



Mauro Perrone - Istituto di Istruzione Secondaria Superiore



- Enogastronomia cucina, Accoglienza turistica, Sala e vendita
- Economico Turistico
- Servizi commerciali grafico pubblicitario / Servizi culturali di spettacolo
- Servizi per la sanità e l'assistenza sociale / Servizi socio - sanitari
- Costruzione, Ambiente e Territorio –Geotecnico
- Sistemi informativi aziendali (AFM – SIA)
- Chimica dei materiali e biotecnologie ambientali



Sito web: iissperrone.edu.it – email: tais03900v@istruzione.it – PEC: tais03900v@pec.istruzione.it - tel:0998491151

C.F. 90229690731 - C.M. TAIS03900V - Indirizzo: Via Spineto Montecamplo, 29 – 74011 Castellaneta (TA)

Allegato n. 1

Al personale Docente
Al DSGA
Al personale ATA
Al Sito web dell'Istituto

Oggetto: Allegato descrittivo dei percorsi di formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

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 – Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU – "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale" (D.M. n. 66/2023)

Avviso/Decreto: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice avviso/decreto M4C1I2.1-2023-1222 CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-35945

Titolo progetto: "Docenti Smart"

CUP: G84D23005810006

Ai fini di una scelta oculata del percorso formativo da selezionare, si riporta di seguito l'elenco dei singoli percorsi di formazione con la descrizione degli obiettivi e delle attività.

LABORATORI ASS. AMMINISTRATIVI	DESCRIZIONE	N. ORE
<p align="center">Amministrazione Trasparente Codice ID: 323169</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziare le competenze digitali del personale ATA, con particolare attenzione alla gestione delle piattaforme digitali utilizzate dalle segreterie scolastiche: SIDI, ARGO, MEPA. - Favorire la crescita collettiva delle competenze e garantire una gestione più efficiente, trasparente e conforme alle normative vigenti. <p>Attività: Attraverso un approccio pratico di peer learning, i partecipanti saranno affiancati da colleghi esperti nell'uso degli strumenti digitali e delle piattaforme necessarie per la disbriga di pratiche amministrative complesse.</p>	<p align="center">20</p>
<p align="center">Gestione digitale attività amministrativa Codice ID: 322907</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Far leva sul potenziale delle tecnologie per favorire innovazione - Potenziare le competenze digitali del personale ATA, offrendo servizi sempre più efficienti <p>Attività: Approccio alle nuove tecnologie digitali per la realizzazione di ricostruzione di carriera, passweb, attività negoziali, trasparenza e privacy.</p>	<p align="center">40</p>
LABORATORIO ASS. TECNICI	DESCRIZIONE	N. ORE
<p align="center">Gestione tecnica di dispositivi e piattaforme didattiche Codice ID: 323177</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formare i partecipanti all'utilizzo dei dispositivi delle classi digitali, con particolare attenzione alla gestione della piattaforma Jamf Cloud - Saper effettuare la configurazione dei dispositivi, l'installazione e l'aggiornamento delle applicazioni, e la gestione della sicurezza dei dispositivi - Saper risolvere eventuali problematiche tecniche legate ai dispositivi e a garantire il corretto funzionamento delle classi digitali <p>Attività: Durante il laboratorio, gli assistenti tecnici saranno guidati nell'acquisizione e approfondimento di pratiche nella configurazione, gestione e manutenzione dei dispositivi tecnologici utilizzati in ambito scolastico, focalizzandosi sulla piattaforma Jamf Cloud per ottimizzare la gestione delle risorse digitali, garantendo un'esperienza educativa fluida e senza intoppi.</p>	<p align="center">15</p>
LABORATORI DOCENTI -ASS. TECN.	DESCRIZIONE	N. ORE
<p align="center">Aula Magica Codice ID: 323172</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formare docenti e assistenti tecnici all'utilizzo dei visori Meta Quest 2 per introdurre i concetti di realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) nell'ambito educativo. - Acquisire le conoscenze necessarie per progettare e implementare attività didattiche innovative basate sull'uso di visori Meta Quest 2, con l'obiettivo di arricchire l'apprendimento degli studenti in modo coinvolgente e dinamico. - Acquisire competenze pratiche per configurare e utilizzare i visori Meta Quest 2, con un focus sulle applicazioni educative e gli strumenti disponibili per l'insegnamento. <p>Attività: Il laboratorio è suddiviso in due edizioni di cui una per Castellaneta e una per Ginosa. Durante il laboratorio, i partecipanti esploreranno come queste tecnologie possano essere integrate nel processo didattico, migliorando l'interazione e l'esperienza di apprendimento degli studenti. Saranno approfonditi i metodi di progettazione di esperienze didattiche immersive, con esempi pratici su come integrare la VR e AR nel</p>	<p align="center">8</p>

