2023).

Codice progetto M4C1I2.1-2023-1222-P-42692 CUP J14D23006600006

CAPITOLATO TECNICO PERCORSI FORMATIVI E LABORATORI SUL CAMPO

L'erogazione dei corsi prevede la suddivisione in cinque moduli, sia per i Percorsi formativi che per i Laboratori sul campo:

1. **Modulo 1)** Metodologie Didattiche innovative e uso delle tecnologie Digitali + Laboratorio di formazione sul campo;
2. **Modulo 2)** Coding, Robotica Educativa e Intelligenza artificiale + Laboratorio di formazione sul campo;
3. **Modulo 3)** Etica e Intelligenza Artificiale per la Scuola + Laboratorio di formazione sul campo;
4. **Modulo 4)** Tecnologie Digitali per l’Inclusione + Laboratorio di formazione sul campo;
5. **Modulo 5)** Digitalizzazione Amministrativa e competenze digitali del personale ATA + Laboratorio di formazione sul campo.

Ogni percorso formativo prevede n. 27 ore da sommare ad altre 16 ore di formazione sul campo.

I percorsi formativi potranno essere effettuati on line o in presenza, mentre i laboratori di formazione sul campo dovranno essere svolti in presenza.

I moduli dedicati ai docenti (da uno a quattro), già impegnati con altri progetti, potranno essere svolti a partire dal mese di aprile, da concordare secondo indicazioni dell’Istituto.

Il modulo dedicato al personale ATA dovrà essere svolto prioritariamente durante i periodi di sospensione dell’attività didattica nei mesi di giugno e prime due settimane di luglio, in quanto saranno coinvolti anche i collaboratori scolastici.

Di seguito, i punti salienti delle attività di formazione previste dai singoli moduli.

Modulo 1)

Il corso è progettato per insegnanti di scuola primaria e secondaria di primo grado con lo scopo di promuovere l’uso di approcci e metodologie didattiche attive supportate dalle tecnologie digitali.

Il corso ha un taglio pratico, attraverso attività hands-on, i partecipanti esploreranno metodologie capaci da un lato di supportare l’insegnante nella progettazione e dall’altro di favorire una maggiore inclusione in classe e promuovere compiti autentici, allo scopo di favorire un approccio costruttivista e un apprendimento significativo e per competenze.

Obiettivi formativi

- progettare ambienti di apprendimento innovativi implementando metodologie per la didattica attiva
- implementare in maniera funzionale l’uso delle tecnologie digitali a supporto della

progettazione didattica

Il corso integra l'uso di piattaforme digitali intuitive e gratuite, con un focus particolare su quelle basate sul web, dando la possibilità agli insegnanti di sperimentare strumenti che facilitano l'interazione e l'accessibilità per tutte le parti coinvolte. Le attività formative includono workshop interattivi, esercitazioni pratiche e momenti di riflessione condivisa, permettendo ai docenti di sviluppare competenze immediatamente spendibili nella pratica quotidiana.

Modulo 2)

Il corso di coding per la scuola primaria e dell'infanzia è un percorso formativo dedicato agli insegnanti che desiderano integrare il pensiero computazionale e le tecnologie digitali nella propria pratica didattica. Attraverso un approccio pratico e interdisciplinare, i partecipanti esploreranno il coding come strumento per sviluppare competenze di problem solving, creatività e collaborazione nei bambini.

Dalle attività di coding unplugged, che stimolano il ragionamento logico attraverso il gioco e il movimento, alla programmazione visuale a blocchi con piattaforme come Code.org e Scratch, il corso offre una panoramica completa e accessibile. Saranno inoltre introdotte nozioni base di modellazione e stampa 3D e le basi dell'intelligenza artificiale, per avvicinare anche i più piccoli ai concetti chiave della tecnologia contemporanea.

Al termine del corso gli insegnanti saranno in grado di

- progettare attività di coding unplugged per sviluppare il pensiero computazionale nei bambini senza l'uso di dispositivi digitali.
- Utilizzare piattaforme di programmazione visuale a blocchi come Code.org e Scratch per creare progetti didattici interattivi.
- Introdurre nozioni base di modellazione e stampa 3D
- Spiegare concetti fondamentali di intelligenza artificiale in modo accessibile e proporre attività che ne stimolino la comprensione.

