

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



**Liceo Statale  
"Giuseppe Rechichi"  
Polistena (RC)**



**LICEO DELLE SCIENZE UMANE - LICEO ECONOMICO SOCIALE  
LICEO LINGUISTICO – LICEO MADE IN ITALY - LICEO MUSICALE E COREUTICO**

**Sede Centrale – Uffici Amministrativi: Via G. Lombardi, 4 Polistena – Tel. 0966/439146**

Sede Staccata: Via Vescovo Morabito, 19 – Polistena - tel. 0966/1901741

Sede Liceo Musicale e Coreutico : Via G. Garibaldi - Cinquefrondi – tel. 0966/439108

**codice fiscale 82001880804 – codice UNIVOCO ufficio per ricezione fatture - UF83Q8**

[www.liceorechichipolistena.edu.it](http://www.liceorechichipolistena.edu.it) e-mail: [rcpm05000c@istruzione.it](mailto:rcpm05000c@istruzione.it) posta certificata: [rcpm05000c@pec.istruzione.it](mailto:rcpm05000c@pec.istruzione.it)

**AL PERSONALE DOCENTE**

**AL PERSONALE ATA**

Alla sezione di pubblicità legale - Albo on-line del sito internet dell'istituzione scolastica

[www.liceorechichipolistena.edu.it](http://www.liceorechichipolistena.edu.it)

**OGGETTO: AVVISO PER LA SELEZIONE DI PARTECIPANTI AI CORSI DI FORMAZIONE DOCENTI** contemplati nell'ambito del Progetto "DIGITAL-COMP" – DM 66/2023 "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale" nell'ambito della realizzazione degli obiettivi previsti dal PNRR, 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

Titolo Progetto: **DIGITAL COMP**

Codice Identificativo Progetto: **M4C1I3.1-2023-1222-P-44287**

CUP: **D14D23004390006**

Si comunica al personale docente tutto ed al personale ATA che, sulla base degli esiti della rilevazione dei bisogni formativi, si attiveranno corsi di formazione coerentemente con i target formativi previsti dal progetto di cui all'oggetto ai sensi DM 66/2023 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico".

I corsi di formazione che si intendono attivare sono i seguenti:

### **Percorsi di formazione sulla Transizione Digitale**

Formazione del personale scolastico (Docenti, Team Innovazione, Animatori Digitali, Personale ATA, DSGA e Dirigente Scolastico) alla transizione digitale, in coerenza con il quadro di riferimento europeo per i cittadini, DigComp 2.2.

#### **DigComp 2.2**

Il DigComp 2.2 è il quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini, che introduce esempi di conoscenze, abilità e attitudini, dando particolare attenzione all'utilizzo sicuro delle tecnologie digitali e a tematiche emergenti come la robotica e la realtà virtuale ed aumentata.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Contenuti	Dettaglio soluzione formativa
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alfabetizzazione su informazioni dati</li> <li>Comunicazione e collaborazione</li> <li>Creazione di contenuti digitali</li> <li>Sicurezza</li> <li>Risolvere problemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modalità di erogazione: <b>ONLINE</b></li> <li>N° Edizioni: <b>1</b></li> <li>N° Corsisti: <b>20</b></li> <li>N° Formatori: <b>1</b></li> <li>N° Tutor: <b>1</b></li> <li>Durata dei corsi: <b>30 ore</b></li> </ul>

**A titolo gratuito verranno forniti a tutti i corsisti:**

- Accesso al percorso di autoformazione su Piattaforma Aula01 (contenuti DigComp 2.2) per tutta la durata del corso.
- Rilascio n° 20 voucher di certificazione DigComp 2.2 riconosciuti da Accredia.

### Laboratori di formazione sul campo

Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro in presenza è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor.

