



Ministero dell'Istruzione e del Merito
 UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CAMPANIA
Istituto Comprensivo Statale "TITO LIVIO – FIORELLI"
 LARGO FERRANDINA A CHIATA 3 - 80121 NAPOLI (NA)

Tel. Fax: 081400485 - Codice Meccanografico: NAIC8G400E - Peo: naic8g400e@istruzione.it - Pec: naic8g400e@pec.istruzione.it

Ai Docenti
 Al sito web

Oggetto: indicazioni iscrizioni ai corsi di febbraio Rete 'Digital Ambassadors' PNRR avviso n. 84780

Si comunicano le modalità delle iscrizioni dei corsi di febbraio della rete **Digital Ambassadors**

Le iscrizioni per il corso **Mente, apprendimento e linguaggio: metodologie del Microlearning e Teal 2 ed.** iniziano il 6 febbraio e si chiudono entro il 27 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti di ogni ordine e grado. I docenti si possono iscrivere entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238111 si visualizzerà il corso Mente, apprendimento e linguaggio: metodologie del Microlearning e Teal 2 ed., a quel punto cliccando su 'candidati' ci si iscrive. Caratteristiche del corso Per rendere l'apprendimento più rapido e, al tempo stesso, migliorarne la qualità, si farà ricorso alle principali caratteristiche delle attività di microlearning. Il modulo formativo fornisce esempi di lezioni incentrate su un singolo problema o una singola domanda. I tipi di contenuti includono video, podcast audio, presentazioni, interazioni, giochi, scenari, valutazioni, guide pratiche basate su testo e brevi lezioni online. Attraverso le attività del corso si propongono, attraverso un approccio fortemente laboratoriale, modelli operativi in base alle metodologie Microlearning e Teal da sperimentare in classe. Utilizzando strumenti digitali che integrano vari linguaggi, verranno messe in pratica strategie che promuovono l'attenzione e l'apprendimento attivo degli studenti. CRONOPROGRAMMA Lezione 1 29/02/2024 17:00-19:30 Analisi dei bisogni formativi costruzione dei gruppi e utilizzo di meet gruppi Introduzione TEAL Lezione 2 04/03/2024 17:00-19:30 EAS come esempio di Microlearning Lezione 3 07/03/2024 17:00-19:30 EAS attività laboratoriali Lezione 4 15/03/2024 17:00-19:30 Le disposizioni della mente. Attività laboratoriali di metariflessione. Utilizzo di applicativi digitali per la condivisione di riflessioni. Lezione 5 21/03/2024 17:00-19:30 Dal Cooperative learning micro attività di lavoro: il JIG SAW Lezione 6 25/03/2024 17:00-19:30 Dal Cooperative learning micro attività di lavoro: il PLACEMAT Lezione 7 04/04/2024 17:00-19:30 Dalla pratica MTV microattività di lavoro. Tecniche per OSSERVARE. Zoom in - See Think Wonder Lezione 8 08/04/2024 17:00-19:30 Dalla pratica MTV microattività di lavoro. Tecniche per SPIEGARE CSI - Il circolo dei punti di vista Lezione 9 17/04/2024 17:00-19:30 Dalla pratica MTV microattività di lavoro. Tecniche per Scavare Peel the fruit. Lezione 10 22/04/2024 17:00-19:30 Restituire i contenuti con il Podcast. Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof.ssa Elena Piritore Contatto mail: info@associazionefarnese.it

Le iscrizioni per il corso **Tecnologie digitali per ridisegnare i virtual tour.** iniziano il 5 febbraio e si chiudono entro il 13 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti della secondaria di primo e secondo grado. I docenti si possono iscrivere entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238030 si visualizzerà il corso Tecnologie digitali per ridisegnare i virtual tour., a quel punto cliccando su 'candidati' ci si iscrive. Caratteristiche del corso Videogiochi a blocchi e ambienti di apprendimento immersivi. L'obiettivo del corso è di formare e facilitare la progettazione, e implementare attività didattiche basate sulla versione Education Edition di uno dei videogiochi a blocchi più popolari al mondo, piattaforma e strumento didattico utilizzato e apprezzato a livello mondiale, dalla comunità educante, anche strumento di modellazione 3D. Attraverso il percorso formativo i docenti partecipanti verranno introdotti progressivamente ad un approccio Game Based Learning alla piattaforma - videogioco educativo, e delle sue funzioni coinvolgenti, che mirano a supportare un apprendimento cooperativo e personalizzato. L'utilizzo della piattaforma, non solo fornisce agli insegnanti uno strumento per l'apprendimento pratico e la collaborazione in classe, ma offre anche una potente opportunità per sviluppare storytelling. Gli studenti possono immergersi in mondi virtuali creati appositamente per le lezioni, o possono essi stessi crearne per sviluppare storie coinvolgenti e avvincenti che incorporano gli elementi del gioco in modo creativo. Questo non solo potenzia le loro competenze di progettazione e implementazione di attività didattiche, ma promuove anche lo sviluppo delle capacità