Modulo 3)

Il corso si propone di fornire ai docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado le competenze necessarie per integrare efficacemente l'intelligenza artificiale nel processo di insegnamento e apprendimento.

Obiettivi Formativi

Il percorso formativo si articola in 3 aree fondamentali che permetteranno ai partecipanti di:

- Sviluppare competenze nell'uso dell'IA generativa e nella costruzione di istruzioni efficaci (prompt engineering) per progettare percorsi didattici personalizzati e generare contenuti educativi pertinenti, ottimizzando i processi di insegnamento-apprendimento.
- Comprendere l'impatto dell'IA nella società contemporanea, analizzandone le applicazioni in diversi contesti e le implicazioni per il futuro dell'educazione
- Sviluppare una consapevolezza critica sugli aspetti etici legati all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale

Il corso adotta un approccio pratico-teorico, con particolare focus sull'utilizzo dei grandi modelli di linguaggio come ChatGPT e simili che fanno uso dell'Intelligenza Artificiale Generativa.

Al termine del corso i partecipanti avranno acquisito una comprensione basilare del funzionamento di questi modelli, accompagnata da esperienze dirette di utilizzo e sperimentazione.

Le attività formative includono workshop interattivi, esercitazioni pratiche e momenti di riflessione condivisa, permettendo ai docenti di sviluppare competenze immediatamente spendibili nella pratica quotidiana e di confrontarsi con le sfide e le opportunità offerte dall'integrazione dell'IA nel contesto scolastico.

Modulo 4)

Il corso è pensato per insegnanti della scuola primaria e secondaria di primo grado interessati a scoprire come le tecnologie digitali possano diventare strumenti fondamentali per promuovere l'inclusione e l'accessibilità in classe. A partire dai principi dello Universal Design for Learning

(UDL), il percorso formativo guida i docenti nell'adozione di strategie capaci di favorire un apprendimento equo e personalizzato, rispondendo alle esigenze di una classe eterogenea per andare incontro ai diversi stili di apprendimento e bisogni educativi speciali degli studenti.

Attraverso un approccio pratico e attività hands-on, i partecipanti esploreranno metodologie e strumenti digitali in grado di supportare la partecipazione attiva, valorizzare le diversità e rimuovere le barriere dell'apprendimento. Il corso incoraggia l'uso di piattaforme intuitive e gratuite per creare ambienti di apprendimento inclusivi e multimediali che favoriscano la creazione di risorse didattiche capaci di favorire un apprendimento accessibile per tutti, dalla creazione di mappe all'uso funzionale di immagini e grafici, dalle narrazioni digitali all'uso della sintesi vocale, sostenendo sia la collaborazione tra studenti che la personalizzazione delle attività.

In linea con i principi della progettazione didattica universale, verranno approfonditi strumenti che offrono molteplici modalità di rappresentazione, espressione e coinvolgimento.

Obiettivi formativi:

- Progettare attività, piani di lezione e unità di apprendimento in linea con i principi della progettazione didattica universale
- Usare le tecnologie digitali per favorire accessibilità e inclusione

Al termine del corso, i docenti saranno in grado di integrare nella propria didattica strategie innovative e inclusive, ispirate ai principi dello Universal Design for Learning e supportate da un uso funzionale delle tecnologie digitali, per favorire un processo di insegnamento inclusivo, capace di promuovere apprendimenti significativi e il coinvolgimento attivo di tutti gli studenti. Le attività formative includono workshop interattivi, esercitazioni pratiche e momenti di riflessione condivisa, permettendo ai docenti di sviluppare competenze immediatamente spendibili nella pratica quotidiana

Modulo 5)

Il corso prevede la trattazione dei seguenti argomenti:

Nei percorsi formativi (27 ore): utilizzo delle piattaforme digitali con particolare riferimento all'applicativo Passweb, con panoramica del sistema previdenziale, trattazione telematica delle pratiche, procedimenti riguardanti le posizioni assicurative dei dipendenti, inserimento dati per TFS e TFR; nei Laboratori di formazione sul campo (16 ore): utilizzo dei software maggiormente in uso (word, excel, power point ecc.), utilizzo delle piattaforme digitali e presentazione automatizzata delle istanze, digitalizzazione e dematerializzazione degli atti, procedure di archiviazione e conservazione dei documenti in formato digitale.