	curriculum scolastico per le diverse discipline. Il laboratorio affronterà anche le sfide legate all'adozione della VR in classe, come la gestione delle risorse e delle tecnologie, e le problematiche etiche e di sicurezza.	
Aula delle Meraviglie Codice ID: 323170	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare e implementare attività didattiche dinamiche e creative, con particolare attenzione a scenari specifici per diverse discipline. - Imparare a utilizzare la Parete Immersiva per creare esperienze educative coinvolgenti, che stimolino la curiosità e l'interazione degli studenti attraverso esperienze visive e sonore <p>Attività:</p> <p>Il laboratorio. è suddiviso in due edizioni di cui una per Castellaneta e una per Ginosa. È destinato a docenti e assistenti tecnici e si focalizza sull'utilizzo della Parete Immersiva EPSON, uno strumento immersivo e interattivo in dotazione alla scuola. I partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per sfruttare al meglio questa tecnologia, esplorando le sue potenzialità didattiche nel migliorare l'interazione e il coinvolgimento degli studenti. Grazie al suo approccio multisensoriale, la Parete Immersiva è in grado di aumentare la soglia d'attenzione, creando un ambiente stimolante per l'apprendimento. Al termine del laboratorio, i partecipanti saranno in grado di integrare efficacemente questa tecnologia nelle loro lezioni, rendendo l'apprendimento più stimolante e immersivo.</p>	7
Corso indirizzo CAT Codice ID: 323176	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il percorso formativo si concentra sull'acquisizione di competenze avanzate nell'uso di software e strumenti geospaziali, necessari per la progettazione, il rilievo e la gestione del territorio, con particolare attenzione all'applicazione di tecnologie innovative come BIM, fotogrammetria e GNSS. - Formare assistenti tecnici e docenti nell'uso di strumenti avanzati per il rilievo e la gestione dei dati geospaziali, utili per l'insegnamento e la gestione di progetti didattici. <p>Attività:</p> <p>L'attività è articolata in tre moduli di 10 ore ciascuno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Edu X-Topo Incl Bim Permanent, Floating Modulo dedicato alla gestione topografica avanzata e all'integrazione con il modello BIM, sia in modalità permanente che flottante, per progetti edilizi e territoriali. 2. Edu License X-Photo (Aerial Ground) Formazione sull'utilizzo della fotogrammetria aerea e terrestre per la creazione di modelli tridimensionali attraverso l'acquisizione di immagini da droni e altri mezzi aerei o terrestri. 3. X-Pad Ultimate Survey Gns Modulo focalizzato sull'uso di stazioni totali e ricevitori GNSS per eseguire rilievi topografici precisi, e sul trattamento dei dati raccolti per applicazioni in ingegneria civile e territoriale. 	30
LABORATORI DOCENTI	DESCRIZIONE	N. ORE
Corso di base per docenti alle prime armi e futuri formatori nelle classi digitali Codice ID: 323173	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire un approccio all'insegnamento in ambienti digitali (classi digitali) e aiutare docenti a diventare formatori e disseminatori nell'ambito delle classi digitali. - Fornire le basi per supportare l'apprendimento collaborativo, la comunicazione tra docenti e studenti, e la gestione di attività dinamiche e coinvolgenti. - Fornire le competenze fondamentali per gestire efficacemente la tecnologia in aula, con particolare attenzione agli strumenti digitali e alle metodologie didattiche innovative. - Potenziare le competenze digitali del personale ATA, offrendo servizi sempre più efficienti <p>Attività:</p> <p>I partecipanti acquisiranno familiarità con le principali piattaforme digitali e gli strumenti tecnologici per l'insegnamento, imparando a integrarli nel processo educativo. Saranno affrontati argomenti come la gestione di dispositivi elettronici, l'utilizzo di piattaforme per la</p>	15

