

# FUTURA

## LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



Italiadomani  
FONDO NAZIONALE IMPRESA E RICERCA

Investimento 2.1 «Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico»  
Formazione del personale scolastico sulla transizione digitale (D.M. n. 66/2023)

## PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

FUTURA

LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



Italiadomani  
FONDO NAZIONALE IMPRESA E RICERCA

## F6 -Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

Il corso di formazione si pone l'obiettivo di accompagnare i docenti in un percorso sperimentale di creazione del curricolo digitale della scuola, nel quadro del DigComp2.2 e DigCompEdu sperimentando progettazione, sviluppo e valutazione di artefatti digitali da proporre con metodologie didattiche attive.

Nell'ottica di una formazione esperienziale, verrà proposto un kit di apps per la didattica (Book Creator, Thinglink, Padlet, Mom, WordWall, Scratch, CoSpace, MergeCube,...), utilizzate in base alle fasce d'età degli alunni e ai livelli di competenza del docente.

Attraverso una combinazione di sessioni teoriche e attività pratiche, i partecipanti impareranno come integrare strumenti digitali, piattaforme online e approcci pedagogici innovativi per ottimizzare l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Spazio è riservato anche ad attività che mirano a sviluppare il pensiero computazionale e le competenze digitali relative alla programmazione (coding) ed all'utilizzo delle strumentazioni e software acquistati con il PNRR Azione 1 – Next Generation Class

**PROPOSTA Macroarea:** *Potenziamento dell'insegnamento utilizzando gli strumenti digitali nella prassi didattica secondo un approccio interdisciplinare, anche sulla base di quanto previsto dalle Linee guida per la didattica digitale.*

**Destinatari :** Personale Docente

Obiettivi	COMPETENZE	Contenuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Progettare, implementare e valutare utilizzando metodologie didattiche attive, favorendo la creazione di artefatti digitali</li><li>• Integrare strumenti e tecnologie digitali, inclusi quelli basati sull'AI, nella progettazione didattica per migliorare gli apprendimenti</li><li>• Sviluppare e implementare attività pratiche e interdisciplinari che stimolino il pensiero computazionale e creativo.</li></ul>	<p><b>DIGICOMP 2.2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tutte</li></ul> <p><b>DIGICOMPEDU</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Risorse digitali</li><li>• Pratiche di insegnamento e apprendimento</li><li>• Valutazione dell'apprendimento</li><li>• Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La competenza digitale nei quadri di riferimento europei<ul style="list-style-type: none"><li>○ L'action Plan per la Digital Education</li><li>○ Digicomp 2.2. e DigiCompEdu</li></ul></li><li>• Gli spazi di apprendimento STEM, le tecnologie e gli strumenti del PNRR</li><li>• Metodologie Didattiche Attive<ul style="list-style-type: none"><li>○ Strategie innovative per la didattica digitale</li><li>○ Progettazione e sviluppo di artefatti digitali</li><li>○ Valutazione delle competenze digitali</li></ul></li><li>• Sviluppare le competenze digitali creando artefatti digitali (<i>Book Creator, Thinglink, Padlet, Mom, WordWall, Scratch, CoSpace, MergeCube,...</i>)</li><li>• Pensiero computazionale, coding e AI</li></ul>

## F8 - Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo

Il corso di formazione si propone di fornire ai docenti le competenze e le risorse necessarie per integrare l'educazione civica e l'educazione alla cittadinanza digitale nei loro programmi di studio. Gli argomenti trattati includono la protezione della privacy online, la prevenzione del cyberbullismo, l'identificazione delle false informazioni, l'etica digitale e la promozione di comportamenti responsabili e rispettosi nell'ambiente digitale, l'**e-Policy**.

Particolare enfasi sarà posta sull'importanza dell'uso consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti, incoraggiandoli a sviluppare abilità critiche e riflessive nell'utilizzare le risorse digitali e sociali in modo produttivo e sicuro.

