



## ISTITUTO COMPrensIVO "LUIGI CHITTI"

Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado

Via Galileo Galilei, 7 – 89022 CITTANOVA (RC) – Tel. 0966656133 – Cod. Fisc. 91016270802

Sito Web: [www.icchitti.edu.it](http://www.icchitti.edu.it) – E-mail: [rcic847002@istruzione.it](mailto:rcic847002@istruzione.it) – PEC: [rcic847002@pec.istruzione.it](mailto:rcic847002@pec.istruzione.it)

**Codice CUP:** J44D23003840006

**Codice progetto:** M4C1I2.1-2023-1222-P-35008

### 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 del personale scolastico Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)**

**"DIGITAL INNOVATION for CHITTI"**

A tutto il personale docente  
Al personale Ata  
All'albo e agli atti

Si comunica che ha preso avvio il progetto "Digital Innovation for Chitti" nell'ambito del PNRR Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023).

L'offerta formativa organizzata dalla scuola in collaborazione con esperti qualificati esterni è illustrata nella tabella seguente insieme con una sintetica descrizione dei contenuti dei corsi, alcuni dei quali vengono proposti in due edizioni per consentire il maggior numero di partecipanti. Si invita tutto il personale scolastico ad accedere alla piattaforma dedicata alla formazione PNRR-Scuola futura raggiungibile all'indirizzo <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> ed iscriversi ai corsi di interesse.

Si ricorda che la formazione è un'importante opportunità per il personale scolastico oltre che un obbligo.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

(Dott.ssa Maria Antonella Timpano)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa,  
ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D. Lgs n.39/93

CORSO	TUTOR	DESTINATARI
Corso La scuola in transizione digitale (per DSGA e ATA) - Online - 10 ore	Del Grande Caterina	Personale ATA e Docenti
Corso Introduzione al coding e al pensiero computazionale - edizione 1-Online - durata 12 ore	Romano Maria Carmela	Docenti Infanzia Primaria
Corso Cittadinanza Digitale - edizione 2- Online - durata 12 ore	Tripodi Lucia	Docenti Primaria
Corso Introduzione al coding e al pensiero computazionale - edizione 2- Online - durata 12 ore	Furfaro Annamaria	Docenti Infanzia Primaria
Corso Competenze digitali nella scuola: DigComp 2.2 e DigCompEdu - Online edizione 1-durata 12 ore	Nanchi Caterina	Docenti Infanzia Primaria
Corso Utilizzo didattico dei monitor Viewsonic - edizione 1-Online - durata 12 ore	Lamanna Amelia	Docenti Primaria
Corso Competenze digitali nella scuola: DigComp 2.2 e DigCompEdu- Online Edizione 2 durata 12 ore	Guerrisi Patrizia	Docenti Infanzia Primaria
Corso Utilizzo didattico dei monitor Viewsonic - edizione 2- Online - durata 12 ore	Foci Maria Teresa	Docenti Infanzia Primaria
Corso Didattica innovativa con Google Workspace for Education - edizione 2- Online - durata 12 ore	Terranova Mariarosa	Docenti Infanzia Primaria
Corso Didattica innovativa con Google Workspace for Education - Online edizione 1 Online - durata 12 ore	Tucci Arturo	Docenti Secondaria I Grado
Corso Cittadinanza Digitale - edizione 1-Online - durata 12 ore	Di Ferdinando Amanda	Docenti Secondaria I Grado
Corso l'Intelligenza Artificiale nella scuola - Online durata 12 ore	Santangelo Elena	Docenti Secondaria I Grado

➤ **CORSO COMPETENZE DIGITALI NELLA SCUOLA: DIGCOMP 2.2 E DIGCOMPEDU.**

Il percorso ripercorre il tema delle competenze digitali nella scuola partendo dai due framework europei di riferimento: il DigComp 2.2, sulle competenze digitali dei cittadini, e il **DigCompEdu**, sulle competenze digitali di docenti e formatori. Verranno illustrate le aree di competenza indicate dai due framework, le varie sotto-competenze coinvolte e i livelli di padronanza previsti. Aspetto ulteriore che viene affrontato è il **DigCompOrg** relativo all'intera organizzazione educativa. Sarà dato ampio spazio a due preziosi strumenti per auto-valutare le competenze digitali, sia a livello di singolo docente (tramite lo strumento **SELFIE for Teachers**) che a livello di istituto (tramite lo strumento **SELFIE**). Il percorso sarà ricco di esempi, suggerimenti e spunti operativi anche in vista dell'implementazione di un **curricolo verticale delle competenze digitali** a livello di istituto. **Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona.

**Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 docenti

**ARGOMENTI**

- La definizione di competenza digitale
- Il DigComp 2.2 sulle competenze digitali del cittadino

- Il DigCompEdu sulle competenze digitali di docenti e educatori
- il DigCompOrg sulle competenze digitali delle organizzazioni educative
- Strumenti di autovalutazione a livello di docenti e istituto: SELFIE e SELFIE for Teachers
- Strumenti e risorse per lo sviluppo di competenze digitali
- Verso un curriculum verticale delle competenze digitali: esempi e proposte operative

➤ **CORSO DIDATTICA INNOVATIVA CON GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION.**

Grazie agli strumenti di Google Workspace for Education è possibile attivare una didattica incentrata sulla **creatività, l'innovazione dei processi di apprendimento e l'inclusione di tutti gli alunni**. In questo percorso viene illustrato come utilizzare in maniera efficace i vari applicativi per la **creazione di contenuti digitali**, coinvolgendo i ragazzi nella progettazione e condivisione delle proprie risorse. Ampio spazio all'utilizzo più funzionale degli strumenti per la comunicazione e **l'organizzazione del lavoro** all'interno di classi e gruppi virtuali. Vengono esplorate alcune possibili estensioni e applicazioni da utilizzare in maniera integrata con i vari strumenti. Infine, viene affrontato come **monitorare l'apprendimento** e come **valutare** in maniera adeguata le attività realizzate dagli studenti. Il filo conduttore del corso sarà quindi quello di imparare ad utilizzare in maniera integrata e innovativa i vari applicativi della suite di Google, con numerosi esempi pratici e un'attenzione costante all'attivazione di **metodologie innovative per l'insegnamento**. **Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona. **Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 docenti  
**Durata:** 12 ore

**ARGOMENTI**

- Panoramica sull'utilizzo degli strumenti di Google Workspace for education in ambito didattico
- Creazione e gestione di risorse didattiche interattive e collaborative con Documenti, Fogli, Presentazioni, Google Site, Drive
- Valutazione e gestione classe virtuale con Moduli e Classroom
- Comunicazione interna ed esterna con Gmail, Meet e Calendar
- Metodologie didattiche innovative con Google Workspace for Education
- Progettare e realizzare attività didattiche innovative
- Monitorare l'apprendimento
- Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

➤ **CORSO UTILIZZO DIDATTICO DEI MONITOR VIEWSONIC..**

Il corso sull'utilizzo didattico dei monitor Viewsonic intende mostrare all'intero corpo docente i vantaggi di questi strumenti per una **didattica efficace e interattiva**. Durante il corso, oltre a vedere in azione il monitor e i suoi applicativi, si mostrerà come sfruttare al meglio le moltissime funzioni di ViewSonic. Ci si soffermerà in particolare sull'**ecosistema myViewboard**, una piattaforma di apprendimento visivo integrata in ogni monitor ViewSonic che ogni insegnante potrà utilizzare per creare e condividere contenuti con la classe. Durante il percorso verranno date numerose idee per un utilizzo dei monitor in **maniera interdisciplinare**, per incentivare la **creazione di contenuti, la condivisione di risorse e l'interattività all'interno della classe**.

**Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona **Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 utenti **Durata:** 12 ore

**ARGOMENTI**

- Caratteristiche dei monitor Viewsonic
- La piattaforma myViewboard: panoramica delle funzionalità e degli strumenti
- Come accedere a myViewboard
- I menu della whiteboard
- Registrare lo schermo
- Disegnare e scrivere con penne e tratti diversi
- Gestione dei testi e lettura immersiva
- Creazione di materiali didattici
- Idee e attività per un utilizzo interdisciplinare dei monitor

- **CORSO CITTADINANZA DIGITALE.** La competenza digitale comporta anche la capacità di utilizzare gli strumenti tecnologici con **consapevolezza e responsabilità**. Le grandi potenzialità oggi offerte dalle tecnologie non sono infatti prive di rischi e aspetti critici che vanno conosciuti e affrontati adeguatamente. Tali aspetti possono riguardare: la selezione di **contenuti affidabili in rete**; l'utilizzo delle risorse digitali **nel rispetto del copyright**; la protezione della **privacy** e dei dati personali; gli strumenti di sicurezza **informatica**; la comunicazione corretta e rispettosa, contrastando in particolare fenomeni di **cyberbullismo**; la

salvaguardia del **benessere fisico e psicologico** nell'interazione con gli strumenti digitali.

