

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (DM 66/2023)

Esempio di compilazione

Transizione digitale DM 66/2023: vi abbiamo preparato un esempio di progettazione e compilazione, utile per capire cosa è necessario inserire in ciascun campo in piattaforma Futura.

Rispetto a questo bando vi segnaliamo che [a questo link](#) si trovano le descrizioni di circa 100 corsi inseribili in questo bando: è possibile scegliere quello o quelli più adatti alla propria scuola per trarre ispirazione già in questa fase. **[VAI A TUTTI I POSSIBILI PROGETTI](#)**

Un esempio:

Il laboratorio di scienze dedicato agli insetti, alla locomozione animale e alla robotica con il kit Lego Spike e Codey Rocky, offre agli studenti un'esperienza educativa interdisciplinare. Utilizzando il kit, gli studenti esploreranno la biologia degli insetti, analizzando il loro comportamento e il modo in cui si muovono. Potranno anche compararle con i sistemi di locomozione basati su ruote e cingolati in base da creare uno studio su sistemi di locomozione naturale e artificiale.

Attraverso attività pratiche, gli studenti costruiranno modelli di insetti con Lego Spike, imparando le caratteristiche fisiche che influenzano la locomozione. Il kit consente loro di sperimentare e comprendere i principi meccanici alla base della mobilità degli insetti, collegando la teoria scientifica all'applicazione pratica. Con Codey Rocky potranno comprendere come muoversi attraverso cingolati e ruote comprendendo le diverse modalità di movimento.

Gli studenti avranno l'opportunità di programmare il robot per simulare il comportamento degli insetti e replicare i movimenti studiati in precedenza. Questa integrazione tra biologia e robotica promuove una comprensione più approfondita della locomozione animale e delle applicazioni pratiche nella progettazione di robot ispirati alla natura.

Il laboratorio non solo sviluppa competenze scientifiche, ma anche abilità di problem solving e programmazione.

L'esempio di compilazione, passo-passo

Ma vediamo anzitutto nel dettaglio la compilazione in questa fase iniziale. Come descrivere un progetto indirizzato a un'implementazione di questo tipo? Vediamolo passo-passo.



CLICCARE SU

AREA RISERVATA 

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



RIFORME

INVESTIMENTI

STORIE

SUPPORTO

NEWS

SCUOLA FUTURA

NUOVE SCUOLE

**INVESTIMENTO
COMPLESSIVO**

**6 RIFORME PER
LA SCUOLA FUTURA**

Istituti tecnici e professionali, ITS, orientamento, reclutamento docenti,
riorganizzazione del sistema scolastico,
...

CLICCARE



PROGETTAZIONE



GESTIONE



COMUNICAZIONI



ASSISTENZA



PROFILO



ULTIME COMUNICAZIONI

[TUTTE LE COMUNICAZIONI >](#)

"Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori". Istruzioni operative.

22-dicembre-2022

ALLEGATI

LEGGI TUTTO

Animatori digitali 2022-2024 - Trasmissione CUP e progetto operativo entro il 15 novembre

02-novembre-2022

ALLEGATI

LEGGI TUTTO

Spazi e strumenti STEM - Differimento termini impegno e rendicontazione

31-ottobre-2022

ALLEGATI

LEGGI TUTTO



Progettazione

Presenta i tuoi progetti

Visualizza righe per pagina

Filtra per

Riferimenti	Apertura	Chiusura	Stato progetto	Data Inoltro	Azioni
Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2022)	14/12/2023 15:00	29/02/2024 15:00	IN LAVORAZIONE		
Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)	15/11/2023 15:00	08/02/2024 15:00	IN LAVORAZIONE		



T. +39 0424 50 46 50

CampuStore Srl
www.campustore.it

info@campustore.it

Dopo una rapida descrizione che introduce obiettivi e senso del progetto vi sono dei campi “standard” da compilare

Titolo, descrizione breve (che corsi farò, quanti moduli, quante persone coinvolgeranno, quanto dureranno,...) e data di inizio e fine. Come sempre, come data di fine suggeriamo di differire il più possibile il termine, per avere il tempo di svolgere il progetto serenamente (ma non oltre il 30/9/2025, ultima data consentita).

Dati del tuo progetto

Titolo progetto *

Descrizione sintetica del progetto *

Caratteri inseriti: 0/3500

Min: 200 / Max: 3500

Importante novità: in questo punto è stato inserito il Generatore di CUP direttamente all'interno del progetto: cliccando su Genera CUP si accederà in automatico a CUPWeb.

