ALLEGATO 2

# SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA

Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome): Zenga Gerardo presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:

Titolo corso: Coding e pensiero computazionale per Infanzia e Primaria (II edizione per la II annualità)

Area Tematica: Pensiero computazionale Modalità di erogazione: Blended

livello (base, intermedio, avanzato) base

**(cfr** [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) **A2 Esploratore)**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  **Il percorso si propone di promuovere la conoscenza del coding e pensiero computazionale, nonché di favorire l’applicazione della programmazione a blocchi nella didattica del I ciclo di istruzione. La sperimentazione di piattaforme consentiranno ai partecipanti di acquisire competenze operative per creare progetti di logica, attività interattive o percorsi di storytelling, adattabili ai vari ambiti disciplinari. I progetti realizzati potranno integrare testi, video, audio e immagini, predisponendosi quali risorse didattiche adattabili a qualunque esigenza e fortemente orientate all’inclusione di qualità.** |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali)**  **Totale n. 25 ore- come da seguente schema:**  **- n. 9 ore in webinar in modalità sincrona (si ipotizzano n. 3 incontri ciascuno della durata di n. 3 ore, da concordare con il DS) con possibilità di interazione e con temporizzazione individualizzata attraverso la piattaforma Gotowebinar;**  **-n. 16 ore di attività asincrona in modalità e-learning, da svolgersi in piattaforma online (comprensive di consegna di elaborato Project Work).** |

|  |
| --- |
| **Aretè Formazione Srl si rende disponibile a rimodulare la suddivisione delle ore qui proposta, qualora l’Istituzione Scolastica lo dovesse ritenere necessario.** |
| **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):**  **I contenuti sono stati suddivisi in n. 4 macro-argomenti Contenuti – Introduzione al Coding e al pensiero computazionale**  **-introduzione al concetto di algoritmo**  **-coding e pensiero computazionale nelle direttive ministeriali e dell’UE**  **-focus sul coding ‘unplugged’**  **-la logica della programmazione a blocchi**  **-panoramica sul coding tecnologico**  **-piattaforme per iniziare ad approcciarsi al coding nel I ciclo di istruzione**  **-introduzione al progetto ministeriale “Programma il futuro” e alle iniziative relative all’Ora del Codice**  **Contenuti – Lavorare sulla piattaforma code.org**  **-approccio al coding tecnologico mediante la piattaforma code.org**  **-creazione account docente e panoramica sull’ambiente di lavoro: attività, corsi e progetti;**  **-creazione della classe in base alle diverse tipologie di utenti;**  **-personalizzazione degli ambienti di apprendimento;**  **-combinazioni di attività nella personalizzazione dei percorsi: tradizionali, tecnologiche, unplugged**  **-logica della programmazione in code.org (visuale – testo)**  **-programmazione a blocchi e approccio alle istruzioni**  **-sequenze, ripetizioni, cicli, forme e disegni nella strutturazione di attività**  **-archivio dei progetti: da collezione privata e da galleria pubblica**  **-sperimentazione: come rientrare in un progetto, modificare, rimescolare e rinominare** |