narrative e della creatività attraverso l'esperienza ludica e interattiva offerta dalla piattaforma CRONOPROGRAMMA Ogni incontro prevede una fase di esplorazione e sperimentazione laboratoriale, con attività pratiche e compiti di realtà guidati dal formatore. Durata degli incontri: 2h, 30 min Orario: 15:30 - 17:00

1. Data: 15/02/2024 giovedì Introduzione e presentazione del contesto e delle potenzialità didattiche della piattaforma Education Edition che utilizzeremo come ambiente di apprendimento interattivo e coinvolgente.
2. Data: 21/02/2024 mercoledì Esplorazione delle Funzionalità di Base: Introduzione alle caratteristiche principali della piattaforma, con attività pratiche per familiarizzare con i comandi di base, la creazione e la manipolazione di blocchi.
3. Data: 22/02/2024 giovedì Sperimentazione di Modellazione 3D: Introduzione alla modellazione 3D all'interno dei mondi virtuali, con attività pratiche per la creazione di oggetti tridimensionali e personalizzazione degli elementi di gioco.
4. Data: 29/02/2024 Risorse didattiche e funzioni "educational" Esplorazione delle risorse per gli insegnanti guida ai template e alla progettazione di unità e ambienti virtuali per l'apprendimento. Approfondimento sulle modalità di inserimento di contenuti e funzioni educative all'interno del gioco.
5. Data: 06/03/2024 mercoledì Sviluppo di Attività Collaborative: Multiplayer e esplorazione delle modalità di collaborazione all'interno della piattaforma, con focus sulla progettazione cooperativa di attività che promuovano il lavoro di squadra e la comunicazione.
6. Data: 07/03/2024 mercoledì Promozione della Creatività degli Studenti: Modalità creativa del videogioco e le sue potenzialità nella progettazione scolastica. Sviluppo di attività che incoraggiano gli studenti a esprimere la propria creatività attraverso la costruzione e la personalizzazione dei loro ambienti di apprendimento.
7. Data: 14/03/2024 Narrativa e Storytelling: Focus sulla creazione di storie e narrative all'interno del videogioco, incoraggiando gli studenti a sviluppare e condividere storie coinvolgenti utilizzando il mondo virtuale come tela narrativa.
8. Data: 20/03/2024 Coding e programmazione a blocchi: Introduzione alle potenzialità della piattaforma di codifica integrata, con un focus sulle competenze di programmazione. Gli insegnanti acquisiranno conoscenze sulla creazione di programmi e l'esecuzione di comandi, per manipolare i mondi di gioco, incoraggiando gli studenti a esplorare la logica di programmazione in un ambiente virtuale e interattivo.
9. Data: 21/03/2024 Circuiti e meccanismi con Pietrarossa: Introduzione e esplorazione delle dinamiche dei circuiti elettrici e creazione di meccaniche di base.
10. Data: 04/04/2024 Progettazione di un percorso, esperienze didattiche: Applicazione pratica delle competenze acquisite nella progettazione di esperienze di apprendimento, con l'integrazione sinergica degli elementi appresi e strumenti e funzionalità sperimentate durante il corso, con l'intento di stimolare la creatività e l'innovazione educativa. Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof.ssa Chiara Maria Romano Contatto mail: chiamariaroma@gmail.com