Obiettivi formativi:

- Raggiungere competenze soddisfacenti nell'utilizzo delle piattaforme digitali, che consentano di ottimizzare i tempi procedurali;
- Usare le tecnologie digitali per favorire l'accessibilità agli applicativi in utilizzo nell'Istituto e promuovere la transizione al digitale.

**Il Project Manager
Dirigente Scolastico
Dott.ssa Paola Masala**

Firmato digitalmente
ai sensi del CAD e norme ad esso connesse

Ala cortese attenzione
della DS Dott.ssa Paola Masala
e p.c. alla DSGA Dott.ssa Fortunata Paolino
IC3 Alghero

Oggetto: calendario incontri per la formazione sulla transizione digitale, Modulo 1

Si comunica che nell'ambito del Progetto Transizione digitale 4.0, riferimento Modulo 1- metodologie didattiche innovative e uso delle tecnologie digitali+ laboratorio di formazione sul campo, per il percorso **Formazione sulla transizione digitale Modulo 1**, la formatrice Giuseppina Putzu, considerati i tempi di attuazione del percorso formativo, dopo aver consultato la tutor Caterina Gallo, ha pianificato il calendario di incontri, che avranno luogo in presenza e da remoto, che potrebbe subire variazioni in itinere:

CALENDARIO INCONTRI TEORIA (27 ORE- DA REMOTO)

DATA	ORA INIZIO INCONTRO	ORA FINE INCONTRO	ORE
Lunedì 07/04/2025	17.00	20.00	3
Mercoledì 09/04/2025	17.00	20.00	3
Lunedì 14/04/2025	17.00	20.00	3
Mercoledì 23/04/2025	17.00	20.00	3
Lunedì 05/05/2025	17.00	20.00	3
Lunedì 12/05/2025	17.00	20.00	3
Giovedì 15/05/2025	17.00	20.00	3
Martedì 01/07/2025	9.00	12.00	3
Mercoledì 02/07/2025	9.00	12.00	3
TOTALE			27 ORE

CALENDARIO INCONTRI LABORATORI (16 ORE IN PRESENZA)

DATA	ORA INIZIO	ORA FINE	ORE
Giovedì 22/05/2025	16.00	20.00	4
Giovedì 29/05/2025	16.00	20.00	4
Lunedì 07/07/2025	9.00	13.00	4
Mercoledì 09/07/2025	9.00	13.00	4
TOTALE			16 ORE

Alghero, 20/01/2025

FIRMA


Tot. 27 ore on line + 16 h in presenza (Tot.43 ore)

Giovedì 10 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 24 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 08 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 15 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 22 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 29 dalle ore 17.15 alle 19.15

Giovedì 05 dalle ore 16.15 alle 19.15

Lunedì 16 dalle ore 9.00 alle 12.00

Mercoledì 18 dalle ore 09.00 alle 12.00

Venerdì 20 dalle ore 09.00 alle 12.00

Lunedì 23 dalle ore 9.00 alle 12.00

LABORATORI (16 ore in presenza)

Martedì 17 dalle ore 9.00 alle 13.00

Giovedì 19 dalle ore 09.00 alle 13.00

Mercoledì 25 dalle ore 9.00 alle 13.00

Giovedì 26 dalle ore 9.00 alle 13.00

IPOTESI DI CALENDARIO PER ATTIVITA' MODULO 5)

ATTIVITA' ON LINE (27 ORE)

FORMATORE PROF. VINCENZO D'ARENA

TUTOR INS. MONTI LUCIA M.L.

ORARIO 15-18

12.06

17.06

24.06

26.06

ORARIO 8-11

25.06

03.07

07.07

08.07

09.07

ATTIVITA' IN PRESENZA (16 ORE)

FORMATORE SIG.RA FRESU SONIA

TUTOR INS. MONTI LUCIA M.L.

26.06 10-13

01.07 08-11

04.07 08-11

10.07 08-11

11.07 08-10

14.07 08-10