	<p>didattica a distanza e in presenza, la creazione di contenuti interattivi e la gestione delle risorse digitali.</p> <p>Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare efficacemente le tecnologie per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento, contribuendo a un ambiente educativo digitale stimolante e funzionale.</p>	
--	---	--

PERCORSI FORMATIVI	DESCRIZIONE	N.ORE
<p>Emotional Learning 1: didattica delle emozioni Codice ID: 323180</p> <p>Emotional Learning 2: didattica delle emozioni Codice ID: 323181</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formare i partecipanti sulla gestione delle emozioni degli studenti, utilizzando la Didattica delle Emozioni® e strumenti digitali. - Fornire i docenti di competenze per riconoscere e intervenire su difficoltà e problematiche educative e sui disagi emotivi degli studenti. <p>Attività:</p> <p>I partecipanti apprenderanno a migliorare la comunicazione con le famiglie, a interpretare le dinamiche di gruppo e a utilizzare tecniche pratiche per favorire la cooperazione, prevenire il bullismo e promuovere il benessere emotivo in classe. Inoltre, il corso esplora l'uso di tecnologie digitali per facilitare l'espressione emotiva degli studenti. I docenti acquisiranno anche le competenze per progettare e implementare programmi educativi, coinvolgendo dirigenti, colleghi e genitori, e per misurare l'efficacia degli interventi. Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di applicare tecniche di educazione emotiva, adattandole alle specifiche esigenze degli alunni e utilizzando strumenti digitali per migliorare la gestione delle emozioni in classe.</p>	20
<p>Innovare la valutazione 1 Codice ID: 323186</p> <p>Innovare la valutazione 2 Codice ID: 323188</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti, con l'utilizzo delle tecnologie digitali - Acquisire competenze avanzate nella progettazione di strumenti di valutazione innovativi che riflettano le esigenze di un mondo in continua evoluzione. <p>Attività:</p> <p>Il corso di formazione sulle pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti, con l'utilizzo delle tecnologie digitali, offre una prospettiva esaustiva sulle metodologie moderne per valutare l'apprendimento degli studenti in modo efficace e significativo. Attraverso una combinazione di teoria e pratica, i partecipanti il corso esplora approcci inclusivi e differenziati alla valutazione, incoraggiando i partecipanti a utilizzare una varietà di tecniche e strumenti, tra cui quiz digitali, portafogli elettronici, progetti multimediali e peer assesment.</p>	16
<p>Strategie inclusive per utilizzo tecnologie digitali Codice ID: 323198</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare competenze digitali per supportare gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), utilizzando le tecnologie come facilitatore dell'apprendimento. - Valorizzare le differenze individuali e favorire un apprendimento significativo per gli studenti più vulnerabili, attraverso la personalizzazione della didattica e l'adozione di metodologie inclusive. - Favorire la conoscenza delle potenzialità del digitale per la didattica personalizzata - Progettare lezioni efficaci in chiave inclusiva e favorire l'uso di app specifiche per la didattica. <p>Attività:</p> <p>L'attività si articola in cinque moduli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il primo esplora l'importanza del digitale nella didattica personalizzata, le strategie didattiche inclusive e i software adatti per alunni con DSA e altri BES; - il secondo modulo si concentra sugli strumenti compensativi, sui principi dell'Universal Design for Learning (UDL) e sulle piattaforme digitali per implementare metodologie inclusive; - il terzo modulo analizza l'uso del digitale per la valutazione personalizzata, le tecnologie assistive e riabilitative e quelle utili per la comunicazione interculturale e per affrontare le difficoltà di apprendimento; - il quarto modulo tratta le disabilità sensoriali, con un focus sugli strumenti per ipovedenti, ipovedenti, sordi e ciechi, oltre a tecnologie per il supporto a studenti con autismo e per il potenziamento delle abilità cognitive e relazionali; 	20

