

# Progetto di Formazione per la Digitalizzazione della Scuola

Titolo del progetto: "Animatore digitale: formazione del personale interno

Esperto: Prof Antonio Bencivenga

CNP:M4C1I2.1-2022-941-P-4108

CUP: D34D22002040006

## 1. Introduzione

Il presente progetto si propone di attuare le disposizioni contenute nella Nota di Autorizzazione prot. n. 24917 del 27/02/2023, con l'obiettivo di promuovere la digitalizzazione della scuola attraverso percorsi formativi mirati sia per il corpo docente che per le figure amministrative. La finalità ultima è influenzare positivamente le pratiche quotidiane di educazione digitale e favorire la trasformazione digitale sia didattica che amministrativa.

## 2. Definizione dei tempi dei percorsi formativi

- 15 ore in presenza (5 incontri di 3 ore ciascuna)
- 15 ore asincrone (lezioni online)
- 10 ore a sportello per il personale docente (su richiesta)
- 10 ore a sportello per il personale amministrativo (su richiesta)

## 3. Contenuti della Formazione

La formazione sarà coerente con gli effettivi fabbisogni formativi per la trasformazione digitale, sia dal punto di vista didattico che amministrativo. I contenuti riguarderanno l'utilizzo innovativo del digitale nella didattica curricolare, l'ottimizzazione del materiale disponibile a scuola per implementare lezioni associate a discipline STEM, la transizione e gestione digitale dell'amministrazione scolastica. Sarà fondamentale considerare gli strumenti di programmazione della scuola, tra cui il Piano triennale dell'offerta formativa, il Piano nazionale per la scuola digitale, e il Piano nazionale di ripresa e resilienza.

## 4. Proposte e calendarizzazione degli incontri in presenza

**31/01/24** - I incontro: Uso della Digital Board (3 ore)

Presentazione del Corso

- Obiettivi e struttura del corso.

Visione d'Insieme sull'Innovazione Didattica

- Importanza dell'integrazione digitale nella scuola.

Uso della Digital Board in Classe

- Caratteristiche e vantaggi.
- Esempi pratici e casi d'uso.
- Sessione pratica: utilizzo della digital board.

### **7/02/24 - II incontro: Gamification (3 ore)**

#### Gamification in Ambito Educativo

- Concetti di base sulla gamification.
- Applicazioni pratiche nella didattica.
- Creazione di esercizi interattivi.
- Web app per la didattica

### **14/02/24 - III incontro: Tablet e app collegate alla didattica (3 ore)**

#### Ruolo dei Tablet nella Didattica Moderna

- Vantaggi e sfide.

#### App Funzionali per l'apprendimento

- Presentazione di app educative per diverse materie.
- Sessione pratica: esplorazione e utilizzo delle app.

#### Creazione di Contenuti Interattivi

- Strumenti per la creazione di contenuti.
- Progettazione di lezioni interattive.

#### Laboratorio Pratico con i Tablet

- Attività pratica di progettazione di una lezione con l'uso dei tablet.

### **21/02/24 - IV incontro: Coding con Bee-bot (3 ore)**

#### Introduzione al Coding nella Scuola Primaria e dell'infanzia

- Importanza del coding nell'apprendimento.
- Ruolo dei robot nella didattica.

#### Presentazione di Bee-Bot

- Caratteristiche e funzioni di Bee-Bot.
- Applicazioni pratiche in classe.

#### Attività Pratica con Bee-Bot

- Programmazione di Bee-Bot per compiere varie attività.
- Discussione dei risultati.

### **6/03/24 - V incontro: Coding con Lego Spike (3 ore)**

#### Introduzione a Lego Spike

- Panoramica delle caratteristiche di Lego Spike.
- Collegamento con i concetti di coding.

#### Progettazione di Attività con Lego Spike

- Creazione di progetti di coding con Lego Spike.
- Discussione delle possibilità educative.

#### Attività Pratica con Lego Spike

- Realizzazione di progetti pratici con il supporto di Lego Spike.
- Condivisione delle esperienze.

#### Riflessioni sul corso