Seguono dati del Legale rappresentante, precompilati.

Vanno invece inseriti i dati del Referente del progetto.

Referente del progetto

Nome *

Cognome *

Codice Fiscale *

Email *

Telefono *

Cliccare su **prosegui**, in basso a destra. Quindi indicare se sono presenti dei partner. Nel caso di partner a titolo oneroso si potrà procedere a individuarli anche in sede di attuazione del progetto.



Sezione Partner

In questa sezione è possibile inserire i dati relativi ai partner di progetto (università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole, etc.) che collaboreranno al progetto. Quando il coinvolgimento del partner avviene a titolo oneroso, la loro individuazione può avvenire preliminarmente all'atto di stesura del progetto oppure in sede di attuazione del progetto stesso, nel rispetto dei principi previsti dal decreto legislativo 31 marzo 2023, n. 36.

Ci sono dei partner?

☐ Sì ☐ No

Numero di partner

o

Lista dei partner

Compilare la lista dei partner inserendo il nome e P.IVA o il codice fiscale

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo	Elimina
Nessun partner inserito				

 SALVA

È necessario quindi dettagliare le attività associate a questo intervento, suddividendole in 3 gruppi:

- **Percorsi di formazione** (i corsi veri e propri, organizzabili anche in digitale, purché sincroni)
- **Laboratori di formazione sul campo**, che vanno previsti **almeno per il 30%** del budget totale a disposizione
- Comunità di pratiche (numero già calcolato dal sistema, in automatico)

Attività associate all'intervento



Il completamento dell'attività 'Comunità di pratiche per l'apprendimento' viene attivato al raggiungimento del 80% dell'importo previsto per l'intervento. L'importo e il numero di unità dell'attività vengono calcolati in automatico.

Importo assegnato per l'intervento 

Qui troverete riportato l'importo specifico assegnato alla vostra scuola

Aprire, compilare e salvare ogni attività presente in questa tabella.

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale	Azioni
Percorsi di formazione sulla transizione digitale				Da compilare		
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)			Da compilare		
 Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)		1	Da completare		
Totale richiesto per l'intervento					0,00 €	
Importo ancora da imputare						

 VERIFICA IMPORTI



Attività associate all'intervento



Il completamento dell'attività 'Comunità di pratiche per l'apprendimento' viene attivato al raggiungimento del 80% dell'importo previsto per l'intervento. L'importo e il numero di unità dell'attività vengono calcolati in automatico.

Importo assegnato per l'intervento 58.527,77 €

Aprire, compilare e salvare ogni attività presente in questa tabella.

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale	Azioni
Percorsi di formazione sulla transizione digitale				Da compilare		
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)			Da compilare		
 Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)		1	Da completare		
Totale richiesto per l'intervento						0,00 €
Importo ancora da imputare						58.527,77 €

 VERIFICA IMPORTI

Cliccare qui per intervenire sulle prime due voci, quelle da modificare

Si apre una finestra di pop up in cui vanno inseriti i Dati finanziari, numero di partecipanti e unità. Sulla base dei campi compilati il sistema calcola in automatico l'importo totale assegnabile a ciascuna unità.

Validazione attività

Dati dell'attività

Titolo
Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Descrizione
Percorsi formativi erogati a gruppi di almeno 15 partecipanti che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; potranno essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari escludendo, in tale ambito, congressi o convegni.

Dettagli attività

Numero di partecipanti per ciascuna edizione *
(min: 15)

15

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
 Base-Formazione	UCS Formatore-Tutor	Costo orario	156,00 €	1	156,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				62,40 €
Importo totale attività					218,40 €

Indicare il numero di edizioni che verranno attivate

1

Numero di partecipanti complessivi alle attività

15

Importo totale delle edizioni che verranno attivate

218,40 €

 CHIUDI

 CONFERMA



Progetto

Fabbisogni formativi | CAMPO OBBLIGATORIO

A questo punto inizia la parte di compilazione più corposa: il progetto va descritto più articolatamente e vanno selezionati gli ambiti tecnici su cui si desidera intervenire.

Innanzitutto evidenziando i bisogni formativi evidenziati dal personale scolastico.

Progetto

Descrizione dei fabbisogni formativi rilevati per il personale scolastico in servizio in relazione allo sviluppo delle competenze digitali, anche in coerenza con quanto previsto dal Piano di formazione del personale di istituto e dal PTOF.

