



Cambridge Assessment
International Education
Cambridge International School

LICEO SCIENTIFICO STATALE "VITO VOLTERRA" Fabriano

Sede centrale: Via Rinalda Pavoni 14, 60044 FABRIANO (AN), Tel. 07325775
Sez. staccata: Piazza Dante 1, 60041 SASSOFERRATO (AN), Tel. 0732959205



LM Liceo matematico
Liceo Volterra Fabriano

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO E INNOVAZIONE

Prot. n. vedi segnatura

Fabriano, vedi segnatura

Agli USR regionali
Ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado
LORO SEDI

Oggetto: Progetto biennale "*FORMIAMOCI PER ABITARE LO SPAZIO DIGITALE*" - PNRR "Poli Formativi transizione digitale" – PROSEGUO ATTIVITÀ.

Questo Liceo è **Polo Formativo per la Transizione Digitale delle Scuole** "*per la realizzazione di percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata, erogati con modalità e strumenti innovativi in favore del personale scolastico*" nell'ambito del PNRR.

Con la presente si comunica che questo Polo Formativo ha attivato **ulteriori percorsi formativi gratuiti (di seguito descritti) per tutto il personale scolastico in servizio in tutto il territorio nazionale** (percorsi formativi mirati per docenti, dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA.) condotti da esperti del mondo delle professioni e dell'università sulle seguenti aree tematiche:

- I. leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle istituzioni scolastiche (per dirigenti scolastici, DSGA, animatori digitali, collaboratori del dirigente scolastico, docenti titolari di funzioni strumentali, etc.);*
- II. digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e competenze digitali del personale scolastico per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie;*
- III. progettazione, organizzazione, gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0" della Missione 4 – Componente 1 del PNRR;*
- IV. revisione e aggiornamento del curriculum scolastico per le competenze digitali;*
- V. metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento;*
- VI. pensiero computazionale, informatica e robotica nella scuola dell'infanzia e nel primo ciclo (docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado);*
- VII. insegnamento e apprendimento dell'intelligenza artificiale;*
- VIII. making, tinkering, realtà virtuale e aumentata, internet delle cose, nella didattica;*

AG/so

Pag. 1 di 6

Codice Fiscale 81003050424
Cod. Min.: ANPS05000Q
codice univoco ufficio: UF3CGO

anps05000q@pec.istruzione.it
anps05000q@istruzione.it
www.liceoscientificofabriano.it

Firmato digitalmente da ANTONELLO GASPARI



IX. insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro (docenti delle scuole secondarie di secondo grado);
X. tecnologie digitali per l'inclusione (tutto il personale scolastico, anche con percorsi mirati e specifici).

Le iscrizioni ai corsi sono aperte

con scadenza variabile secondo i vari percorsi formativi disponibili

Tutti i percorsi formativi durano 20 ore con modalità di erogazione **on-line**.

I corsi sono a numero chiuso e l'accesso ad ogni percorso formativo avviene in base alla data di iscrizione nella piattaforma Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale>.

Ogni corsista può partecipare a più percorsi formativi, distinti per ordine di scuola e reperibili qui: <https://liceoscientificofabriano.edu.it/2023/03/21/pnrr-84750-formiamoci-per-abitare-lo-spazio-digitale/> o in allegato al presente invito. Ulteriori percorsi verranno attivati nei prossimi mesi.

L'attestazione verrà rilasciata dalla piattaforma di Scuola Futura al raggiungimento del numero minimo di ore di frequenza previsto pari al 70% (=14 ore).

Allegato: elenco degli ulteriori percorsi formativi attivati.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Antonello Gaspari
Firma elettronica



PERCORSI FORMATIVI ATTIVI

Tutti i percorsi formativi durano 20 ore con modalità di erogazione variabile: ON LINE

