



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE STATALE "M. T. CICERONE"
LICEO CLASSICO – ITIS - IPSIA – IPSASR - CAT - CAT Serale-ITIS Sistema Moda Serale

Via Pisacane – 84036, Sala Consilina (SA) – Tel. +39 0975 21586 - 3791839239

C.F. 83002040653 Sito web: <http://www.istitutocicerone.edu.it>

e-mail: sais01300n@istruzione.it - posta certificata: sais01300n@pec.istruzione.it



Ai docenti dell'IIS M. T. Cicerone

Oggetto: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" - Piano di formazione dei docenti. **CUP E34D22004300006**

Il sottoscritto Antonio Anzalone, Animatore digitale dell'IIS M. T. Cicerone,

Considerato che è stato nominato, con comunicazione Prot. 0008313/U del 19/11/2022, referente del progetto di formazione dei docenti, ai sensi l'articolo 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, che prevede il finanziamento di 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.

Visto il piano di formazione presentato con prot. n. 575 IV.5 del 25/01/2024

Tenuto conto che le attività di formazione previste per il biennio 2020-2024 dovranno essere ultimate entro il 31/08/2024.

Vista l'approvazione da parte del Dirigente Scolastico del **percorso formativo** e la successiva comunicazione di incarico, prot. 981/U del 10/02/2024,

COMUNICA

- Che è stato elaborato, in collaborazione con il Team digitale, formato dai docenti Dina Merola, Liliana Conte e Domenico Cavallone, il seguente piano di formazione dei docenti, articolato nei seguenti moduli:

- Didattica immersiva realtà virtuale e realtà aumentata – Durata ore 9
- Stampa 3D con TinkerCAD e ACAD - Durata ore 9
- Software di presentazione CANVA - Durata ore 5
- Robotica con Scratch - Durata ore 9
- Google Workspace - Uso di Drive e dei Moduli di Google nella didattica - Durata ore 4.

- Che i corsi suddetti saranno tenuti, in orario pomeridiano, dall'Animatore digitale e dagli altri componenti del Team digitale.

- Che è stato predisposto un modulo Google per consentire ai docenti la scelta del percorso formativo.

- Che le attività proposte potranno essere seguite, nel limite di capienza dei singoli corsi, da tutti i docenti dell'IIS M. T. Cicerone, che avranno la possibilità di definire un percorso formativo personalizzato, selezionando uno o più moduli.

I docenti interessati sono invitati a manifestare la loro adesione, compilando e inviando il Modulo Google che sarà inoltrato sulle caselle di Posta Istituzionale, entro le ore 13:00 del 19/02/2024.

Sala Consilina, 12/02/2024

L'animatore digitale

Descrizione sintetica delle attività che saranno svolte nell'ambito dei singoli moduli.

Didattica immersiva realtà virtuale e realtà aumentata.

Il corso di didattica immersiva è rivolto ai docenti che intendono sperimentare in prima persona il potenziale educativo dei mondi virtuali. Esso offre una panoramica complessiva e le competenze necessarie per progettare una didattica immersiva ma soprattutto prevede l'immersione dei corsisti in esperienze didattiche declinate su varie discipline e volte a dimostrarne in concreto il potenziale in ambito sia scientifico che umanistico. Il corso ha l'obiettivo di introdurre i partecipanti alle tecnologie immersive, quali la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), insieme alle loro applicazioni nel settore dell'educazione.

CONTENUTI PRINCIPALI

- Tecnologie immersive
 1. Introduzione
 2. Potenzialità, benefici, criticità ed ostacoli delle nuove tecnologie
- Dispositivi impiegati per fruire di contenuti immersivi
 1. Visori e Smartphone per la realtà virtuale
 2. Visori e Smartphone per la realtà aumentata
- Applicazioni della realtà virtuale e della realtà aumentata in didattica
 1. Apprendere in VR e in AR
 2. App e piattaforme
- Prospettive future della didattica immersiva
 1. Il virtuale nel lavoro
 2. Intelligenza Artificiale
 3. Etica

Stampa 3D con TinkerCAD e ACAD

La stampa 3D è ormai utilizzata quotidianamente da aziende, artigiani, piccoli studi, privati, studenti e hobbisti. Il corso è rivolto ai docenti che intendono arricchire le loro conoscenze per sviluppare semplici modelli 3D da utilizzare nella didattica e nello sviluppo di eventuali progetti.

CONTENUTI PRINCIPALI

Introduzione alla stampa 3D

Software per la modellazione per la stampa 3D

Prova pratica ed esercitazioni di modellazione 3D finalizzata alla stampa

Illustrazione del programma di slicing open source Cura

Messa a punto della stampante 3D, livellamento del piano, impostazione dei parametri di stampa.

Stampa dei progetti

Scansione 3D

Software di presentazione CANVA

Il corso ha lo scopo di fornire ai docenti le basi informatiche necessarie per creare materiale didattico per le proprie lezioni, con il programma gratuito Canva. Canva permette di elaborare graficamente e in maniera molto veloce e semplice, presentazioni, schede stampabili, verifiche e prodotti digitali di vario genere.

CONTENUTI PRINCIPALI

Introduzione alla piattaforma Canva for education e presentazione del programma

Iscrizione e creazione classi virtuali, come configurare un team, come invitare docenti e studenti

Prodotti digitali per fare lezione - Creare una presentazione per fare lezione in classe, Creare presentazioni didattiche animate, Creare un video didattico, Creare una scheda di esercizi stampabile, Creare pdf interattivi, Creare mappe concettuali, Creare un ipertesto con Canva, Creare grafici in una presentazione

App utilizzabili in Canva per la didattica, Condividere file o stamparli, Attività digitali in classe.

Creare quiz digitali proiettabili alla LIM e completabili in cartaceo dalla classe.

Proporre attività creative agli studenti, da svolgere in digitale.

File collaborativi: usare Canva in classe LIVE e nei lavori di gruppo

Robotica con Scratch

Questo corso è dedicato a tutti quei docenti curiosi di capire come introdurre la robotica educativa nella scuola, sfruttando le potenzialità del kit Lego e dei robot Mbot.

I partecipanti utilizzeranno i robot e l'ambiente di programmazione Scratch, molto semplice e intuitivo.

CONTENUTI PRINCIPALI

Introduzione al Coding e alla Robotica educativa

Programmazione a blocchi con Scratch (IF-THEN-ELSE, Operatori logici, cicli)

Conoscenza dei sensori utilizzati dai robot

Scrittura di semplici programmi per Robot (Robot navigatore, linefollower).

Conoscenza dei bracci robotici presenti nel parco tecnologico.

Google Workspace - Uso di Drive e dei Moduli di Google nella didattica

Questo corso è pensato per approfondire l'utilizzo didattico delle app "Moduli" e "Drive" messe a disposizione dalla piattaforma Google Workspace for education.

CONTENUTI PRINCIPALI

Panoramica su Google Moduli

Creare quiz di valutazione formativa, moduli di valutazione sommativa, quiz di autovalutazione e quiz con valutazione automatica

Condivisione del questionario e gestione delle risposte

Panoramica su Google Drive

Archiviare e organizzare le risorse con Google Drive (modulistica, modelli, verbali, circolari)