# Allegato A

**Modulo Iscrizione Docenti ai Corsi di Transizione Digitale e ai Laboratori formativi sul campo per Docentinell’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 – “Digital Form” (D.M. 66/2023)CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-45756 - CUP: G84D23007670006**

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 afrequentare le attività **del Modulo, di seguito contrassegnato, nell’ambito del progetto PNRR “Digital Form”D.M. 66/2023 - CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-45756 - CUP: G84D23007670006**

**Corsi Transizione Digitale per Docenti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Titolo modulo** | **Destinatari** | **Argomenti da Sviluppare** |
| ⬜**2** | Gli strumenti di Google Workspace for Education per la didattica innovativa – Nr 1 | Docenti Infanzia e Primaria | 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. |
| ⬜**3** | Gli strumenti di Google Workspace for Education per la didattica innovativa – Nr 2 | Docenti Scuola Secondaria Primo Grado | 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** | Utilizzo delle dotazioni digitali acquisite con PNRR Scuola 4.0 per la didattica innovativa (Elettronica, Coding, Robotica educativa, ecc…) – Nr 1 | Docenti Infanzia e 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. |
| ⬜**2** | 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.  |
| ⬜**3** | Intelligenza Artificiale Generativa nella didattica | Docentitutti | Introduzione all’I.A.G. e presentazione delle varie tipologie disponibili in rete. Modalità di iterazione attraverso il “prompt” in ambito didattico di: ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot, Canva, altre tipologie di I.A.G. Uso didattico di Canva: Generatore di immagini AI; Scrittura magica;Canva per la didattica. Applicazione delle metodologie innovative mediante uso pratico della I.A.G. per la creazione, gestione e verifica dei contenuti didattici. |
| ⬜**4** | Uso di software/app innovativi per la didattica | Docenti tutti | Tecnologie Digitali per la Didattica: Ruolo e vantaggi della tecnologia nell'educazione, Approcci metodologici innovativi. Ambienti di Apprendimento Digitali: Piattaforme LMS e gestione classi virtuali e Monitoraggio studenti. Creazione di Contenuti Didattici: Presentazioni interattive, mappe concettuali, quiz. Gamification e Didattica Interattiva: Giochi educativi, MinecraftEducation, Roblox Studio. Realtà Aumentata e Virtuale: Applicazioni AR/VR per l'apprendimento. Coding e Robotica Educativa: Coding (Scratch, Blockly) e robotica (LEGO Mindstorms, Lego Spyke, etc..). Intelligenza Artificiale nella Didattica: Strumenti AI per personalizzazione dell'apprendimento. Collaborazione e Condivisione: Cloudcomputing, strumenti collaborativi (Padlet, Jamboard). Progettazione di un Modulo Didattico Digitale: Pianificazione, test in aula, valutazione. Produzione di almeno un elaborato finale che faccia parte di un argomento/modulo didattico. |
| ⬜**5** | Audio-videomaking per il Digital Storytelling, sviluppo contenuti digitali – Nr 1 | Docenti Infanzia | 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. |
| ⬜**6** | Audio-videomaking per il Digital Storytelling, sviluppo contenuti digitali – Nr 2 | Docenti Primaria | 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. |
| ⬜**7** | Audio-videomaking per il Digital Storytelling, sviluppo contenuti digitali – Nr 3 | Docenti Scuola Secondaria Primo Grado | 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\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**