

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



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

“Paride Del Pozzo”

✉ Via S. Spirito, 6 - PIMONTE (NA) - C.A.P.: 80050 - ☎ Tel: 0818792130 - 📠 Fax: 0818749957

✉ NAIC86400X@istruzione.it - <http://www.icsdel Pozzo.edu.it>

PEC: NAIC86400X@pec.istruzione.it

C.MEC. NAIC86400X

C.F. 82008870634

C.U.U.: UF5NKX



Progetto in essere del PNRR per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024. Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – “Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali” nell’ambito della linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR

Animatore digitale: formazione del personale interno

Avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-941 - Animatori digitali 2022-2024

Identificativo progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-6024

CUP: B24D22002070006

PROGETTO FORMATORE ANIMATORE DIGITALE ins. CUOMO CARMEN

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura".

Le iniziative formative si svolgeranno nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024 organizzate in quattro corsi di formazione erogati in modalità on line per un totale di 44 ore.

DETTAGLIO DEI CORSI DI FORMAZIONE

CORSO 1 – “CANVA 2.0”

Il corso, in modalità ONLINE, vuole dare le basi necessarie ai docenti per creare, con il programma gratuito Canva, materiale didattico per le proprie lezioni, in qualsiasi materia. Canva permette di elaborare graficamente in maniera molto veloce e semplice presentazioni, schede stampabili, verifiche e prodotti digitali di vario genere (copertine di Classroom, poster, orari scolastici etc.); impareremo ad utilizzare tutte le funzionalità di questo programma e ad applicarle in contesto scolastico.

PROGRAMMA CORSO QUATTRO INCONTRI DA DUE ORE - TOTALE OTTO ORE

Incontro 1: Introduzione a Canva e Funzionalità di Base (2 ore)

- Panoramica di Canva e delle sue funzionalità principali

- Creazione di un account e comprensione dell'interfaccia utente
- Utilizzo degli strumenti di progettazione di base
- Esercitazioni pratiche: creazione di grafiche semplici come presentazioni e poster

Incontro 2: Progettazione Avanzata con Canva (2 ore)

- Approfondimento delle opzioni di progettazione avanzate di Canva
- Utilizzo di modelli e elementi grafici avanzati
- Esplorazione degli STRUMENTI MAGICI
- Attività pratica: progettazione di materiale didattico accattivante con gli strumenti magici di CANVA

Incontro 3: Applicazioni Pratiche in Contesto Scolastico (2 ore)

- Suggerimenti per la creazione di presentazioni coinvolgenti utilizzando Canva
- Utilizzo di layout e stili per presentazioni professionali
- Integrazione di immagini e video nelle presentazioni
- Attività pratica: creazione di una presentazione interattiva per lezioni e workshop

Incontro 4: Best Practice e Condivisione di Progetti (2 ore)

- Approfondimento delle opzioni per la creazione di materiali didattici interattivi
- Utilizzo di strumenti di collaborazione e condivisione di Canva
- Consigli per la creazione di programmi e attività coinvolgenti per gli studenti
- Attività pratica: sviluppo di un piano di lezione creativo con l'uso di Canva e condivisione di idee tra i partecipanti

ELABORATO FINALE

Realizzare un progetto CANVA utilizzando l'Intelligenza artificiale.

CALENDARIO INCONTRI

VENERDI 20 OTTOBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
VENERDI 27 OTTOBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
VENERDI 10 NOVEMBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
VENERDI 17 NOVEMBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00

CORSO 2 – “Docenti 2.0: Navigare l'Oceano dell'Apprendimento con Chat GPT”

Il corso "Docenti 2.0: Navigare l'Oceano dell'Apprendimento con Chat GPT" è un programma formativo all'avanguardia progettato per introdurre i docenti alle nuove frontiere dell'educazione assistita dalla tecnologia. Attraverso l'esplorazione della potenza della Chat GPT, i partecipanti impareranno a integrare strumenti di intelligenza artificiale nell'ambiente di apprendimento per arricchire l'esperienza educativa degli studenti. Durante il corso, i partecipanti acquisiranno competenze pratiche per creare lezioni interattive, sviluppare contenuti educativi coinvolgenti e utilizzare la Chat GPT per stimolare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti. I partecipanti esploreranno inoltre come sfruttare le risorse online e le piattaforme digitali per personalizzare l'apprendimento e supportare gli studenti nella navigazione attraverso un vasto oceano di conoscenze. Con un focus sull'innovazione e l'adattabilità, il corso mira a fornire ai docenti gli strumenti necessari per navigare con successo nel panorama in continua evoluzione dell'educazione digitale, preparando così gli educatori per un futuro ricco di opportunità di apprendimento trasformativo.