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/2500

Ambiti tematici della formazione programmata

Campo obbligatorio

- ☐ Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"
- ☐ Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali
- ☐ Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- ☐ Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☐ Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- ☐ Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM).
- ☐ Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- ☐ Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica
- ☐ Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- ☐ Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☐ Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
- ☐ Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole
- ☐ Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA
- ☐ Altro

Esempio di compilazione (max 2500 caratteri)

In seguito agli investimenti portati avanti con i bandi Scuola 4.0 e con i precedenti Digital Board, STEM, Edugreen e Infanzia la nostra scuola si è dotata di numerosi strumenti a supporto di una didattica più innovativa e laboratoriale. Tali strumenti sono pensati per supportare metodologie didattiche innovative per l'insegnamento ma anche l'adozione sistematica di strumenti quali il coding, il pensiero computazionale, la robotica, il tinkering, l'intelligenza artificiale a supporto delle materie curriculari come supporti per sostenere il perseguimento degli obiettivi evidenziati nel Piano dell'offerta formativa. I docenti dell'istituto desiderano utilizzare questi strumenti sistematicamente nelle proprie lezioni ma hanno evidenziato a più riprese la poca conoscenza delle stesse, non solo da un punto di vista tecnico ma soprattutto rispetto al modo migliore per utilizzare tali tools per finalità didattiche specifiche, anche in ottica di inclusione. In particolare particolarmente sentita è parsa la tematica legata all'approccio STEAM e alla laboratorialità trasversale alle discipline, che si vorrebbe poter consolidare e approfondire in maniera sistematica,



coinvolgendo docenti di diverse classi e livelli, in modo da favorire buone pratiche di continuità per gli studenti nel corso degli anni.

Focale è poi l'esigenza, già da tempo, di avviare percorsi di prevenzione e argine a fenomeni già evidenziati legati al cyberbullismo, anche tra i più giovani studenti dell'istituto, tematica verso la quale spesso una mancata conoscenza degli strumenti (e delle loro peculiarità) effettivamente in mano dei ragazzi, da parte del personale, rischia di non trovare risposte a un evidente fenomeno di disagio che si vuole invece riuscire a contenere e risolvere.

Diffusa poi la curiosità e totale impreparazione sistematica, rigoroso e specifica rispetto ai nuovissimi strumenti di intelligenza artificiale, che si vorrebbe imparare a utilizzare con finalità didattica e che si vorrebbe capire a 360° anche ai fini della prevenzione di un uso improprio di questo tipo di innovazioni, anche in un'ottica di valutazione e verifica delle competenze attese e apprese.

È stata altresì evidenziata l'esigenza, da parte di DSGA e personale ATA di un percorso di aggiornamento sulle nuove procedure amministrative e sulle competenze digitali necessarie al supporto delle stesse, ritenute particolarmente cruciali per il corretto funzionamento delle attività didattiche dell'istituto.

Sulla base di questa progettazione potrei poi selezionare gli ambiti tematici indicati con le frecce arancioni nell'immagine qui sopra.

Piano di formazione complessivo | CAMPO OBBLIGATORIO

Questo è il piano di formazione vero e proprio, è il punto in cui si descrive dettagliatamente ciò che si vuole mettere in campo. Qui avere le idee chiare aiuta: sapere su che corsi si vuole inserire e su che titoli concentrarsi aiuta notevolmente. [A questo link](#) trovi oltre 100 proposte di corsi suddivisi per ambito di intervento tra cui scegliere e da cui prendere spunto: per ciascun titolo trovi una scheda dettagliata di contenuto.

Esempio di compilazione (max 4.000 caratteri)

Grazie a questo finanziamento si intende andare ad agire su quattro direttrici fondamentali: consolidamento di competenze digitali di base e diffuse, integrate alla didattica quotidiana, ma anche alle funzioni strumentali della scuola per garantirne un corretto, veloce, flessibile e innovativo funzionamento, anche con il coinvolgimento del personale ATA; sviluppo di un pensiero critico consapevole e inclusivo rispetto all'uso del digitale in classe anche a fini valutativi; approccio sistematico a coding e robotica come elementi a supporto dell'insegnamento di tutte le altre discipline "tradizionali"; approfondimento e sperimentazione di intelligenza artificiale generativa.

Per quanto riguarda le competenze digitali si agirà conformemente alle linee guida DigCompEdu soprattutto in un'ottica di inclusione. Il pensiero critico sul digitale sarà poi garantito da corsi basati su un approccio sperimentale, laboratoriale e per progetti al digitale che mireranno anche alla realizzazione di progetti personali da parte dei corsisti coinvolti, che potranno così tradurre i risultati della formazione direttamente nelle proprie classi.