	<ul style="list-style-type: none"> - il quinto modulo esplora la ludo-didattica, le buone pratiche inclusive, e le risorse per il training logico e il potenziamento cognitivo, per favorire l'apprendimento di tutti gli studenti. 	
<p>Content Management AR/VR– il futuro dell'istruzione Codice ID: 323178</p>	<p>Obiettivi: Esplorare strumenti e piattaforme per la creazione di contenuti AR e VR</p> <p>Attività: I docenti, dotati delle competenze necessarie per l'utilizzo della dotazione tecnologica della scuola (visori ed aule immersive), potranno esplorare strumenti e piattaforme per la creazione di contenuti AR e VR, con focus su scenari didattici specifici per le diverse discipline.</p>	16
<p>Potenziamento utilizzo IPAD nelle classi digitali Codice ID: 323192</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approfondire l'uso di iPad e delle sue funzionalità per migliorare l'esperienza didattica nelle classi digitali. - Sfruttare al massimo le potenzialità degli iPad nelle classi digitali, utilizzando strumenti innovativi per arricchire l'insegnamento e migliorare l'interazione e il coinvolgimento degli studenti. <p>Attività: Il corso è suddiviso in tre moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escape Room (6 ore): Il modulo si concentra sull'utilizzo dell'iPad per creare e gestire Escape Room educative, favorendo l'interazione degli studenti e stimolando la loro capacità di problem solving in un contesto ludico e collaborativo. 2. Ebook (6 ore): Questo modulo esplora la creazione e la gestione di eBook, sfruttando le potenzialità dell'iPad per produrre contenuti digitali interattivi, facilitando l'accesso e l'apprendimento in formato digitale. 3. Potenziamento Funzioni iPad (8 ore): Il modulo approfondisce l'uso avanzato delle funzioni dell'iPad, come le applicazioni didattiche, la gestione dei contenuti, e l'integrazione con altre tecnologie digitali, con l'obiettivo di ottimizzare l'insegnamento e la gestione della classe. 	20
<p>Metodologie Innovative Codice ID: 323191</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formare i docenti nell'applicazione di approcci educativi moderni, favorendo un apprendimento attivo e coinvolgente per gli studenti - Aiutare i docenti a integrare metodologie innovative come il writing e reading workshop e lo storytelling nella loro pratica didattica, creando esperienze di apprendimento dinamiche e motivanti per gli studenti. <p>Attività: Il corso è articolato in due moduli.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Writing e Reading Workshop (10 ore) Questo modulo si concentra sull'approccio del workshop per lo sviluppo delle abilità di scrittura e lettura. I partecipanti apprenderanno tecniche per favorire la scrittura creativa e la lettura critica, stimolando la partecipazione attiva degli studenti attraverso esercizi pratici e collaborativi. 2. Storytelling (10 ore): Nel modulo dedicato allo storytelling, i docenti esploreranno come utilizzare la narrazione come strumento educativo. Si tratteranno tecniche per creare storie coinvolgenti e per utilizzarle come mezzo per sviluppare la comprensione, la creatività e le competenze comunicative degli studenti. 	20
<p>Gamification Codice ID: 323185</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporre elementi di gioco all'interno dell'ambiente di apprendimento per motivare gli studenti e rendere il processo educativo più coinvolgente - Far apprendere come applicare punteggi, sfide e altre dinamiche di gioco <p>Attività: I docenti si concentreranno sull'integrazione di elementi di gioco all'interno dell'ambiente di apprendimento per stimolare l'interesse e la partecipazione degli studenti. Il corso rappresenta un'opportunità per i docenti di rendere l'ambiente educativo più dinamico e stimolante, utilizzando la gamification come incentivo alla partecipazione attiva degli studenti, migliorando il processo di apprendimento.</p>	20