PROGRAMMA CORSO QUATTRO INCONTRI DA DUE ORE - TOTALE OTTO ORE

Incontro 1: Introduzione all'IA nell'Istruzione e Panoramica delle Chatbot (2 ore)

- Esplorazione dell'intelligenza artificiale nel contesto educativo
- Descrizione delle chatbot e analisi del loro funzionamento
- Panoramica delle chatbot più comuni

Incontro 2: Il Ruolo di ChatGPT nell'Istruzione e Visione Futura dell'Insegnamento (2 ore)

- Analisi del ruolo di ChatGPT nell'istruzione e nell'apprendimento
- Esplorazione delle prospettive future dell'uso di ChatGPT in classe
- Discussione sull'impatto sociale ed etico dell'integrazione della tecnologia nell'istruzione

Incontro 3: Applicazioni Pratiche di ChatGPT nella Didattica (2 ore)

- Approfondimento delle modalità pratiche di utilizzo di ChatGPT in aula
- Discussione su casi di studio e esempi di successo nell'applicazione di ChatGPT nell'insegnamento
- Idee creative per coinvolgere gli studenti attraverso l'interazione con ChatGPT

Incontro 4: Sviluppo di Strategie Innovative con ChatGPT e Conclusioni (2 ore)

- Creazione di strategie innovative per sfruttare al meglio le potenzialità di ChatGPT
- Discussione finale sull'integrazione efficace di ChatGPT nell'ambiente di apprendimento
- Conclusioni sulle prospettive future e sugli sviluppi previsti nell'uso di ChatGPT nell'istruzione

ELABORATO FINALE

Progettare un'UDA attinente alla propria materia con l'utilizzo di ChatGPT.

CALENDARIO INCONTRI

GIOVEDÌ 24 GENNAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
GIOVEDÌ 31 GENNAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
GIOVEDÌ 22 FEBBRAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
GIOVEDÌ 29 FEBBRAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00

CORSO 3 – “Scultori del Futuro: Guida all'Arte della Stampa 3D per Educatori”

Il corso "Scultori del Futuro: Guida all'Arte della Stampa 3D per Educatori" offre un'esperienza pratica e coinvolgente per educatori desiderosi di esplorare le infinite possibilità creative offerte dalla stampa 3D in ambito educativo. Durante il corso, i partecipanti acquisiranno competenze essenziali per la modellazione di solidi utilizzando la piattaforma TINKERCAD, consentendo loro di replicare oggetti commerciali esistenti e di creare modelli personalizzati per scopi educativi. Inoltre, attraverso il programma Studio BrickLink, impareranno a creare strutture Lego e a generare istruzioni di montaggio dettagliate, fornendo così agli studenti l'opportunità di esplorare la progettazione e la costruzione in modo divertente e interattivo.

Il corso include anche una sezione dedicata all'uso del programma Slicer For Fusion 360, che consente ai partecipanti di trasformare modelli 3D realizzati con carta e cartone in progetti stampabili in 3D. I partecipanti impareranno a utilizzare modelli predefiniti come base e a trasformarli in progetti personalizzati, incoraggiando la creatività e l'innovazione all'interno dell'ambiente educativo. Questo corso offre agli educatori gli strumenti necessari per ispirare e guidare gli studenti nel mondo affascinante della progettazione e della stampa 3D, preparandoli per le sfide e le opportunità del futuro.

PROGRAMMA CORSO QUATTRO INCONTRI DA DUE ORE - TOTALE OTTO ORE

Incontro 1: Introduzione alla Stampa 3D e TINKERCAD (2 ore)

- Panoramica della stampa 3D e delle sue applicazioni educative
- Introduzione alla piattaforma TINKERCAD per la modellazione di solidi

Incontro 2: Creazione di Strutture Lego con Studio BrickLink (2 ore)

- Utilizzo del programma Studio BrickLink per creare strutture Lego
- Generazione di istruzioni di montaggio dettagliate per i modelli Lego

Incontro 3: Realizzazione di Modelli 3D con Carta e Cartone e Slicer For Fusion 360 (2 ore)

- Utilizzo del programma Slicer For Fusion 360 per trasformare modelli 3D in progetti stampabili
- Creazione di modelli 3D con carta e cartone utilizzando Slicer For Fusion 360

Incontro 4: Progetti Avanzati e Applicazioni Educative della Stampa 3D (2 ore)

- Approfondimento delle capacità creative con la stampa 3D
- Esplorazione delle applicazioni educative avanzate della stampa 3D

ELABORATO FINALE

Realizzare un modello 3D utilizzando le piattaforme presentate.