|  |
| --- |
| **-gestione del pannello per gestione e monitoraggio delle attività della classe**  **-creazione e stampa degli attestati in code.org Contenuti – Lavorare con Scratch Junior**  **-installazione di Scratch Junior**  **-introduzione all’uso di Scratch Junior e panoramica**  **-esempio di progetto interattivo**  **-esempio di progetto di Storytelling**  **Contenuti – Lavorare sulla piattaforma Scratch**  **-introduzione alla piattaforma Scratch**  **-panoramica delle risorse fruibili per la didattica e dei progetti condivisi nella community**  **-presentazione dell’ambiente di lavoro con focus sulle differenti aree per lo sviluppo di progetti**  **-Scena, Stage, Sprite, Categorie di istruzioni e Script**  **-creazione di progetti di logica mediante schemi progressivi**  **-dallo storyboard al progetto di storytelling in Scratch**  **-creazione di Storytelling- dall’idea alla realizzazione del progetto, utilizzando tutti gli strumenti dell’ambiente di lavoro per cambiare scene e inserire titoli diversificati per ogni scena**  **-creazione di messaggi audio personalizzati, modifiche e adattamenti sugli Sprite**  **-importazione da repository esterni di sfondi, personaggi e musica di sottofondo**  **-creazione di esercizi interattivi, personalizzabili in base alla propria disciplina e al proprio target**  **- utilizzo del set di comandi di Scratch nella piattaforma Google CS First.** |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**  **Per quanto concerne gli obiettivi, il percorso formativo è orientato alla conoscenza della programmazione a blocchi e all’applicazione del coding e del pensiero computazionale nella didattica del I ciclo di istruzione (come richiesto da direttive UE e indicazioni ministeriali); nello specifico, durante il percorso, ciascun partecipante potrà sperimentare come utilizzare i principi di base del coding e della programmazione a blocchi nell’approccio alla didattica disciplinare, dapprima utilizzando la piattaforma code.org (collegata all’Ora del Codice e a Programma il Futuro) e, successivamente, imparando a gestire le istruzioni della piattaforma Scratch, al fine di creare risorse didattiche personalizzate (quali progetti di storytelling ed esercizi), in base alle caratteristiche del proprio target di allievi.**  **Nella prima parte del percorso si introdurrà il progetto ministeriale “Programma il futuro”, con le iniziative relative all’Ora del Codice, facendo riferimento alla piattaforma pubblica code.org, sulla quale i docenti, guidati dal formatore, potranno sperimentare attività, corsi e progetti di coding, da realizzare successivamente con le proprie classi. Dopo aver analizzato le differenze tra l’approccio al coding unplugged e il coding tecnologico, si focalizzerà l’attenzione sulla logica della programmazione a blocchi, prendendo in considerazione le istruzioni, le ripetizioni, i cicli, prima di passare ad attività più complesse, quali la realizzazione di forme e disegni, nonché progetti di storytelling.**  **Nella parte successiva del percorso, invece, si sperimenterà la logica della programmazione a blocchi nella didattica, mediante l’utilizzo di Scratch Junior (utile per gli allievi più piccoli nelle scuole in cui è in dotazione il tablet) e della piattaforma Scratch (utilissima per allievi di tutte le fasce d’età) con l’obiettivo di integrare il coding nella didattica, promuovere la diffusione del coding e del pensiero computazionale, nonché incentivare lo sviluppo di strategie di problem** |

|  |
| --- |
| **solving. La piattaforma Scratch verrà utilizzata per creare semplici progetti di storytelling, attività interattive, esercizi (afferenti anche ad ambiti disciplinari) e semplici giochi didattici.**  **Si precisa che, in linea con le direttive del PNRR e coerentemente con le indicazioni ministeriali, tutti i contenuti affrontati durante il percorso e tutte le attività svolte verranno costantemente ricondotte alle specificità del portfolio di competenze DigComp 2.2 e DigComp EDU, così da agevolare la costruzione di curricoli digitali e accompagnare i partecipanti a una gestione consapevole dei suddetti strumenti di lavoro.**  **In relazione alle finalità, al termine del percorso, sulla base delle competenze operative acquisite, ogni partecipante sarà in grado di realizzare risorse educative, quali ad es. progetti di storytelling ed esercizi, incentrati su competenze disciplinari oppure orientati verso la dimensione interdisciplinare, con la finalità trasversale di integrare il coding e il pensiero computazionale nella programmazione curricolare.** |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**  **In relazione al Framework DigComp EDU, il percorso sarà orientato alla capitalizzazione delle competenze di seguito elencate:**  **2.2 Creare e modificare le risorse digitali**   * 1. **Pratiche di insegnamento**   2. **Guida e supporto agli studenti**   **Cfr. DigCompEdu - Scuola futura - PNRR (istruzione.it)**  [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) |
| **Durata complessiva: n.25 ore (n.9 ore di webinar in sincrono, n.15 ore di e-learning e studio**  **individuale + n.1 ora per compilazione questionario di rilevazione in ingresso, test di valutazione finale e questionario di gradimento).**  **Calendarizzazione degli eventi sincroni:**  **1° webinar: 08/04/2024 dalle ore 17 alle ore 20 -** Introduzione al Coding e al pensiero computazionale  **2° webinar: 15/04/2024 dalle ore 17 alle ore 20 -** La programmazione a blocchi- Lavorare sulle piattaforme dedicate agli allievi di infanzia e primaria  **3° webinar: 29/04/2024 dalle ore 17 alle ore 20-** Creazione e gestione di progetti interattivi ed attività, personalizzabili in base alla propria disciplina e al proprio target |
| **Altro**  **Come indicato nella candidatura, Aretè Formazione SRL è in possesso di infrastruttura tecnologica per supportare l’erogazione dei corsi e la gestione dei materiali didattici; pertanto, si rende disponibile a mettere a disposizione la propria piattaforma Moodle, come già messa a disposizione per numerosissimi corsi blended (si veda all’indirizzo** [**https://aretescuola.it/**](about:blank) **).** |

|  |
| --- |
| **Contestualmente, per la gestione dei webinar in sincrono, Aretè Formazione SRL mette a disposizione anche i servizi della piattaforma Gotowebinar, con temporizzazione delle presenze e interazione dei partecipanti.** |