La formazione integrata di coding, pensiero computazionale e robotica si concentrerà su una base diffusa di corsi di programmazione accessibili, basati su linguaggi semplici come linguaggi a icone, mBlock e Scratch, ma arriverà anche a Python, per sviluppare competenze a vari livelli, in un'ottica di continuità e tensione costante alla crescita delle competenze all'interno dell'istituto. I laboratori di robotica prevederanno la costruzione e la programmazione di robot reali e tangibili, promuovendo collaborazione e sfide pratiche e realistiche. Si realizzeranno progetti interdisciplinari collegando queste competenze a materie come matematica e scienze, ma anche a italiano e storia, stimolando la creatività. I laboratori di robotica consentiranno anche di perseguire e anticipare il quarto filone di intervento: permetteranno infatti di rendere i



concetti astratti dell'IA (intelligenza artificiale) reali e ben definiti, comprensivi e integrabili nel percorso sul "digitale sistematico" avviato nell'istituto. Si realizzeranno quindi attività che permettano ai docenti coinvolti di realizzare progetti interdisciplinari, che integrano l'informatica e l'IA con discipline come matematica o biologia, astronomia, letteratura ecc. Si lavorerà anche per sfide e competizioni basate sulla modifica dei sistemi di IA: questo approccio stimolerà l'associazione della formazione con progetti e problemi del "mondo reale" e ciò permetterà di agire e trasferire le attività sviluppate come gruppo anche nelle proprie classi, incentivando nei ragazzi la curiosità per il mondo che li circonda. Robotica educativa e tecnologie emergenti con uso didattico, saranno altresì utilizzate, e con un focus importante e speciale, per individuare e costruire percorsi comuni per promuovere l'interesse (e, se possibile, il programma di studi e la carriera) delle bambine e ragazze nelle STEM. Introdurre i robot educativi fin dall'infanzia permette infatti alle bambine di mettere le mani su macchine intelligenti che simulano diversi comportamenti vegetali, animali e, in piccolissima misura, umani. Lavorare con robot per promuovere lo sviluppo di quelle capacità umane complesse e fantastiche che sono il pensiero algoritmico, la curiosità sull'universo, il pensiero laterale e la creatività consentirà di far partecipare l'intero gruppo di docenti, tutte le intelligenze diverse che abbiamo di fronte a noi, in progetti reali con scopi etici, sociali, applicati nella realtà che vogliamo poi poter trasferire ai nostri studenti. Infine si interverrà con percorsi specifici di digitalizzazione dedicati principalmente a DSGA, personale ATA e insegnanti coinvolti nei vari team di progetto e supporto, che approfondiscano non solo le nuove procedure amministrative, ma che permettano di lavorare anche sulle competenze digitali e di project management necessarie al supporto dell'organizzazione scolastica in chiave smart, ritenute particolarmente cruciali per il corretto funzionamento delle attività didattiche dell'istituto.

Descrizione del piano di formazione complessivo che sarà realizzato dalla scuola quale nodo formativo locale del sistema di formazione per la transizione digitale, dei percorsi formativi e dei laboratori di formazione sul campo previsti, anche in coerenza con il PTOF e con il Piano di formazione d'istituto, delle modalità di organizzazione ed erogazione della formazione, del rispetto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2.
Max 4000 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/4000

Collaboratori | CAMPO NON OBBLIGATORIO

Essendo un campo obbligatorio tendiamo a non compilarlo, a meno che non sia strettamente necessario e significativo. Concentriamoci invece per fare con rigore e qualità le sezioni obbligatorie.

Eventuali collaborazioni che saranno attivate per l'organizzazione dei percorsi formativi e dei laboratori sul campo sia con altre scuole che con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole.
Max 2500 caratteri - campo opzionale

Caratteri inseriti: 0/2500



Modalità operative | CAMPO OBBLIGATORIO

Esempio di compilazione (max 2.500 caratteri)

Si lavorerà principalmente per progetti, a squadre, prediligendo corsi basati su questa metodologia e approccio, da applicare poi anche nelle classi con i propri studenti, lavorando a gruppi e con la finalità di sviluppare, oltre a conoscenze specifiche delle singole discipline anche abilità trasversali, come problem posing, pensiero critico e problem solving. Andremo ad implementare laboratori pratici, che ci aiutino a ritrovare e stimolare la creatività e applicare al PTOF d'istituto concetti di tecnologia, ingegneria, architettura, biologia e animazione stop-motion trasversali e sperimentali.

I corsi saranno basati e integreranno l'approccio STEM a più livelli e riprese, connettendo programmazione, robotica, architettura e biologia per sviluppare competenze digitali in contesti diversificati.

