ALLEGATO 2

**Assegnazione moduli formativi ai candidati formatori del Ministero dell’Istruzione e del Merito e/o esperti formatori esterni alla Pubblica Amministrazione e/o Enti e Agenzie di Formazione con accreditamento da parte del Ministero dell’Istruzione da impiegare in attività formative a valere sul progetto P.N.R.R. Missione4 – Componente 1 – Investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” POLI FORMATIVI – Codice avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-921 CUP B44D22001640006 – CIG 9800265A83**

**SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO**

**POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA**

**Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome): Litrico Domenico**

**presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:**

**Titolo corso: Creare risorse didattiche con gli strumenti digitali**

**Area Tematica: Metodologie Didattiche**

**Modalità di erogazione: In presenza**

**Livello (base, intermedio, avanzato): Intermedio**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  *Obiettivo del corso è far sviluppare ai partecipanti competenze di creazione di risorse digitali per l’insegnamento.*  *I corsisti impareranno l’importanza del digital storytelling e acquisiranno abilità d’uso base di Scratch.*  *Lavoreranno con app e software per la gamification. Si concentreranno poi sui nuovi strumenti per la creazione di presentazioni e sull’uso del linguaggio infografico, con l’integrazione dell’uso della realtà virtuale. Durante tutto il corso si terrà sempre alta l’attenzione all’inclusività.* |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali): 15 ore** |
| **Destinatari:**  **⃣ Dirigenti Scolastici**  **⃣ Funzioni Strumentali**  **⃣ Animatori Digitali**  **⃣ Team Innovazione**  **⃣ Docenti tutti**  **⃣ Docenti infanzia**  **⃣ Docenti primaria**  **⃣ Docenti I ciclo**  **⃣ Docenti II ciclo**  **⃣ Docenti CPIA**  **⃣ Direttori S.G.A.**  **⃣ Personale ATA tutto**  **⃣ Assistenti Amministrativi**  **⃣ Assistenti Tecnici**  **⃣ Collaboratori Scolastici**  **⃣ Altro \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| **Contenuti (nel dettaglio):**   * *L’importanza dello storytelling nei processi di insegnamento/apprendimento. Elementi di inclusività. Presentazione di alcuni modelli di digital storytelling. Introduzione a Scratch.* * *Presentazione di software specifici per digital storytelling. Progettazione ed impostazione di semplici contenuti per digital storytelling.* * *La gamification a scuola: ambiti di utilizzo. Introduzione alle app e ai software per la realizzazione della gamification didattica.* * *Realizzazione guidata di un contenuto di gamification con uno dei software presentati.* * *Uno sguardo d’insieme sui tools per la presentazione. L’utilizzo del linguaggio infografico come leva per l’inclusività* * *Presentazioni didattiche e integrazione dei tools per la virtual reality: realizzazione guidata di una presentazione interattiva ed immersiva.* |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**   * Capire l’importanza dell’uso del digital storytelling * Svluppare abilità d’uso base di Scratch * Acquisire competenze d’uso di app e software per la gamification * Imparare a conoscere i nuovi strumenti per la creazione di presentazioni e per l’uso del linguaggio infografico * Saper integrare le presentazioni con l’uso della realtà virtuale |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**  Le competenze che i corsisti svilupperanno durante il corso, sono referenziabili ai seguenti punti del Framework DigComp Edu:     * **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale** (Collaborare nell'ambito professionale, attivare pratiche riflessive facilitate dalle tecnologie, utilizzare le tecnologie digitali per la propria crescita professionale) * **Area 2: Risorse digitali** (Selezionare reperire risorse digitali, creare e modificare risorse digitali, gestire e condividere le risorse digitali) * **Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento** (Utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali per guidare e supportare gli studenti e favorire, l'apprendimento collaborativo e l'apprendimento autoregolato) * **Area 4: Valutazione dell'apprendimento** (Elaborare strategie di valutazione traendo vantaggio dall'uso delle tecnologie digitali) * **Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti** (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'accessibilità e l'inclusione, la differenziazione e personalizzazione dell'apprendimento, promuovere la partecipazione attiva degli studenti) * **Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti** (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'alfabetizzazione alle informazioni degli studenti lo sviluppo delle capacità di comunicazione e collaborazione, la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti ed un uso responsabile del digitale) |
| **Date e orari per lo svolgimento del corso (si richiede una proposta di date con una data aggiuntiva a formatore per riuscire a quadrare i calendari)**  **Giovedì 14 Marzo dalle 14.30 alle 18.30**  **Venerdì 15 Marzo dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30**  **Sabato 16 Marzo 2024 dalle 9.00 alle 12.00** |
| **Altro** |