CALENDARIO INCONTRI

MERCOLEDI 03 APRILE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 10 APRILE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 24 APRILE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 08 MAGGIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00

CORSO 4 – "InCorso Tech: Guida Pratica per Docenti nell'Era Digitale - Livello Base "

Il corso "InCorso Tech: Guida Pratica per Docenti nell'Era Digitale - Livello Base" è un viaggio interattivo e collaborativo progettato appositamente per docenti desiderosi di esplorare l'integrazione delle nuove tecnologie nell'ambito didattico. Il corso si articola in dieci coinvolgenti sessioni. Ciò che rende unico questo corso è la flessibilità interattiva che offriamo ai partecipanti: ogni settimana, ciascun insegnante avrà l'opportunità di suggerire un argomento specifico da approfondire, creando un ambiente di apprendimento personalizzato e su misura per le esigenze del gruppo. Attraverso presentazioni interattive, esercitazioni pratiche e discussioni collaborative, i partecipanti acquisiranno una solida comprensione delle nuove tecnologie e impareranno a integrarle in modo creativo all'interno della loro pratica didattica. Il corso si impegna a creare una comunità di apprendimento dinamica, in cui la condivisione di idee e l'innovazione sono fortemente incoraggiate, consentendo a ciascun docente di ampliare le proprie conoscenze e competenze in modo significativo.

PROGRAMMA CORSO DIECI INCONTRI DA DUE ORE - TOTALE 20 ORE

Incontro 1: Introduzione alle Nuove Tecnologie in Educazione (2 ore)

- Panoramica delle tecnologie emergenti
- Vantaggi dell'integrazione delle tecnologie in aula

Incontro 2: Strumenti Digitali Essenziali per l'Apprendimento (2 ore)

- Utilizzo efficace di presentazioni digitali
- Strumenti interattivi per coinvolgere gli studenti

Incontro 3: Promuovere la Collaborazione in Ambiente Digitale (2 ore)

- Piattaforme per la collaborazione online
- Strategie per il lavoro di gruppo virtuale

Incontro 4: Valutazione e Feedback Utilizzando le Nuove Tecnologie (2 ore)

- Strumenti di valutazione online
- Fornire feedback efficace tramite strumenti digitali

Incontro 5: Creatività e Multimedia nella Didattica (2 ore)

- Creazione di contenuti multimediali coinvolgenti
- Risorse per lo sviluppo della creatività degli studenti

Incontro 6: Risorse Online per lo Sviluppo Professionale dei Docenti (2 ore)

- Piattaforme per la formazione docenti online
- Comunità online e risorse per l'autoformazione

Incontro 7: Promuovere la Partecipazione degli Studenti attraverso la Tecnologia (2 ore)

- Tecniche per coinvolgere attivamente gli studenti
- Strumenti per la partecipazione virtuale in classe

Incontro 8: Strategie per una Comunicazione Efficace in Ambito Digitale (2 ore)

- Utilizzo di strumenti di comunicazione online
- Sfide e soluzioni della comunicazione digitale

Incontro 9: Affrontare le sfide dell'Apprendimento a Distanza (2 ore)

- Migliorare l'esperienza di apprendimento remoto
- Strategie per mantenere l'interesse degli studenti durante le lezioni online

Incontro 10: Sviluppare un Piano d'Azione per l'Integrazione Tecnologica (2 ore)

- Pianificazione per l'integrazione efficace delle tecnologie in aula
- Sviluppo di strategie a lungo termine per l'innovazione didattica

ELABORATO FINALE

Realizzare un progetto utilizzando le piattaforme presentate.

CALENDARIO INCONTRI

MERCOLEDI 29 NOVEMBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 6 DICEMBRE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
LUNEDI 15 GENNAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 17 GENNAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
VENERDI 16 FEBBRAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 21 FEBBRAIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MARTEDI 23 APRILE	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MARTEDI 14 MAGGIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
MERCOLEDI 15 MAGGIO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00
GIOVEDI 06 GIUGNO	DALLE ORE 17,00 ALLE ORE 19,00

Pimonte, 20/10/2023

L' AD

CUOMO CARMEN