**Macroarea:** *Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti.*

**Destinatari :** Personale Docente e **ATA**

Obiettivi	COMPETENZE DigComp	Contenuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le tematiche della sicurezza in rete</li><li>• Prevenire crimini informatici e comportamenti illeciti</li><li>• Conoscere rischi e potenzialità dei Social Media, E-Commerce e webmarketing</li><li>• Conoscere l'<b>e-Policy dell'Istituto</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Collaborazione professionale</li><li>• Creare e modificare le risorse digitali</li><li>• Apprendimento collaborativo</li><li>• Partecipazione attiva</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introduzione all'educazione civica digitale e alla cittadinanza digitale</li><li>• Importanza dell'educazione civica digitale nell'era digitale</li><li>• Rispetto della privacy</li><li>• Identificazione e gestione delle false informazioni (fake news)</li><li>• Valutazione della credibilità delle fonti online</li><li>• Utilizzo sicuro e responsabile delle tecnologie digitali individuali e dell'Istituto</li><li>• Promozione della partecipazione civica e dell'impegno sociale online</li><li>• Utilizzo delle piattaforme digitali per il coinvolgimento civico</li><li>• e-Policy e sicurezza digitale dell'Istituto Scolastico</li></ul>

## F5 - Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali

Il percorso è rivolto ai docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado con l'obiettivo di potenziare le competenze digitali attraverso strumenti, metodologie e tecnologie innovative. Il corso si pone l'obiettivo di accompagnare i docenti in un percorso sperimentale di creazione del curriculum digitale della scuola, nel quadro del DigComp2.2 e DigCompEdu. Inoltre, nell'ottica di una formazione esperienziale, verrà proposto un kit didattico articolato in quattro attività, elaborate in base alle fasce d'età degli alunni e ai livelli di competenza del docente.

Saranno trattati temi chiave come la valutazione delle competenze digitali, la creazione di artefatti digitali, la programmazione a blocchi, l'uso di realtà virtuale, aumentata e intelligenza artificiale e la loro integrazione nella didattica laboratoriale. L'approccio del corso mira a un equilibrio tra teoria e pratica, supportato dall'utilizzo di strumenti digitali.

**PROPOSTA Macroarea:** *Potenziamento dell'insegnamento utilizzando gli strumenti digitali nella prassi didattica secondo un approccio interdisciplinare, anche sulla base di quanto previsto dalle Linee guida per la didattica digitale.*

**Destinatari :** Personale Docente

Obiettivi	COMPETENZE	Contenuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Progettare, sviluppare e valutare attività utilizzando strumenti ed artefatti digitali</li><li>• Il Curriculum Digitale</li><li>• Lo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali</li></ul>	<p><b>DIGICOMP 2.2.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tutte</li></ul> <p><b>DIGICOMPEDU</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Risorse digitali</li><li>• Pratiche di insegnamento e apprendimento</li><li>• Valutazione dell'apprendimento</li><li>• Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La competenza digitale nei quadri di riferimento europei</li><li>• Digicomp 2.2. , DigiCompEdu e Action Plan per la Digital Education</li><li>• La Valutazione delle competenze digitali</li><li>• Principi di progettazione del curriculum digitale</li><li>• Creazione di rubriche per valutare le competenze digitali degli studenti, con indicatori personalizzati per fascia d'età e classe.</li><li>• La piattaforma Selfie per valutare le competenze digitali a livello scolastico</li><li>• Applicazioni per sviluppare le competenze digitali e supportare metodologie come Inquiry-Based Learning, Problem-Based Learning e Design Thinking per la valutazione delle competenze digitali.</li><li>• Strumenti per sviluppare il pensiero computazionale e competenze digitali avanzate.</li><li>• Utilizzo di strumenti di Realtà Aumentata e Intelligenza Artificiale (es. ChatGPT) per migliorare la didattica e stimolare la creatività.</li><li>• Integrazione nella didattica quotidiana e monitoraggio continuo del curriculum</li></ul>