### A Lezione con Realtà Aumentata, Virtuale, Mista

Laboratorio formativo di tipo pratico rivolto ai docenti, basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici (Visori VR; Tablet in modalità AR; Soluzioni immersività), e di piattaforme digitali per la fruizione e la creazione di contenuti didattici innovativi.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Programma	Competenze in uscita
<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduzione all'utilizzo della componente hardware e software AR/VR.</li> <li>Il Metaverso: definizione, genere, tecnologie.</li> <li>Cos'è e come si applica la Realtà Virtuale.</li> <li>Cos'è e come si applica la Realtà Aumentata.</li> <li>Didattica Immersiva: aule, tecnologie, metodologie</li> <li>Contenuti Immersivi: tipologie e format</li> <li>Laboratori virtuali, fisici e online</li> <li>Creare video 360, foto 360 e tour immersivi</li> <li>Creare una meta-aula On Line e fare lezione con avatar</li> <li>Immersive Meeting: E-learning immersivo</li> </ul>	<p>I corsisti potranno imparare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ad affrontare con un approccio educativo il mondo dei contenuti AR/VR</li> <li>Ad utilizzare piattaforme software per produrre contenuti per e con gli studenti</li> <li>A progettare percorsi didattici interdisciplinari e idee di lezione</li> <li>A realizzare un tour/esposizione/presentazione</li> <li>A valutare le competenze acquisite attraverso queste attività</li> <li>A gestire account studenti e a sfruttare in modo cooperativo lezioni e contenuti</li> <li>A creare i propri oggetti in 3D</li> <li>A muovere i primi passi nella modellazione 3D</li> <li>A utilizzare visori specifici, gestirne carica e manutenzione</li> </ul>

Modalità di erogazione: **In Presenza** - N° Edizioni: **2** - N° Corsisti: **10 totale (5 per edizione)** N° Formatori: **1** - N° Tutor: **1** -

Durata del corso: **40 ore totale (20 per edizione)**

## Making e Stampa 3D

Laboratorio formativo di tipo pratico rivolto ai docenti, basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici e di piattaforme digitali intuitive, finalizzato all'insegnamento della progettazione/test/verifica/perfezionamento dei modelli 3D. La stampa 3D è un vero e proprio esempio di artigianato digitale dove il prototipo va analizzato e migliorato e dove le competenze per ottenere il meglio dalla macchina si imparano solamente sul campo, facendo esperienza.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Programma	Competenze in uscita
<ul style="list-style-type: none"><li>• Introduzione alla modellazione 3D</li><li>• I principali strumenti per modellare in 3D e le loro caratteristiche</li><li>• Come inserire modellazione e stampa 3D nella pratica didattica quotidiana</li><li>• Come sfruttare le potenzialità di modellazione e stampa 3D per tutte le aree disciplinare e per i progetti multidisciplinari</li></ul>	<p>I corsisti potranno imparare:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• le basi della progettazione 3D</li><li>• a gestire il flusso di lavoro dalla modellazione alla stampa</li></ul>

Modalità di erogazione: **In Presenza** - N° Edizioni: **2** - N° Corsisti: **10 totale (5 per edizione)** N° Formatori: **1** – N° Tutor: **1** – Durata del corso: **40 ore totale (20 per edizione)**

## Coding e robotica

Laboratorio formativo di tipo pratico rivolto ai docenti, basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici e di piattaforme digitali intuitive, che mira a offrir loro una finestra d'accesso completa sui modi possibili per utilizzare coding e robotica educativa con finalità didattiche.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Programma	Competenze in uscita
<ul style="list-style-type: none"><li>• Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie</li><li>• Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia</li><li>• Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM)</li></ul>	<p>I corsisti potranno imparare:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• a capire i concetti base di coding, robotica educativa</li><li>• e far proprio l'approccio STEAM e approfondire come declinarlo per le varie materie curriculari.</li><li>• come utilizzare i robot educativi come mediatori di apprendimento, per attività esperienziali consapevoli, basate sull'approccio problem based.</li></ul>

Modalità di erogazione: **In Presenza**. - N° Edizioni: **1** - N° Corsisti: **5** - N° Formatori: **1** – N° Tutor: **1** - Durata del corso: **20 ore**

## Web Radio e Podcasting

Laboratorio formativo di tipo pratico rivolto ai docenti, basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici e di piattaforme digitali intuitive, finalizzato all'insegnamento della creazione di contenuti digitali di tipo podcast o webradio. Applicazione delle metodologie da utilizzare al fine di coinvolgere gli alunni in attività di speakeraggio radiofonico creando il proprio storytelling con finalità didattiche precise e trasversali.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Programma	Competenze in uscita
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione all'utilizzo della componente hardware e software per la creazione di contenuti podcast</li> <li>• Cos'è lo Storytelling Digitale</li> <li>• Scrivere un testo per un podcast: cosa cambia se è personale o collaborativo?</li> <li>• Registrare un podcast e imparare a diffonderlo</li> <li>• Web radio: di cosa parliamo?</li> <li>• Creare un piano editoriale per una web radio tematica</li> <li>• Esperienza di utilizzo software opensource per il montaggio audio e video.</li> <li>• Esperienza pratica di creazione di un contenuto podcast con possibile coinvolgimento di alunni.</li> </ul>	<p>I corsisti potranno imparare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un podcast basato su un testo scritto</li> <li>• un contenuto e un piano editoriale per una webradio</li> <li>• narrazioni sensate e adatte ad essere espresse solo a voce</li> <li>• competenze di base per il montaggio audio-video</li> </ul>