Particolare attenzione sarà data all'educazione nella creazione e condivisione di risorse digitali. Come indicato anche dal Curriculum di Educazione Civica Digitale ministeriale «lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa anche e soprattutto dalla capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori consapevoli di contenuti»

**Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona. **Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 docenti **Durata:** 12 ore

#### **ARGOMENTI**

- Cittadinanza digitale: utilizzo responsabile e consapevole degli strumenti tecnologici
- Selezione di contenuti affidabili in rete
- Copyright e licenze creative commons
- Comunicazione in rete e contrasto al cyberbullismo
- Protezione della privacy
- Sicurezza informatica
- Salvaguardia del benessere fisico e digitale degli studenti
- Media Education
- Introduzione al concetto di Onlife
- Insegnare e apprendere nella società postmediale: alfabetizzazione ai media

#### ➤ **CORSO INTRODUZIONE AL CODING E AL PENSIERO COMPUTAZIONALE.**

Il coding e il pensiero computazionale rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alle sfide della società digitale, come ricordato anche dalle recenti **Linee guida per le discipline STEM**. In questo percorso intendiamo mostrare ai partecipanti come la programmazione possa essere utilizzata come strumento di apprendimento/insegnamento all'interno di tutte le aree disciplinari. Come espressione pratica delle attività di coding si mostrerà come sia possibile creare oggetti digitali programmati come **storie interattive, quiz, escape room** e come la creazione di queste risorse possa essere proposta agli studenti come **compito autentico**. I partecipanti potranno così verificare in prima persona quanto il coding e il pensiero computazionale rappresentino risorse didattiche al tempo stesso semplici, divertenti e creative. **Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona. **Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 utenti **Durata:** 12 ore

#### **ARGOMENTI**

- Il coding e il pensiero computazionale nelle Linee guida per le discipline STEM
- I principali ambienti di programmazione
- Creazione di storie interattive, quiz ed escape rooms
- Utilizzare il coding per assegnare compiti autentici
- Esempi di attività e spunti didattici

#### ➤ **CORSO L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA SCUOLA**

Uno dei temi più attuali nell'ambito delle competenze digitali, anche nel contesto scolastico, è quello dell'**Intelligenza Artificiale**. Si tratta di un ambito che apre numerose **potenzialità** ma anche **criticità e aspetti** etici che vanno considerati attentamente. Questo corso fornirà un'ampia panoramica del tema e di numerosi software didattici che ne sfruttano le potenzialità, come assistenti **virtuali di apprendimento, tutor intelligenti, sistemi di valutazione automatica e applicativi per la creatività digitale**.

Si tratta pertanto di un percorso dal taglio fortemente interattivo, ricco di suggerimenti operativi per sfruttare i vantaggi dell'Intelligenza Artificiale nella didattica, ma anche per interrogarsi in classe sui risvolti etici in un contesto di **cittadinanza digitale**.

**Modalità di erogazione:** online in modalità sincrona. **Nr. Partecipanti ammessi:** Max 50 docenti **Durata:** 12 ore

**Rivolto a:** docenti di secondaria di I grado

#### **ARGOMENTI**

- Introduzione all'intelligenza artificiale (AI) e ai suoi concetti fondamentali
- Applicazioni dell'intelligenza artificiale nell'ambito educativo
- Software didattici basati sull'intelligenza artificiale: assistenti virtuali di apprendimento, tutor intelligenti, sistemi di valutazione automatica, applicativi per la creatività digitale
- Progettazione di attività coinvolgenti e personalizzate con l'AI
- Considerazioni etiche nell'uso dell'intelligenza artificiale nell'ambito educativo
- Cittadinanza digitale: privacy, sicurezza e impatto sociale dell'AI