ALLEGATO 2

# SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA

Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome): Iafelice Bianca presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:

**Titolo corso: Ambienti di apprendimento e metodologie per la**

**didattica 4.0 (II edizione per la II annualità)**

Area Tematica: Spazi e ambienti Modalità di erogazione: Blended

livello (base, intermedio, avanzato) base

**(cfr** [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) **A2 Esploratore)**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  **Il percorso è incentrato sulla sperimentazione integrata di approcci metodologici e ambienti di apprendimento, così come delineati nel Piano Scuola 4.0. Partendo dalla panoramica sulle principali metodologie innovative (es. flipped classroom, debate, gamification…) si realizzerà la costruzione di una ‘cassetta degli attrezzi’ funzionale a integrare app e strumenti per la costruzione di videolezioni, lavagne condivise, attività interattive, quiz interattivi e, in generale, di risorse educative aperte, attraverso le quali coinvolgere attivamente i propri allievi e migliorare il processo di insegnamento/apprendimento.** |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali)**  **Totale n. 25 ore- come da seguente schema:**  **- n. 9 ore in webinar in modalità sincrona (si ipotizzano n. 3 incontri ciascuno della durata di n. 3 ore, da concordare con il DS) con possibilità di interazione e con temporizzazione individualizzata attraverso la piattaforma Gotowebinar;**  **-n. 16 ore di attività asincrona in modalità e-learning, da svolgersi in piattaforma online (comprensive di consegna di elaborato Project Work).**  **Aretè Formazione Srl si rende disponibile a rimodulare la suddivisione delle ore qui proposta, qualora l’Istituzione Scolastica lo dovesse ritenere necessario.** |

|  |
| --- |
|  |
| **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):**  **I contenuti sono stati suddivisi in n. 3 macro-argomenti. Contenuti- Spazi e ambienti nella scuola 4.0**  **-Introduzione metodologica al Piano Scuola 4.0: dagli obiettivi del Piano alla visione complessiva del PNRR per il settore istruzione**  **-Inquadramento normativo, cornice di riferimento a livello europeo e declinazione nel contesto dell’Istituto Scolastico**  **-Cosa si intende per ambiente di apprendimento innovativo: alchimia tra progettazione, nucleo pedagogico e processo didattico**  **-Il processo di apprendimento: caratteristiche, funzionamento, criticità, strategie migliorative**  **-Il ruolo del digitale nel processo di insegnamento/apprendimento: categorie di applicativi, funzionalità, integrazione in base ai principi dell’apprendimento individuati dall’OCSE**  **-Il Framework EU delle competenze digitali DigComp 2.2: panoramiche su macro-aree e specifiche competenze in funzione delle scelte metodologiche e dell’individuazione di strumenti**  **Contenuti- Approcci metodologici nella scuola 4.0**  **-Sperimentazione guidata di approcci metodologici- dalla programmazione alla valutazione formativa**  **-L’apprendimento ibrido (cenni su approccio metodologico, strumenti e valutazione)**  **-La flipped classroom (cenni su approccio metodologico, strumenti e valutazione)**  **-La gamification (cenni su approccio metodologico, strumenti e valutazione)**  **-Il debate (cenni su approccio metodologico, strumenti e valutazione)**  **-La web quest (cenni su approccio metodologico, strumenti e valutazione**  **Focus su apprendimento cooperativo, quale approccio comune alle metodologie**  **-La centralità dei gruppi di lavoro nell’apprendimento cooperativo**  **-Appendice: la scelta consapevole della metodologia quale garanzia in termini di efficacia,** |

