DM 66 PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

#	TITOLO	n. edizioni	numero ore	SINTESI /FINALITA' PROGETTO	OBIETTIVI	DESTINATARI	NUM. MINIMO DESTINATARI	ORARIO	PERIODO DI RIFERIMENTO
1	**FORM-Azione base 1**	1	12	Favorire l'alfabetizzazione informatica (gestione documenti - programmi di videoscrittura, presentazioni, Gmail- Calendar)	Sviluppare l'alfabetizzazione digitale attraverso la conoscenza e l'uso di applicativi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni. Conoscere e gestire le principali funzionalità dei sistemi Cloud	Docenti	15	3 h - Modalità online	Dicembre 2024 Giugno 2025
2	**FORM-Azione base 2**	1	12	Applicativi Google (Modul i-Documenti - Fogli di calcolo - Classroom- ..)	Potenziare le competenze digitali di base del personale docente relative alla conoscenza, uso e gestione di applicativi Google (Moduli- documenti - presentazioni - Gmail- Calendar...)	Docenti	15	3 h - Modalità online	Dicembre 2024 Giugno 2025
3	**Metodologie Innovative 1**	1	10	Digital Storytelling - Debate - Didattica laboratoriale - Problem Solving - Flipped Class - Outdoor Education	Creare un ambiente di apprendimento inclusivo che rispetti e valorizzi la diversità. Promuovere un ambiente di apprendimento stimolante e inclusivo, che prepari gli studenti alle sfide future, favorendo lo sviluppo di competenze fondamentali e una mentalità aperta e curiosa.	Docenti	15	2:30 h - Modalità online	Dicembre 2024 Giugno 2025
4	**Metodologie Innovative 2**	1	10	Digital Storytelling - IA	Creare un ambiente di apprendimento inclusivo che rispetti e valorizzi la diversità. Promuovere un ambiente di apprendimento stimolante e inclusivo, che prepari gli studenti alle sfide future, favorendo lo sviluppo di competenze fondamentali e una mentalità aperta e curiosa.	Docenti	15	2:30 h - Modalità online	Dicembre 2024 Giugno 2025
5	**Setting lab**	1	10	Conoscenza e gestione di ambienti di apprendimento innovativi e degli strumenti finalizzati anche alla gestione della classe e all'inclusione (Digital Board, Chromebook - Sistemi di videoconferenza)	Sviluppare la formazione interna alla scuola attraverso l'organizzazione di laboratori, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica; creare un ambiente di apprendimento che rafforza l'interazione studente-docenti- risorse- comtenuti	Docenti	15	2:30 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
6	**Biblio-Lab**	1	10	Potenziare le conoscenze per la gestione della biblioteca digitale e conoscenza del software "Bibliowin"	Sviluppare la formazione interna alla scuola attraverso l'organizzazione di laboratori,favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica; creare un ambiente di apprendimento che rafforza l'interazione studente-docenti- risorse- contenuti	Docenti	15	2:30 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025