ID	Percorso formativo	Data Svolgimento	corsisti destinatari	Periodo iscrizione	Descrizione
1 158675	<p>Le competenze DigComp per il Curricolo Digitale della scuola dell'Infanzia e Primaria # 15</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 20/11/23 al 22/12/23</p>	<p>Docenti Infanzia - Primaria</p>	<p>dal 18/10/23 al 14/11/23</p>	<p>Il corso, destinato a docenti della scuola dell'Infanzia e Primaria, si propone di introdurre alla conoscenza dei fondamenti teorici e alla pratica didattica del modello di riferimento europeo DigComp2.2 e DigComp.Edu per scoprire se quanto viene proposto nelle classi durante le attività didattiche è in linea con il framework europeo.</p> <p>Durante le attività del corso si progetterà con i corsisti una bozza del Curricolo Digitale più idoneo al target di studenti della scuola dell'Infanzia e Primaria, che potrà essere utilizzato nella redazione della versione definitiva degli Istituti dei partecipanti. Il Curricolo Digitale sarà composto da ambienti, contenuti e/o applicativi digitali, anche utili all'integrazione della tematica scelta nella didattica curricolare tradizionale, in una logica di interdisciplinarietà per sviluppare competenze digitali; con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo.</p>
2 158676	<p>Le competenze DigComp per il Curricolo Digitale della scuola secondaria di primo e secondo grado #17</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 22/11/23 al 27/12/23</p>	<p>Docenti secondaria di I e II Grado</p>	<p>dal 20/10/23 al 16/11/23</p>	<p>Il corso, destinato a docenti della scuola secondaria di 1° e di 2° grado, si propone di introdurre alla conoscenza dei fondamenti teorici e alla pratica didattica del modello di riferimento europeo DigComp2.2 e DigComp.Edu per scoprire se quanto viene proposto nelle classi durante le attività didattiche è in linea con il framework europeo.</p> <p>Durante le attività del corso si progetterà con i corsisti una bozza del Curricolo Digitale più idoneo al target di studenti della scuola secondaria di 1° e di 2° grado, che potrà essere utilizzato nella redazione della versione definitiva degli Istituti dei partecipanti. Il Curricolo Digitale sarà composto da ambienti, contenuti e/o applicativi digitali, anche utili all'integrazione della tematica scelta nella didattica curricolare tradizionale, in una logica di interdisciplinarietà per sviluppare competenze digitali; con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo.</p>
3 158558	<p>L'Impatto degli Spazi Fisici sull'Apprendimento: Strategie Efficaci #51</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 03/11/23 al 15/12/23</p>	<p>Docenti infanzia – primaria – secondaria di primo e secondo grado</p>	<p>dal 11/10/23 al 31/10/23</p>	<p>L'investimento dei fondi PNRR nelle Next Generation Classrooms richiede una revisione degli spazi, dei tempi, della didattica e persino dell'organizzazione stessa della scuola al fine di rigenerarla e garantire che l'azione educativa sia allineata alle sfide contemporanee, come le neuroscienze, l'intelligenza artificiale, l'iperconnessione e altro ancora. Questo percorso consentirà a ciascun partecipante di</p>



						<p>sperimentare direttamente non solo le possibili innovazioni in termini di spazi e tecnologie, ma soprattutto di provare nuove e innovative modalità didattiche, sia digitali che non.</p> <p>Questo modulo introduttivo è dedicato ai partecipanti con una conoscenza di base delle metodologie innovative per spazi e ambienti di apprendimento. Esploreremo i principali concetti teorici e le teorie educative che sostengono la progettazione di ambienti di apprendimento innovativi. Discuteremo l'importanza di spazi flessibili, inclusivi e stimolanti per promuovere l'apprendimento attivo, la collaborazione e la creatività. Presenteremo le strategie pedagogiche emergenti, come la flipped classroom, la peer instruction e l'apprendimento basato su progetti, che si adattano agli spazi di apprendimento innovativi. Attraverso esempi pratici e attività di riflessione, i partecipanti acquisiranno competenze di base per la progettazione e l'implementazione di tali spazi nel loro contesto educativo</p>
4	158561	<p>Progettare Spazi per l'Apprendimento del Futuro: Metodologie Innovative #52</p> <p>ON-LINE</p>	<p>dal 05/12/23 al 15/02/24</p>	<p>Docenti infanzia – primaria – secondaria di primo e secondo grado</p>	<p>dal 18/10/23 al 29/11/23</p>	<p>L'investimento dei fondi PNRR nelle Next Generation Classrooms richiede una revisione degli spazi, dei tempi, della didattica e persino dell'organizzazione stessa della scuola al fine di rigenerarla e garantire che l'azione educativa sia allineata alle sfide contemporanee, come le neuroscienze, l'intelligenza artificiale, l'iperconnessione e altro ancora. Questo percorso consentirà a ciascun partecipante di sperimentare direttamente non solo le possibili innovazioni in termini di spazi e tecnologie, ma soprattutto di provare nuove e innovative modalità didattiche, sia digitali che non. Questo modulo è pensato per i partecipanti con una conoscenza intermedia delle metodologie innovative per spazi e ambienti di apprendimento. Approfondiremo le metodologie avanzate per la progettazione di spazi di apprendimento coinvolgenti. Esploreremo l'importanza di considerare l'ergonomia, l'illuminazione e l'acustica nella creazione di un ambiente ottimale per l'apprendimento. Analizzeremo le strategie pedagogiche emergenti, come il cooperative learning, il problem-based learning e il blended learning, e come queste possano essere integrate nella progettazione degli spazi. Esploreremo inoltre l'utilizzo creativo dello spazio per favorire la collaborazione, la concentrazione e l'interazione degli studenti. Attraverso studi di caso, esempi pratici e attività di progettazione, i partecipanti svilupperanno competenze intermedie nella progettazione di spazi di apprendimento innovativi che soddisfino le esigenze specifiche dei loro studenti. Discuteremo inoltre l'importanza di una progettazione inclusiva, che tenga conto delle diverse abilità e stili di apprendimento degli studenti. Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di collaborare e condividere le proprie esperienze, arricchendo la</p>