Le iscrizioni per il corso **I Big data nell'Internet delle cose**. iniziano il 6 febbraio e si chiudono entro 22 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti della secondaria di primo e secondo grado. I docenti si possono iscrivere entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238113 si visualizzerà il corso I Big data nell'Internet delle cose., a quel punto cliccando su 'candidati' ci si iscrive. Caratteristiche del corso Attraverso esempi, casi di studio, simulazioni multimediali, sfide ed esercitazioni, il percorso didattico propone uno sguardo introduttivo e multidisciplinare a questa tecnologia. In un mondo in cui si è alla ricerca di nuove professioni, i docenti potranno far comprendere ai propri studenti che l'Internet of Things (IoT) sta cambiando radicalmente il modo in cui produciamo beni e servizi, aprendo nuove opportunità di business e migliorando l'efficienza complessiva dei processi produttivi. Il corso si pone l'obiettivo di fornire informazioni utili per raccogliere, modellare e organizzare le informazioni ricevute da molteplici fonti e far comprendere l'integrazione fra big data ed IoT, per svelare il potere di questa intersezione, fornendo competenze pratiche e conoscenze teoriche per trasformare i dati grezzi in decisioni informate e strategie innovative. CRONOPROGRAMMA Lezione 1 27/03/2024 15:30-18:00 Introduzione al corso Lezione 2 04/04/2024 15:30-18:00 Background IoT e Big Data Lezione 3 11/04/2024 15:30-18:00 Intersezione tra IoT e Big Data Lezione 4 18/04/2024 15:30- 18:00 Casi d'uso e applicazioni Lezione 5 24/04/2024 15:30-18:00 Sfide e Considerazioni Lezione 6 02/05/2024 15:30-18:00 Esempi pratici 1 e approfondimenti Lezione 7 09/05/2024 15:30-18:00 Esempi pratici 2 e approfondimenti Lezione 8 16/05/2024 15:30-18:00 Esempi pratici 3 e approfondimenti Lezione 9 23/05/2024 15:30-18:00 Futuro e tendenze Lezione 10 30/05/2024 15:30-18:00 Review e Conclusioni Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof. Mancini Dario Contatto mail: info@associazioneafarnese.it

Le iscrizioni per il corso **Curricolo digitale dello studente DigComp 2.2: "Personalizzazione del curriculum per la transizione digitale e nuovi scenari di apprendimento"** iniziano il 6 febbraio e si chiudono entro il 15 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti di ogni ordine e grado. I docenti si

possono iscriversi entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238031 si visualizzerà il corso Curricolo digitale dello studente DigComp 2.2: “Personalizzazione del curricolo per la transizione digitale e nuovi scenari di apprendimento” a quel punto cliccando su ‘candidati’ ci si iscrive. Caratteristiche del corso Il corso si propone di introdurre i corsisti alla conoscenza dei fondamenti teorici e alla pratica didattica del modello di riferimento europeo DigComp2.2 correlandolo al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e integrandolo nelle necessarie strategie di insegnamento per il XXI secolo. La formazione propone un approfondimento sui temi della Educazione Civica in rapporto alla cittadinanza digitale e presenta modelli didattici operativi per integrare la competenza digitale nelle competenze chiave europee e per illustrare ai docenti come si può realizzare il curricolo CRONOPROGRAMMA Lezione 1 18/03/2024 16.00/18.30 Pensiero critico e risoluzione di problemi per affrontare sfide complesse nel mondo digitale: didattica per competenze Lezione 2 25/03/2024 16.00/18.30 Metodologie didattiche innovative. Legge 107/2015 e Piano Nazionale Scuola Digitale Lezione 3 8/04/2024 16.00/18.30 Next Generation EU – PNRR Lezione 4 15/04/2024 16.00/18.30 Fondamenti teorici e didattici del modello di riferimento europeo DigComp2.2: conoscenze, abilità e attitudini per ogni competenza Lezione 5 22/04/2024 16.00/18.30 La complementarità delle otto competenze europee per l’apprendimento permanente Lezione 6 29/04/2024 16.00/18.30 Curricolo di Educazione Civica e ambiti d’intervento. La cittadinanza digitale. Lezione 7 6/05/2024 16.00/18.30 Media Literacy. Alfabetismo, competenze, partecipazione: elementi per una democrazia digitale. Lezione 8 13/05/2024 16.00/18.30 Curricolo digitale: alcuni modelli di curricolo digitale per il primo ciclo già attuati. Analisi e studio. Lezione 9 20/05/2024 16.00/18.30 Progettazione nei propri contesti scolastici di un curricolo digitale Lezione 10 27/05/2024 16.00/18.30 Intelligenza artificiale e didattica Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof.ssa Paoletti Filomena Contatto mail: info@associazionefarnese.it Le iscrizioni per il corso I big data nella creazione di app. iniziano il 6 febbraio e si chiudono entro il 23 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti di ogni ordine e grado. I docenti si possono iscrivere entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238060 si visualizzerà il corso I big data nella creazione di app a quel punto cliccando su ‘candidati’ ci si iscrive. Caratteristiche del corso In un mondo in costante evoluzione i big data svolgono un ruolo significativo nella creazione di app in diversi modi: analisi dei dati utente, personalizzazione dell’esperienza utente, ottimizzazione delle prestazioni, sicurezza dell’app, analisi delle tendenze di mercato e gestione dei dati in tempo reale. Analizzando grandi volumi di dati, è possibile identificare tendenze di mercato, comportamenti degli utenti e opportunità di business. Queste informazioni possono essere utilizzate per guidare le decisioni strategiche nello sviluppo dell’app.. CRONOPROGRAMMA - Lezione 1 27/02/2024 15.30-18.00 Lezione introduttiva al corso Lezione 2 05/03/2024 15.30-18.00 Apprendimento basi della programmazione Lezione 3 19/03/2024 15.30-18.00 Logica del se in programmazione Lezione 4 22/03/2024 15.30-18.00 Cicli and or e not Lezione 5 02/04/2024 15.30-18.00 Introduzione ad Excel e analisi big data Lezione 6 09/04/2024 15.30-18.00 Esercitazione Excel (logica del se) per esaminare dati Lezione 7 16/04/2024 15.30-18.00 Creazione di un gioco con scratch Lezione 8 23/04/2024 15.30-18.00 Introduzione ad app inventor e creazione app semplici Lezione 9 07/05/2024 15.30-18.00 Realizzazione del gioco precedentemente creato come app Lezione 10 14/05/2024 15.30-18.00 I big data nella creazione app. Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof Iadicicco Roberto Contatto mail: info@associazionefarnese.it