Modalità di erogazione: **In Presenza**. - N° Edizioni: **1** - N° Corsisti: **5** - N° Formatori: **1** - N° Tutor: **1** - Durata del corso: **20 ore**

## Multimedialità in classe

Laboratorio formativo di tipo pratico rivolto ai docenti, basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici e di piattaforme digitali intuitive. Il corso di formazione è pensato per fornire ai docenti gli strumenti necessari per integrare le tecnologie interattive nelle loro pratiche didattiche quotidiane. Verranno trattati sia gli aspetti teorici che pratici dell'utilizzo di monitor interattivi e digital board. I partecipanti acquisiranno competenze per migliorare l'interattività delle lezioni e coinvolgere maggiormente gli studenti.

### Descrizione Soluzione Formativa

Organizzazione, gestione ed erogazione della formazione e dell'affiancamento alle figure professionali coinvolte nel percorso formativo, rivolto a tutto il personale dello staff amministrativo/didattico/tecnico.

Programma	
<p><b>Obiettivi Formativi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere le caratteristiche e le potenzialità dei monitor interattivi e delle digital board</li> <li>• Familiarizzare con le principali funzioni dei dispositivi presenti sul mercato</li> <li>• Esplorare le funzionalità di base e le applicazioni didattiche</li> <li>• Apprendere come settare il monitor una volta configurato</li> <li>• Saper utilizzare le funzionalità base per l'insegnamento</li> <li>• Guida all'installazione e alla configurazione</li> <li>• Utilizzo del software di gestione</li> <li>• Creazione e gestione di lezioni interattive di base</li> </ul>	<p><b>Contenuti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panoramica sui dispositivi interattivi.</li> <li>• Vantaggi dell'utilizzo in classe.</li> <li>• Confronto tra usi e caratteristiche specifiche</li> <li>• Guida all'installazione e alla configurazione.</li> <li>• Utilizzo del software di gestione.</li> <li>• Creazione e gestione di lezioni interattive di base</li> <li>• Panoramica sulle app e software didattici.</li> <li>• Esempi di utilizzo nelle varie materie.</li> <li>• Casi di studio e buone pratiche.</li> <li>• Metodologie didattiche interattive.</li> </ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Scoprire le principali applicazioni didattiche disponibili per monitor interattivi e digital board</li><li>• Saper integrare questi strumenti nelle diverse discipline con idee pratiche</li><li>• Panoramica sulle app e software didattici</li><li>• Esempi di utilizzo nelle varie materie</li><li>• Casi di studio e buone pratiche</li><li>• Sviluppare strategie didattiche che sfruttano le potenzialità dei dispositivi interattivi.</li><li>• Coinvolgere attivamente gli studenti durante le lezioni</li><li>• Imparare a utilizzare i monitor interattivi e le digital board per la valutazione degli studenti.</li><li>• Fornire feedback immediato e personalizzato.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tecniche di gamification e apprendimento collaborativo.</li><li>• Creazione di contenuti interattivi.</li><li>• Strumenti di valutazione integrati.</li><li>• Tecniche per il feedback immediato.</li><li>• Monitoraggio del progresso degli studenti.</li></ul> |
|---|--|

Si invitano, pertanto, i docenti ed il personale scolastico interessato a partecipare. a compilare l'istanza di partecipazione ivi allegata e consegnarla via email [rcpm05000c@istruzione.it](mailto:rcpm05000c@istruzione.it) o *brevi manu* presso l'ufficio Protocollo della Segreteria di codesto Istituto Scolastico, **entro e non oltre le ore 13:00 del giorno 14 Dicembre 2024.**

ALLEGATO A - MANIFESTAZIONE DI INTERESSE A PARTECIPARE AI CORSI DI FORMAZIONE

*firmato digitalmente da*  
**Il Dirigente Scolastico**  
**Francesca Maria MORABITO**