7	**In-Tech**	1	12	Realizzazione e gestione PEI e PDP Utilizzare strumenti digitali e applicazioni didattiche per l'inclusione	Conoscere le modalità di compilazione e condivisione sul Drive del Piano educativo individualizzato e del Piano didattico personalizzato Conoscere strumenti e applicazioni digitali per l'inclusione a supporto del docente per sviluppare l'identità dell'alunno soprattutto in presenza di disabilità e bisogni educativi speciali. Fornire indicazioni nella scelta di percorsi digitali compensativi finalizzati alla didattica inclusiva	Docenti	15	3 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
8	**Creativa-mente**	1	20	Creare e organizzare le lezioni con le webapp (Canva base - Digipad - Brisk Teaching - Learning App) Canva livello 2	Conoscere applicativi e strumenti per ampliare le proprie conoscenze utili all'organizzazione di tutte le attività scolastiche. Facilitare la condivisione di risorse e idee tra insegnanti e studenti, promuovendo un approccio collaborativo all'apprendimentoSviluppare strategie didattiche innovative: integrare Canva nelle lezioni quotidiane per rendere l'insegnamento più interattivo e coinvolgente. Imparare a progettare materiali didattici che stimolino l'interesse degli studenti (infografiche, poster e video didattici).Creare percorsi di digital storytelling.	Docenti	15	2:30 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
9	**Coding-up**	1	20	Integrare attività di Coding e robotica educativa per stimolare il pensiero critico e la creatività (Coding unplugged-Bee-bot)	Favorire la conoscenza di programmi specifici e piattaforme visuali per l'apprendimento del pensiero computazionale. Sviluppare l'approccio al problem solving come strategia di risoluzione.	Docenti	15	3 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
10	**Formazione Registro elettronico e piattaforme didattiche**	1	12	Conoscere e saper utilizzare il registro elettronico Nuvola ed integrazione su Classroom	Favorire le competenze e le conoscenze necessarie per utilizzare efficacemente il registro elettronico nella gestione quotidiana delle classi. Familiarizzare con tutte le funzioni disponibili nel registro elettronico, incluse l'inserimento delle valutazioni, di documenti specifici, avvisi, programmazione, ecc. e la gestione delle comunicazioni con i genitori.	Docenti	15	3 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
11	**FORM-Azione base Strumenti di GSuite livello base**	1	12	Potenziare le competenze digitali di base del personale Ata relative alla conoscenza, uso e gestione di applicativi Google	Acquisire l'alfabetizzazione digitale attraverso la conoscenza e l'uso di applicativi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni. Conoscere e gestire le principali funzionalità dei sistemi Cloud: posta elettronica - registro elettronico	AA e CS	15	3 h - Modalità mista	Dicembre 2024 Giugno 2025
	TOTALI	**11**	**140**						

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO									
#	**TITOLO**		**NUMERO MODULI**	**SINTESI /FINALITA' PROGETTO**	**OBIETTIVI**	**DESTINATARI**	**NUMERO DESTINATARI**	**ORARIO**	**PERIODO DI RIFERIMENTO**
1	**Ste(A)m-Lab**	1	15	Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline STEM (Arduino - Bio-bot - Lego Education Spike)	Stimolare il coinvolgimento attivo verso le discipline STEAM e le nuove tecnologie. Favorire approcci multidisciplinari, attraverso la cooperazione e la collaborazione. Sviluppare il confronto costruttivo, il problem posing, il problem solving, il pensiero creativo ed efficace.	Docenti	5	3 h - Modalità in presenza	Dicembre 2024 Giugno 2025
2	**Grafica e Modellazione 3D**	1	15	Tavoletta grafica, Tinkercad, Stampa 3D	Potenziare l'insegnamento di metodologie e tecnologie emergenti nel campo Stem con un'enfasi sullla modellazione 3D e sulla grafica, come strumenti per stimolare l'interesse e l'impegno degli studenti. Comprendere l'uso di strumenti digitali in modo creativo e responsabile. Sviluppare le competenze digitali specifiche.	Docenti	5	3 h - Modalità in presenza	Dicembre 2024 Giugno 2025
3	**Coding che sfida**	1	15	Pensiero computazionale e Coding	Sviluppare il pensiero computazionale tramite sfide tra gruppi di docenti. Comprendere le basi della programmazione a blocchi. Promuovere la collaborazione tra pari e le sfide pratiche e realistiche. Promuovere un apprendimento dinamico	Docenti	5	3 h - Modalità in presenza	Dicembre 2024 Giugno 2025
4	**Ricostruzioni di carriera**	1	15	Ricostruzioni	Gestire le procedure di ricostruzione di carriera	AA	5	3 h - Modalità in presenza	Ottobre 2024 Maggio2025
5	**Amministrazione scolastica: tra sicurezza ed efficienza**	1	15	Passweb	Migliorare in sicurezza l'organizzazione, la gestione e la condivisione della documentazione favori dalle tecnologie e dalle potenzialità degli ambienti innovativi (Gsuite - fogli di calcolo)	AA	5	3 h - Modalità in presenza	Ottobre 2024 Maggio2025
6	**Procedure Acquisti e codice contratti**	1	15	Procedure Acquisti e codice contratti	Acquisire conoscenze delle normative di acquisto e degli aspetti pratici delle procedure dei contratti pubblici	AA	5	3 h - Modalità in presenza	Dicembre 2024 Giugno 2025
		6	**90**						