						progettazione degli spazi attraverso una prospettiva interdisciplinare
5	158566	Digital Learning 360° # 58 ON-LINE	dal 06/11/23 al 15/12/23	Docenti primaria, secondaria I e II grado CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	dal 12/10/23 al 31/10/23	Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici. <ul style="list-style-type: none"> • Il DigCompEdu e le competenze digitali del docente; • il Cloud nella didattica; • realizzare tour virtuali con mappe e immagini 360; • le timeline nella didattica
6	158568	Esperienze d'aula 2.0: integrare nuovi modelli digitali nell'insegnamento #59 ON-LINE	dal 11/12/23 al 22/01/24	Docenti secondaria I e II grado CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	dal 25/10/23 al 04/12/23	Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici. <ul style="list-style-type: none"> • Lezioni geolocalizzate e tour virtuali • realizzare percorsi immersivi attraverso mappe e immagini 360; • raccontare storie a partire dalle mappe; • "Escape Room" come strumento didattico.
7	158573	Intelligenza artificiale_2 #68 ON-LINE	dal 07/11/23 al 05/12/23	Docenti secondaria I e II grado CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	dal 12/10/23 al 03/11/23	Il corso "Intelligenza Artificiale_2" è stato appositamente progettato per i docenti di scuola secondaria che desiderano approfondire la conoscenza e l'applicazione dell'intelligenza artificiale (IA) nel contesto educativo. Questo programma formativo offre agli insegnanti un'opportunità unica per esplorare le potenzialità dell'IA e imparare come integrarla in modo efficace nella loro pratica didattica. Attraverso una combinazione di sessioni teoriche, laboratori pratici e studi di casi, i partecipanti acquisiranno competenze approfondite in merito all'utilizzo dell'IA per potenziare la comunicazione e l'apprendimento degli studenti nella scuola secondaria. Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di applicare con fiducia le conoscenze acquisite sull'IA per migliorare la comunicazione e l'apprendimento nella scuola secondaria, offrendo agli studenti un ambiente di apprendimento arricchito Argomenti del corso: <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione all'intelligenza artificiale - Applicazioni pratiche dell'IA nella scuola secondaria - Strumenti di comunicazione potenziati dall'IA - Migliorare l'apprendimento degli studenti con l'IA - Etica e responsabilità nell'uso dell'IA



						<ul style="list-style-type: none"> – Laboratorio pratico sull'implementazione dell'IA – Presentazione dei progetti
8	158616	Innovazione digitale e nuovi metodi per l'apprendimento. Dalla realtà Estesa alle nuove frontiere dell'Intelligenza Artificiale #72 ON-LINE	dal 06/11/23 al 17/11/23	Docenti Infanzia – Primaria secondaria I e II grado CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)	dal 13/10/23 al 03/11/23	Il corso verterà sulle principali innovazioni tecnologiche degli ultimi anni, con particolare declinazione al mondo dell'apprendimento e della scuola. Verranno trattate le applicazioni di Extended reality e la Gamification, con introduzione alla XR, cenni di modellazione 3D, Gamification. Casi d'uso e applicazioni nei settori della cultura, del turismo e della salute dell'uomo • Le competenze e i nuovi mestieri nell'ambito della Gamification. Una esperienza didattica in classe con ChatGPT e Midjourney Laboratorio su Metaverso e XR. Una esperienza didattica in classe: progettazione e costruzione di visite su Decentraland. Una esperienza didattica in classe: progettazione di esperienze VR.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Antonello Gaspari

Firmato digitalmente