Le iscrizioni per il corso **Intelligenza artificiale (AI) e la chat GPT anche una questione etica Digitale. Tecniche Innovative e guida pratica.** iniziano il 6 febbraio e si chiudono entro il 20 febbraio 2024. Le iscrizioni sono aperte ai docenti di ogni ordine e grado. I docenti si possono iscrivere entrando su scuola Futura accedendo con il proprio spid al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/tutti-i-percorsi> e inserendo ID 238057 si visualizzerà il corso Intelligenza artificiale (AI) e la chat GPT anche una questione etica Digitale. Tecniche Innovative e guida pratica a quel punto cliccando su ‘candidati’ ci si iscrive. Caratteristiche del corso Le attività del corso puntano alla comprensione dei principi chiave della didattica digitale e l’importanza dell’integrazione delle tecnologie nell’insegnamento. Si procederà ad esplorare le diverse app, siti web e strumenti anche basati su A.I. per migliorare l’esperienza di apprendimento. Sviluppare competenze pratiche nell’uso efficace delle tecnologie digitali in classe. Promuovere la creazione di contenuti interattivi e personalizzati utilizzando strumenti digitali. CRONOPROGRAMMA Lezione 1 22/2/2024 15.30-18.00 Cos’è l’AI. Panoramica sulla didattica digitale e l’importanza dell’IA; adattabilità. I vantaggi e le sfide dell’IA; integrazione delle tecnologie in classe. Lezione 2 29/02/2024 15.30-18.00 Tipologie di intelligenza artificiale. Le chatbots : disamina pratica Le estensioni che facilitano la didattica Open dyslexic: esercitazioni Come funziona l’elaborazione del linguaggio naturale NLP:

fondamenti Lezione 3 07/03/2024 15.30-18.00 Apprendimento personalizzato Progettare lezioni disciplinari chunked (segmentate) o Problem Based Learning (apprendimento basato su problemi) o da caso reale utilizzando Chat GPT e altri chatbots: esercitazioni Lezione 4 14/03/2024 15.30-18.00 Costruire progetti trasversali, anche con lingua straniera, utilizzando software con A.I integrata: esercitazioni Lezione 5 21/03/2024 15.30- 18.00 Ideare nuove attività con la classe: la validazione. Motori di ricerca a confronto. Esercitazioni Lezione 6 04/04/2024 15.30-18.00 Ideare nuove attività per la classe: lavoriamo con le immagini e con i video anche dell'intelligenza artificiale. Esercitazioni Lezione 7 11/04/2024 15.30-18.00 Valutare utilizzando software per le verifiche. Esercitazioni Lezione 8 18/04/2024 15.30-18.00 Produrre documenti con prompt con supporto in tempo reale: rubriche di valutazione, relazioni, verbali, programmazioni. Esempi Lezione 9 22/04/2024 15.30-18.00 Etica e Intelligenza Artificiale Lezione 10 23/04/2024 15.30-18.00 Produzione lavori finali corsisti. Il corso si svolge in 10 incontri di 2h e 30min Per un totale di 25 ore In modalità online. Esperto il prof.ssa Aprenda Iolanda Contatto mail: info@associazionefarnese.it

Per informazioni è possibile contattare i due referenti del progetto Prof. David Greco Prof.ssa Sara Fiorentino via mail all'indirizzo: infopnrr@ic26imbriandideliguori.edu.it e la referente TitoLivio-Fiorelli: Prof.ssa Libera Nasti

Ringraziando tutti per la proficua collaborazione si inviano Cordiali Saluti.

La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Elena Fucci

(firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3 comma 2 D.Lgs. 39/1993)