

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



“Finanziato dall’Unione europea –  
Next Generation EU”

II CIRCOLO DIDATTICO “PROF. V. CAPUTI”

Via XXV Aprile, n. 4 -76011 Bisceglie (BT)

tel. 080/3955056 – Cod. Scuola BAEE06900X –

Uff. serv. 654 –C.F. 83004410722

e-mail istituzionale: [baee06900x@istruzione.it](mailto:baee06900x@istruzione.it);

P.E.C.: BAEE06900X@PEC.ISTRUZIONE.IT

Sito dellaScuola: <http://www.secondocircolobisceglie.edu.it/>

IL CIRCOLO TRA CONTINUITA’  
E  
INNOVAZIONE

## PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

### MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA

Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università

Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico sulla trasformazione digitale

### Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali

Legge 30 dicembre 2020, n. 178, articolo 1, comma 512

Decreto del Ministro dell’istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2

Progetto “Animatore digitale: formazione del personale interno”

Codice progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-6012

Codice CUP: F14D22002060006

## Progetto “Animatore digitale: formazione del personale interno”

Codice progetto M4C1I2.1-2022-941-P-6012

Percorso di formazione per il personale docente a.s. 2023/2024:

<< DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA: “NEXT GENERATION CLASSROOM”>>



# PROGRAMMA DEL PERCORSO

**DATA DI INIZIO: 20/02/2024**

**DATA DI CONCLUSIONE: 16/04/2024**

## DESCRIZIONE E SCOPO DEL CORSO

Il percorso di formazione per i docenti di Scuola Primaria si aggancia al Progetto “INNOVAMBIENTI” , Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next Generation Classroom - Ambienti di apprendimento innovativi, **Linea di investimento:** M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori, **Codice avviso** M4C1I3.2-2022-961.

Il progetto ha previsto e ottenuto l’acquisto di materiali e strumenti, finalizzati a organizzare ambienti fisici di apprendimento innovativi: aule fisse e ambienti laboratoriali di apprendimento, con configurazioni flessibili all’interno di aule opportunamente attrezzate. Le aule fisse saranno previste a cominciare dalle classi terze alle classi quinte; sono previsti ambienti modulari, orientati alla flessibilità didattica (attività differenziate nel rispetto dei tempi di apprendimento) e alla creatività (attività manipolative e giocose). Le aule prevedono una modularità continua che consentirà di cambiare il setting a seconda delle attività proposte per ogni singola disciplina e in base alle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, una didattica innovativa che si avvale delle strategie cooperative e collaborative. Gli studenti lavoreranno sui progetti proposti in modo attivo, per arrivare a potenziare situazioni di problem posing e di problem solving. Grazie alla formazione dei docenti, saranno implementate le competenze digitali degli allievi, favorendo un uso attivo e consapevole delle risorse digitali a loro disposizione per sviluppare una conoscenza consapevole, sicura, critica. Fondamentale sarà il passaggio ad una produzione di contenuti digitali che metteranno in atto le competenze acquisite in molto articolato, complesso e sempre più personale. Il fine è quello di portare i nostri allievi a produrre contenuti digitali che si arricchiscono di nuove architetture e nuove abilità, capaci di reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate nei diversi ambiti disciplinari. Si promuoverà anche l’inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento quali dei laboratori polifunzionali per lo sviluppo delle competenze linguistiche della lingua straniera (inglese) e le competenze disciplinari connesse allo sviluppo delle conoscenze storico-geografiche. Si tratta di ambienti innovativi che, attraverso un apposito Software dedicato alla produzione linguistica e alla ricerca e consultazione di contenuti digitali, arricchiranno l’apprendimento in sinergia con la presenza dei tradizionali testi di studio. L’ambiente sarà coauditato dalla presenza di cuffie con microfono che consentiranno di approcciare a file audio in autonomia senza creare disturbo ad altri utenti che

agiscono in contemporaneità, personalizzando così ogni singolo percorso formativo. Quindi è possibile nello stesso luogo creare momenti di differenziazione didattica. In particolare si attiverà anche un laboratorio Linguistico Virtuale, dove gli allievi faranno esperienze di chatting (scrittura) e dialogiche (produzione orale) per l'apprendimento della lingua straniera. Per le discipline è previsto un software didattico di presentazione, da utilizzare su lavagne interattive. I contenuti interattivi spettacolari, le applicazioni che sviluppano le competenze, illustrano il materiale o presentano esperimenti virtuali e aiutano a suscitare l'interesse degli alunni e a capire meglio il materiale didattico.

Il progetto ha lo scopo di avviare un percorso di insegnamento/apprendimento che permetta ai docenti di sperimentare le più recenti metodologie promosse da **InnovaMenti**, un progetto promosso dal Ministero dell'Istruzione per la diffusione delle metodologie didattiche innovative e ai discenti di sviluppare le competenze nelle diverse discipline di studio.