|  |
| --- |
| **inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli allievi. Contenuti- App e strumenti nella scuola 4.0**  **-Sperimentazione guidata di categorie di applicativi funzionali alla didattica digitale nella Scuola 4.0:**  **-app per la creazione di videolezioni con inserimento di note vocali, testuali, domande e integrazioni (EDPUZZLE)**  **-app per la creazione di esercizi interattivi funzionali anche per il recupero e il potenziamento (LEARNINGAPPS)**  **-app per la creazione di lavagne, infografiche, mappe etc (LINOIT- CANVA)**  **-app per la creazione di quiz, test e questionari interattivi (PANQUIZ)**  **-Focus su come utilizzare efficacemente gli applicativi, inquadrando il processo didattico dalla programmazione alla valutazione**  **-Analisi di repository e ambienti di apprendimento per agevolare il lavoro dell’insegnante (dalla progettazione alla valutazione).** |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**  **In relazione agli obiettivi, il percorso formativo è finalizzato a fornire agli insegnanti una chiave di interpretazione operativa del PNRR Istruzione, relativamente alle indicazioni del Piano Scuola 4.0, ponendo attenzione al framework specifico “Next Generation Classroom”, nella pluralità di aspetti indicati a livello ministeriale, ossia contemplando setting, approcci metodologici e strumenti per la didattica, funzionali a costruire un ‘ecosistema’ di apprendimento inclusivo e di qualità. Nello specifico, durante il percorso, verranno sperimentati approcci metodologici indicati a livello ministeriale (ad es. apprendimento ibrido, flipped classroom, gamification, debate, web quest, apprendimento cooperativo …), coniugando le specificità delle metodologie con apposite APP e strumenti digitali, necessari per costruire una cassetta degli attrezzi, a disposizione del docente per la gestione dell’intero processo, dalla programmazione delle attività alla gestione della didattica, arrivando fino alla valutazione. Nello specifico, verranno introdotti repository disponibili online e ambienti di apprendimento a disposizione della community, prima di passare a sperimentare, in maniera diretta e operativa, applicativi di varie tipologie, dagli strumenti per la creazione di videolezioni alle lavagne virtuali per organizzare risorse didattiche, dai generatori di mappe agli applicativi per costruire e somministrate test e questionari, fino a una pluralità di strumenti per funzionalità varie, dalla progettazione didattica alla valutazione. La costruzione di questa ‘cassetta degli attrezzi’ si rende quanto mai necessaria, per far sì che gli ambienti di apprendimento e gli arredi (che si stanno fisicamente inglobando negli Istituti Scolastici su impulso delle direttive dell’Unione Europea) possano essere opportunamente valorizzati da un consapevole approccio didattico, da scelte metodologiche coerenti e da una visione complessiva del ruolo di insegnante, dalla programmazione alla valutazione passando per la didattica, con il focus orientato sulle competenze digitali.**  **Essendo il percorso orientato verso un approccio pratico e sperimentale, verranno analizzati esempi e buone prassi relativamente alla scuola Primaria e alla Scuola Secondaria di I e II grado, funzionali ad agevolare la produzione di piste di progetto e format da utilizzare nelle rispettive classi.**  **Si precisa che, in linea con le direttive del PNRR e coerentemente con le indicazioni ministeriali, tutti i contenuti affrontati durante il percorso e tutte le attività svolte verranno costantemente** |

|  |
| --- |
| **ricondotte alle specificità del portfolio di competenze DigComp 2.2 e DigComp EDU, così da agevolare la costruzione di curricoli digitali e accompagnare i partecipanti a una gestione consapevole dei suddetti strumenti di lavoro.**  **In relazione alle finalità, al termine del percorso, sulla base delle competenze operative acquisite, ogni partecipante, sarà in grado di orientarsi consapevolmente tra spazi e ambienti, nei quali integrare un efficace approccio didattico, scelte metodologiche coerenti e strumenti digitali adeguati per i propri obiettivi, così da dimostrare di aver acquisito una visione complessiva del ruolo di insegnante, dalla programmazione alla valutazione passando per la didattica, con il focus orientato sulle competenze digitali.** |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**  **In relazione al Framework DigComp EDU, il percorso sarà orientato alla capitalizzazione delle competenze di seguito elencate:**  **2.2 Creare e modificare risorse digitali**  **3.1 Pratiche di insegnamento**  **4.2 Analisi dei dati del processo di apprendimento**  **Cfr. DigCompEdu - Scuola futura - PNRR (istruzione.it)**  [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) |
| **Durata complessiva: n.25 ore (n.9 ore di webinar in sincrono, n.15 ore di e-learning e studio**  **individuale + n.1 ora per compilazione questionario di rilevazione in ingresso, test di valutazione finale e questionario di gradimento).**  **Calendarizzazione degli eventi sincroni:**  **1° webinar: 05/06/2024 dalle ore 17 alle ore 20 - Spazi e metodologie nella scuola 4.0: apprendimento ibrido e collaborativo**  **2° webinar: 12/06/2024 dalle ore 17 alle ore 20 - Classe capovolta: metodologia, strumenti e valutazione**  **3° webinar: 19/06/2024 dalle ore 17 alle ore 20 - Debate e Gamification: metodologia, strumenti e valutazione** |
| **Altro**  **Come indicato nella candidatura, Aretè Formazione SRL è in possesso di infrastruttura tecnologica per supportare l’erogazione dei corsi e la gestione dei materiali didattici; pertanto, si rende disponibile a mettere a disposizione la propria piattaforma Moodle, come già messa a disposizione per numerosissimi corsi blended (si veda all’indirizzo** [**https://aretescuola.it/**](about:blank) **). Contestualmente, per la gestione dei webinar in sincrono, Aretè Formazione SRL mette a disposizione anche i servizi della piattaforma Gotowebinar, con temporizzazione delle presenze e interazione dei partecipanti.** |