<p align="center">Strategie didattiche per l'Educazione alla Cittadinanza Digitale Codice ID: 323194</p>	<p>Obiettivi: Fornire competenze necessarie per guidare gli studenti nell'affrontare il mondo digitale in modo consapevole, responsabile e etico, contribuendo a formare cittadini digitali preparati e informati.</p> <p>Attività: Il corso è strutturato in tre moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> Progettazione di Lezioni Interattive sull'Educazione Civica Digitale: Questo modulo si concentra sulla creazione di lezioni coinvolgenti per trasmettere i concetti fondamentali della cittadinanza digitale. Saranno esplorate metodologie innovative per coinvolgere gli studenti e sviluppare competenze critiche nell'ambiente digitale. Applicazioni Pratiche della Cittadinanza Digitale nella Vita Reale: Il modulo esplora casi studio e situazioni reali, mostrando come le competenze acquisite in educazione civica digitale si applicano nella vita quotidiana. Gli insegnanti esploreranno scenari pratici per aiutare gli studenti a trasferire le loro competenze digitali nell'ambiente reale. Promozione della Responsabilità Digitale tra gli Studenti: In questo modulo, gli insegnanti acquisiranno strategie pratiche per promuovere la responsabilità digitale tra gli studenti, incoraggiando comportamenti responsabili e una comprensione etica delle azioni online. 	<p align="center">16</p>
<p align="center">Fondamenti dell'Intelligenza Artificiale per Insegnanti Codice ID: 323183</p>	<p>Obiettivi: Fornire ai docenti competenze pratiche e teoriche sull'uso dell'Intelligenza Artificiale (IA) nella didattica, favorendo una didattica innovativa, inclusiva e personalizzata.</p> <p>Attività: I docenti utilizzeranno strumenti di IA gratuiti e facilmente accessibili, per arricchire le proprie lezioni e sviluppare nuove strategie per il coinvolgimento degli studenti.</p>	<p align="center">16</p>
<p align="center">Intelligenza Artificiale Applicata nell'Insegnamento delle STEM Codice ID: 323189</p>	<p>Obiettivi: Fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per integrare in modo efficace e creativo l'IA nei percorsi didattici STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).</p> <p>Attività: Il corso è articolato nei seguenti tre moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> Integrare l'IA nelle Lezioni STEM: In questo modulo, gli insegnanti esploreranno strategie pratiche per introdurre l'IA nelle lezioni di STEM, rendendo l'uso dell'IA significativo e rilevante per gli studenti. Progettazione di Esperienze di Apprendimento con l'IA: Gli insegnanti impareranno a progettare esperienze di apprendimento coinvolgenti che utilizzano l'IA per potenziare e arricchire l'apprendimento STEM, stimolando la creatività e la sperimentazione. Analisi Critica delle Risorse Educative basate su IA: Questo modulo fornisce le competenze per analizzare e valutare le risorse educative basate sull'IA, garantendo che vengano scelte e implementate le soluzioni più efficaci per l'apprendimento degli studenti. 	<p align="center">20</p>
<p align="center">Strategie Avanzate di Cybersicurezza per Insegnanti e Studenti Codice ID: 323193</p>	<p>Obiettivi: Promuovere un ambiente online sicuro, approfondendo gli aspetti legati alla sicurezza digitale e alla protezione delle informazioni sensibili.</p> <p>Attività: I docenti svilupperanno i seguenti tre moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sicurezza Avanzata Online per Insegnanti: Questo modulo esplora la gestione sicura delle informazioni sensibili e fornisce strategie per garantire un ambiente digitale protetto sia per gli insegnanti che per gli studenti. Educazione degli Studenti sulla Cybersicurezza: Si focalizza sulla progettazione di programmi educativi per insegnare agli studenti come proteggersi online, sensibilizzandoli sull'importanza della sicurezza digitale e fornendo loro strumenti pratici per navigare in modo sicuro. Sensibilizzazione al Cyberbullismo tra gli Studenti: Il modulo affronta il tema del cyberbullismo, fornendo agli insegnanti strategie per sensibilizzare gli studenti e promuovere comportamenti rispettosi e sicuri online. 	<p align="center">20</p>