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TRASFERIBILI AGLI ALUNNI**

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca-azione.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Promuovere una cultura di genere e del rispetto delle differenze.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto.
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

**MACRO ARGOMENTO:** Transizione digitale

**AREA DIGCOMPEDU;**

Partendo dal quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti denominato DigCompEdu, il corso vuole promuovere nello specifico le seguenti competenze pedagogiche digitali dei docenti:

- **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale**

Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale;

- **Area 2: Risorse digitali**

Individuare, condividere e creare risorse educative digitali;

- **Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento**

Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;

- **Area 4: Valutazione dell'apprendimento**

Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;

- **Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**

Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;

- **Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

dal seguente livello di padronanza delle competenze digitali in ingresso:

- A1 Novizio;
- A2 Esploratore;
- B1 Sperimentatore; (X)
- B2 Esperto;
- C1 Leader;
- C2 Pioniere.

## **TIPOLOGIA DI EROGAZIONE E DURATA DEL CORSO**

Il corso è strutturato in 8 incontri in presenza per un totale di 25 h, articolati in 3 moduli didattici riferiti ai diversi materiali acquisiti con il progetto riportato in “descrizione”.

**N. DI PARTECIPANTI: 25**

## **PROGRAMMA DEL CORSO:**

*MODULO 1: SETTING INNOVAMBIENTI*

*MODULO 2: SOFTWARE E PERCORSI DIDATTICI DIGITALI*

*MODULO 3: LABORATORI E LABORATORIALITA'*

## STRUMENTI E METODOLOGIE



Esplorare nuove metodologie...  
non è mai stato così coinvolgente!

Il corso sarà caratterizzato dalla metodologia laboratoriale ludica/operativa per la costruzione del sapere. Si esploreranno anche le metodologie di

Gamification, Inquiry, Storytelling, Tinkering, avvalendosi di setting volti a favorire situazioni di problem solving, cooperative learning, peer tutoring, brainstorming e debate. Non si potrà prescindere da strumenti e supporti multimediali (video e slides, pagine animate “LIM, mappe concettuali, atelier creativi, software dedicati).

## VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e valutazione delle competenze sarà strutturata in osservazioni sistematiche in itinere e finali, e la somministrazione di questionari di gradimento. Sarà previsto nella fase finale un compito di ricerca-azione da realizzare sul campo nelle classi di riferimento, prevedendo il più possibile raccordi con le altre discipline e con le competenze chiave di cittadinanza, al fine di sviluppare negli allievi: la progettazione, la sperimentazione, la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione.

**RELATORE:** Animatore digitale Elisabetta Cappelluti

**DATA INIZIO DELLE ISCRIZIONI:** 12/02/24

**DATA FINE ISCRIZIONI:** 17/02/24

## FORMATORE

Ins. Elisabetta Cappelluti

**Direttore del corso**  
D.S. Dott. Giuseppe Tedeschi

## CONFIGURAZIONE AMBIENTI

<b>Dotazioni Digitali</b>	Notebook	Notebook 14"	HP Notebook 14" Full HD. Processore Intel Core i5, 8gb, 512ssd e Windows Pro Education
<b>Arredi Didattici e Tecnici</b>	Tavoli	Pino S in MDF Plus	Tavoli Pino S in MDF+ con gambe M5
<b>Arredi Didattici e Tecnici</b>	Sedute	Sedia	Seduta impilabile 60% in plastica certificata come riciclata, a sua volta 100% riciclabile infinite volte, misura disponibile M6.
<b>Dotazioni Digitali</b>	Document Camera	Visualizer Document camera	Visualizer Document camera Huecam USB con stelo snodabile, piccola, leggera e versatile. Con basetta d'appoggio.
<b>Dotazioni Digitali</b>	Carrelli di Ricarica	Carrello di Ricarica	Armadio di carico per il trasporto di 10 laptop, notebook, laptop, tablet, smartphone e qualsiasi altro dispositivo elettronico simile.
<b>Dotazioni Digitali</b>	Audio	Cuffie	Cuffia con microfono richiudibile, adatta a molteplici utilizzi scolastici.
<b>Dotazioni Digitali</b>	Licenze Software	TextHelp	Licenze Texthelp: Read&Write , software con strumenti dedicati all'accessibilità e all'inclusione trasversale alle materie. Equatio per poter utilizzare linguaggio matematico nelle risorse digitali. Licenza per intero dominio 1 anno (a prescindere dal numero di docenti e studenti)
<b>Dotazioni Digitali</b>	Licenze Software	CoSpaces	Applicativo Software CoSpaces l'App Didattica perfetta per creare attività coinvolgenti e interattive in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale (AR & VR) - 1 Admin + 29 Seat Studenti con Add-ons abbonamento di 2 anni
<b>Dotazioni Digitali</b>	Licenze Software	Mozaik TEACHER	Licenza associata all'utente che permette a un insegnante di utilizzare sia mozaBook che mozaWeb su più dispositivi. Accesso completo ai contenuti interattivi (scene 3D e video educativi) e alle applicazioni educative sia in mozaBook che su mozaWeb.
<b>Dotazioni Digitali</b>	Licenze Software	SMART ENGLISH JUNIOR	E' un corso di potenziamento progettato specificatamente per studenti italiani. Il corso avvicina gli studenti all'Inglese parlato in modo divertente e stimolante. E' un corso di potenziamento delle abilità di Speaking and Listening con focus particolare sulla pronuncia.