ALLEGATO 2

# SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA

Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome): Mirmina Anna Monia presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:

Titolo corso: Metodologie e strumenti per la didattica digitale inclusiva (II edizione per la II annualità)

Area Tematica: Tecnologie inclusive Modalità di erogazione: Blended

livello (base, intermedio, avanzato) base

**(cfr** [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) **A2 Esploratore)**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**  **Il percorso è incentrato sull’approfondimento di metodologie e strumenti digitali orientati alla didattica inclusiva di qualità. Partendo da una panoramica su riferimenti normativi, approcci pedagogici e metodologici, si potrà utilizzare questa solida base per sperimentare, in maniera consapevole, l’utilizzo di app e strumenti digitali, funzionali a rendere inclusiva la didattica. Nello specifico, ciascun partecipante potrà costruire risorse didattiche digitali inclusive, lavorando sull’integrazione di testo, immagini, audio e video per la predisposizione di videolezioni, attività interattive, questionari e organizzatori per la didattica, arrivando a gestire in maniera consapevole gli strumenti tecnologici per l’inclusione di qualità.** |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali)**  **Totale n. 25 ore- come da seguente schema:**  **- n. 9 ore in webinar in modalità sincrona (si ipotizzano n. 3 incontri ciascuno della durata di n. 3 ore, da concordare con il DS) con possibilità di interazione e con temporizzazione individualizzata attraverso la piattaforma Gotowebinar;**  **-n. 16 ore di attività asincrona in modalità e-learning, da svolgersi in piattaforma online (comprensive di consegna di elaborato Project Work).**  **Aretè Formazione Srl si rende disponibile a rimodulare la suddivisione delle ore qui proposta, qualora l’Istituzione Scolastica lo dovesse ritenere necessario.** |

|  |
| --- |
|  |
| **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):**  **I contenuti sono stati suddivisi in n. 3 macro-argomenti.**  **Contenuti Sezione 1- Normativa dalla documentazione diagnostica alla compilazione del nuovo PEI**  **Panoramica sulla normativa dell’inclusione, dalla Costituzione alla Circolare Ministeriale n.262 del 1988, dalla Legge 104 del 1992 alla Legge 170 del 2010, fino al D. Lgs. 66 del 2017 e al Decreto Interministeriale n.182 del 2020**  **La documentazione diagnostica- l’ICF Lettura della documentazione diagnostica**  **La documentazione diagnostica- diagnosi funzionale e condivisione di modelli**  **La documentazione diagnostica- il Profilo Dinamico Funzionale e condivisione di format Guida alla compilazione del PDF**  **La documentazione diagnostica- il Piano Educativo Individuale Il PEI e la checklist ICF Scuola**  **Scheda debito di funzionamento e fabbisogno Compilazione del PEI nella Primaria e nella Secondaria**  **Contenuti Sezione 2- Metodologie per la didattica inclusiva e speciale Analisi del neurosviluppo cognitivo, emotivo e relazionale**  **Approcci metodologici per la didattica speciale**  **-Casi pratici – Primaria e Secondaria**  **-Questionario IPDA**  **-Approcci metodologici per la didattica speciale** |

