# Allegato A

**Modulo Iscrizione Docenti ai Corsi di Transizione Digitale e ai Laboratori formativi sul campo per Docenti nell’ambito del progetto 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 alla transizione digitale per il personale scolastico”, finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU – “Formazione del personale scolastico per la transizione digitale” (D.M. 66/2023) CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-40847 - CUP: I84D23003530006**

Al Dirigente Scolastico dell’Istituto **I.C. “Agostino Inveges” – Sciacca (AG)**

Il/la sottoscritto/a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Codice Fiscale \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

nato/a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

residente a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Via \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Cellulare \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Docente della scuola:

* ⬜ Scuola Infanzia;
* ⬜ Scuola Primaria;
* ⬜ Scuola Secondaria di primo grado;

# CHIEDE

di essere ammesso/a a frequentare le attività **del Modulo, di seguito contrassegnato, nell’ambito del progetto PNRR “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” D.M. 66/2023 - CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-40847 - CUP: I84D23003530006**

**Corsi Transizione Digitale per Docenti e ATA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Titolo modulo** | **Destinatari** | **Argomenti da Sviluppare** |
| ⬜ **2** | Gli strumenti di Google Workspace for Education per la didattica innovativa | Docenti | Panoramica sull’utilizzo degli strumenti di Google Workspace for Education. Creazione e organizzazione di risorse con Documenti, Fogli, Presentazioni. Moduli Meet e Calendar. Organizzazione dei contenuti con Sites e Drive. Gestione della classe virtuale con Classroom e dei relativi strumenti per la gestione degli argomenti, delle verifiche e delle valutazioni. |

**Laboratori formativi sul campo per Docenti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Titolo modulo** | **Destinatari** | **Argomenti da Sviluppare** |
| ⬜ **1** | Matematica innovativa e applicazioni visuali e coding | Docenti Matematica e Scienze | Presentazione, installazione e uso di Cabri Express / Cabri Express Primary e/o uso di programmi affini Open Source (GeoGebra, altri). Presentazione, installazione, configurazione e uso dei software visuali Scratch e mBlock. Installazione e uso delle estensioni di Scratch e delle librerie dispositivi mBlock. Presentazione e uso della piattaforma di simulazioni di Scienze e Matematica PhET Interactive Simulations. Sviluppo di semplici programmi visuali su di un argomento didattico matematico-scientifico. Produzione di almeno un elaborato finale che faccia parte di un argomento/modulo didattico. |
| ⬜ **2** | Utilizzo delle dotazioni digitali acquisite con PNRR Scuola 4.0 per la didattica innovativa – Nr 1 | Docenti Primaria | Screening delle dotazioni digitali presenti negli ambienti di apprendimento innovativi. Illustrazione e configurazione dei vari setting di apprendimento componibili in funzione delle dotazioni digitali presenti nelle aule. Uso delle principali metodologie didattiche innovative da svolgere in funzione delle dotazioni digitali presenti negli ambienti. Produzione e sviluppo pratico operativo di argomenti didattici mediante l’uso di: linguaggi visuali, coding, elettronica, robot, software e piattaforme specifiche, realtà aumentata-virtuale- immersiva in funzione della tipologia di discenti e di dotazioni digitali presenti negli ambienti di apprendimento innovativi. |
| ⬜ **3** | Utilizzo delle dotazioni digitali acquisite con PNRR Scuola 4.0 per la didattica innovativa – Nr 2 | Docenti Secondaria Primo Grado | Screening delle dotazioni digitali presenti negli ambienti di apprendimento innovativi. Illustrazione e configurazione dei vari setting di apprendimento componibili in funzione delle dotazioni digitali presenti nelle aule. Uso delle principali metodologie didattiche innovative da svolgere in funzione delle dotazioni digitali presenti negli ambienti. Produzione e sviluppo pratico operativo di argomenti didattici mediante l’uso di: linguaggi visuali, coding, elettronica, robot, software e piattaforme specifiche, realtà aumentata-virtuale- immersiva in funzione della tipologia di discenti e di dotazioni digitali presenti negli ambienti di apprendimento innovativi. |
| ⬜ **4** | Modellazione e stampa 3D | Docenti | Introduzione alla modellazione e stampa 3D. Workflow del processo di fabbricazione digitale 3D dal CAD alla stampa. Presentazione e uso pratico del software di modellazione 3D: piattaforma Tinkercad e/o software equivalente (SketchUp for Schools, altri). Utilizzo dello Scanner 3D per importare oggetti 3D reali. Illustrazione dei principali software di slicing Open Source: Cura, Simplify3D, altri. Presentazione e uso pratico del software di slicing in dotazione alla stampante 3D. Scelta dei parametri di stampa e della tipologia di filamenti in funzione delle loro caratteristiche e del prodotto da realizzare. Caricamento e sostituzione dei materiali di stampa, prove di stampa, stampa dei progetti. Risoluzione dei problemi più comuni. Produzione di almeno un elaborato finale che faccia parte di un argomento/modulo didattico. |
| ⬜ **5** | Audio-videomaking per il Digital Storytelling, sviluppo contenuti digitali | Docenti | Presentazione e utilizzo dei dispositivi per la registrazione di filmati audio video e/o di audio/podcast: Smartphone su Gimbal a 3 assi, microfoni lavalier, Kit per Registrazione audio con Interfaccia Audio, Microfono, Cuffie da Studio, Fotocamera a 360° su treppiede, ecc. Illustrazione dei principali software di montaggio audio video Open Source: Open Broadcaster Software “OBS Studio”, OpenShot. Presentazione e uso pratico del Kit Digital Storytelling - HUE Animation Studio mediante la tecnica dello stop motion. Presentazione e uso del software PaintShop Pro 2023 Ultimate e VideoStudio Ultimate 2023. Presentazione e uso di Google Arts & Culture. Utilizzo di siti per la ricerca di contenuti audio video Royalty Free, come: Pexels, Videezy, Coverr, Mazwai, Pixabay, Mobygratis, Publicdomain4u, ecc, da utilizzare per l’arricchimento dei contenuti multimediali. Produzione di elaborati audio / video che mostrino argomenti didattici. |

**La presentazione della domanda impegna il docente alla presenza in tutte le attività formative e di supporto collegate al modulo selezionato.**

**Ai sensi dell’art. 13 del GDPR/2016, il sottoscritto autorizza l'Istituto all'utilizzo ed al trattamento dei dati personali qui dichiarati per le finalità del corso, la sua pubblicizzazione e/o pubblicazione sul sito web.**

**Firma del docente \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**