## CALENDARIO ATTIVITA'

Argomenti	Attività ed esercitazioni	Date
<b>SETTING INNOVAMBIENTI</b>	Presentazione del corso ed esplicitazione sintetica degli argomenti; visione degli strumenti acquisiti. Immergersi culturalmente nell'ambito della linea di investimento "Scuola 4.0" con il quale si è inteso di prevedere una trasformazione delle classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento e nella creazione di laboratori per promuovere un ampio programma di formazione alla transizione digitale di tutto il personale scolastico. Con il progetto della nostra scuola <b>INNOVAMBIENTI</b> si persegue la finalità di realizzare ambienti di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo.	20/02/24 16:00-19:00
<b>PIANIFICAZIONE E SPERIMENTAZIONE</b>	Pianificazione e sperimentazione con i materiali dei nuovi ambienti per familiarizzare con gli strumenti e ipotizzare piste di lavoro applicabili al contesto didattico. Simulare setting diversi; progettare unità di lavoro con percorsi personalizzati e digitali.  Simulazione di esempi; lavori di gruppo; presentazione dei lavori in intergruppo.	27/02/24 15:30-19:00
<b>SOFTWARE E PERCORSI DIDATTICI DIGITALI</b>	Scoperta ed esplorazione di creazioni 3D in VR come valore di arricchimento dell'esperienza di apprendimento e un importante fattore di motivazione. Tale abilità consente agli studenti di programmare e creare mondi nuovi e storie avvincenti, sviluppando competenze di Coding e Storytelling.	05/03/24 16:00-19:00
<b>PIANIFICAZIONE E SPERIMENTAZIONE</b>	L'AR può essere utilizzata in qualsiasi disciplina di studio per aumentare il coinvolgimento e la collaborazione degli studenti. La simulazione di esempi prodotti in lavori di gruppo o a coppie favorirà la creatività e lo sviluppo di abilità digitali trasferibili agli alunni. Presentazione dei lavori in intergruppo; progettazione di un breve percorso di apprendimento per gli alunni.  Simulazione di esempi; presentazione dei progetti.	12/03/24 15:30-19:00

<p><b>LABORATORI E LABORATORIALITA'</b></p>	<p>L'allestimento di spazi di apprendimento innovativi e l'acquisizione dei relativi strumenti e tecnologie digitali, prevalentemente all'interno di aule dedicate, non esclude anche l'utilizzo di <i>Atelier</i>  Creativi e laboratori con strumenti digitali, già corredati con altri progetti a cui la nostra scuola ha aderito con altri bandi dedicati. Pertanto il luogo laboratoriale, opportunamente attrezzato, offre esperienze di cooperazione e sperimentazione sia in piccoli gruppi che in grandi gruppi con possibilità di collaborazioni per classi parallele e/o con altre più esperte, al fine di favorire percorsi di tutoring tra discenti e docenti.</p>	<p>19/03/24 16:00-19:00</p>
<p><b>PIANIFICAZIONE E SPERIMENTAZIONE</b></p>	<p>Il <b>superamento del gruppo classe</b> può permettere diversificate occasioni di socializzazione e assicurare maggiori occasioni di formazione di gruppi di lavoro, al fine di creare un ambiente scolastico inclusivo. Si tratta di organizzare momenti laboratoriali per <b>classi aperte</b> al fine di inserire nella didattica momenti in cui gli alunni possano lavorare per interclasse per diversificare e movimentare la vita scolastica, permettendo agli studenti di confrontarsi con altri pari o adulti, diversi da quelli della propria classe. Si mettono così in atto capacità logiche e di relazione, per permettere loro di incontrare una varietà di modalità linguistiche e comportamentali e per sostenere il senso di appartenenza alla scuola che è molto di più di un insieme di classi.</p>	<p>26/03/24 15:30-19:00</p>
<p><b>PROJECT WORK DI GRUPPO</b></p>	<p>Il project work rappresenta una sperimentazione attiva, quasi un percorso di ricerca-azione, in cui i contenuti appresi durante un percorso didattico formativo, diventano uno strumento progettuale che si collega alla metodologia 'learning by doing' nel contesto classe o di laboratorio. Si tratta di verificare che, in seguito ad un breve periodo di apprendimento, gli alunni riescano ad acquisire semplici obiettivi prefissati.</p>	<p>26/03/24 16:00-19:00</p>
<p><b>CONCLUSIONI E VERIFICA DELL'ESPERIENZA</b></p>	<p>Verbalizzazione dei project work applicati. Questionari di contenuto e di gradimento del corso.</p>	<p>16/04/24 16:00-18:30</p>