|  |
| --- |
| **-Casi pratici –Secondaria**  **Contenuti Sezione 3- App per l’inclusione**  **Sperimentazione (Learningapps) per creare attività interattive e semplici esercizi- creazione account, panoramica su tipologie di esercizi presenti e riutilizzabili (esercizi di abbinamento, ordinamento cronologico, memory, quiz, cruciverba…), creazione delle varie tipologie di esercizi con infinite combinazioni di testo, immagine, video, funzione ‘text to speech’ quale strumento di sintesi vocale integrata, file audio etc, in base delle specifiche necessità.**  **Sperimentazione (Flippity) per creare video interattivi e flashcards- creazione account, panoramica sulle tipologie di esercizi presenti e riutilizzabili (giochi didattici, cruciverba, impiccato, random picker per creare attività, flashcards di varie tipologie…), creazione di esercizi partendo da Fogli Google con dati da inserire nelle varie combinazioni di testo, immagine, video, audio…** |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**  **Per quanto concerne gli obiettivi, il percorso è incentrato sull’approfondimento di metodologie e strumenti orientati alla didattica inclusiva di qualità. Il percorso è strutturato in n. 3 sezioni, per affrontare la didattica inclusiva in modo progressivo, accompagnando il partecipante nel percorso di conoscenza di riferimenti normativi, approcci pedagogici e metodologici, mediante i quali costruire un quadro complessivo di riferimento sull’Inclusione, su cui ancorare, in maniera consapevole, l’utilizzo di app e strumenti digitali, funzionali a rendere inclusiva la didattica. Nello specifico, attraverso la sperimentazione diretta di strumenti e applicativi per la creazione di risorse didattiche digitali inclusive, i partecipanti potranno misurarsi in esercitazioni e simulazioni, per rendere immediatamente applicabile in aula quanto appreso. Contestualmente, il percorso si prefigge l’obiettivo di inquadrare l’approccio inclusivo in una visione globale del lavoro di insegnante, attraverso una sperimentazione diretta (“learning by doing”), che garantirà a ciascun partecipante la possibilità di costruire una “cassetta degli attrezzi” per l’inclusione attraverso il digitale.**  **Durante il percorso verranno analizzati esempi e buone prassi relativamente alla scuola Primaria e Secondaria, funzionali ad agevolare la produzione di piste di progetto e format da utilizzare nelle rispettive classi.**  **Si precisa che, in linea con le direttive del PNRR e coerentemente con le indicazioni ministeriali, tutti i contenuti affrontati durante il percorso e tutte le attività svolte verranno costantemente ricondotte alle specificità del portfolio di competenze DigComp 2.2 e DigComp EDU, così da agevolare la costruzione di curricoli digitali e accompagnare i partecipanti a una gestione consapevole dei suddetti strumenti di lavoro.**  **In relazione alle finalità, al termine del percorso, sulla base delle competenze operative acquisite, ogni partecipante sarà in grado di scegliere e utilizzare efficacemente numerosi strumenti tecnologici per agevolare l’apprendimento e per coinvolgere efficacemente gli allievi in una didattica inclusiva di qualità, integrando strategie pedagogiche, metodologie didattiche e gli indubbi vantaggi derivanti dalle tecnologie per l’inclusività.** |

|  |
| --- |
|  |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**  **In relazione al Framework DigComp EDU, il percorso sarà orientato alla capitalizzazione delle competenze di seguito elencate:**  **3.2 Guida e supporto agli studenti**   * 1. **Accessibilità e inclusione**   2. **Differenziazione e personalizzazione**   **Cfr. DigCompEdu - Scuola futura - PNRR (istruzione.it)**  [**https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu**](about:blank) |
| **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):**  **1° webinar: 16/05/2024 dalle ore 17 alle ore 20**  **2° webinar: 23/05/2024 dalle ore 17 alle ore 20**  **3° webinar: 27/05/2024 dalle ore 17 alle ore 20** |
| **Altro**  **Come indicato nella candidatura, Aretè Formazione SRL è in possesso di infrastruttura tecnologica per supportare l’erogazione dei corsi e la gestione dei materiali didattici; pertanto, si rende disponibile a mettere a disposizione la propria piattaforma Moodle, come già messa a disposizione per numerosissimi corsi blended (si veda all’indirizzo** [**https://aretescuola.it/**](about:blank) **). Contestualmente, per la gestione dei webinar in sincrono, Aretè Formazione SRL mette a disposizione anche i servizi della piattaforma Gotowebinar, con temporizzazione delle presenze e interazione dei partecipanti.** |