Favoriremo poi lo sviluppo di una cultura organizzativa basata sui nuovi spazi realizzati grazie a Scuola 4.0, un ambiente di apprendimento collaborativo che favorisce modelli di peer education. Lavoreremo anche sull'organizzazione di competizioni e sfide STEM, incoraggiando il confronto sano tra colleghi e riconoscendo il merito degli studenti nelle discipline digitali e innovative.

I corsi si baseranno su progetti e sfide da realizzare basate su principi e linee guida di cittadinanza digitale, anche in un'ottica di ridefinizione del curriculum digitale dell'istituto. I progetti saranno mirati alla risoluzione di problemi reali con l'uso di tecnologie avanzate. Robotica educativa e le tecnologie emergenti con uso didattico, saranno altresì utilizzati, e con un focus importante e speciale, per promuovere l'interesse (e, se possibile, il programma di studi e la carriera) delle bambine e ragazze nelle STEM.

Le azioni didattiche dedicate alla parità di genere saranno progettate secondo metodologie già sperimentate, con una bibliografia a supporto di sostegno, attraverso la realizzazione di lezioni dedicate non "technology centered" ma focalizzate sugli scopi sociali e ambientali che la tecnologia può avere, lezioni in cui la parte umanistica sia integrata con le STEM, approccio hands-on, specifica gestione dei gruppi per consentire a tutti di esprimersi.

I corsi organizzati avranno quindi sempre uno scopo chiaro legato all'applicazione in ambienti reali di competenze composite e trasversali, in maniera che l'apprendimento delle discipline STEM e dell'uso delle tecnologie IT possano essere inserite in un contesto più ampio e utile a fini formativi e di cittadinanza reale.

Composizione e modalità operative che saranno adottate per le attività della Comunità di pratiche per l'apprendimento

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/2500



Indicatori e target

Sono già attribuiti: andranno rispettati e seguiti in fase di monitoraggio.

Indicatori

La scuola dovrà indicare in sede di monitoraggio il valore programmato e realizzato del numero delle unità di personale scolastico che partecipano alle attività formative.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero		T4	2025

Qui il numero cambia a seconda dell'istituto

Riepilogo del progetto

Sezione precompilata, non intervenire se non nella parte "Progetto" dove, sostanzialmente, occorre fare una sintesi dei campi discorsivi compilati in precedenza.

Sintesi fabbisogni formativi

Esempio compilazione.

In seguito agli investimenti portati avanti con i bandi Scuola 4.0 e con i precedenti Digital Board, STEM, Edugreen e Infanzia la nostra scuola si è dotata di numerosi strumenti a supporto di una didattica più innovativa e laboratoriale. Tali strumenti sono pensati per supportare metodologie didattiche innovative per l'insegnamento ma anche l'adozione sistematica di strumenti quali il coding, il pensiero computazionale, la robotica, il tinkering, l'intelligenza artificiale a supporto delle materie curriculari come supporti per sostenere il perseguimento degli obiettivi evidenziati nel Piano dell'offerta formativa. I docenti dell'istituto desiderano utilizzare questi strumenti sistematicamente nelle proprie lezioni ma hanno evidenziato a più riprese la poca conoscenza delle stesse, non solo da un punto di vista tecnico ma soprattutto rispetto al modo migliore per utilizzare tali tools per finalità didattiche specifiche, anche in ottica di inclusione.

In particolare particolarmente sentita è parsa la tematica legata all'approccio STEAM e alla laboratorialità trasversale alle discipline, che si vorrebbe poter consolidare e approfondire in maniera sistematica, coinvolgendo docenti di diverse classi e livelli, in modo da favorire buone pratiche di continuità per gli studenti nel corso degli anni.

Focale è poi l'esigenza, già da tempo, di avviare percorsi di prevenzione e argine a fenomeni già evidenziati legati al cyberbullismo, anche tra i più giovani studenti dell'istituto, tematica verso la quale spesso una mancata conoscenza degli strumenti (e delle loro peculiarità) effettivamente in mano dei ragazzi, da parte del personale, rischia di non trovare risposte a un evidente fenomeno di disagio che si vuole invece riuscire a contenere e risolvere.



Diffusa poi la curiosità e totale impreparazione sistematica, rigoroso e specifica rispetto ai nuovissimi strumenti di intelligenza artificiale, che si vorrebbe imparare a utilizzare con finalità didattica e che si vorrebbe capire a 360° anche ai fini della prevenzione di un uso improprio di questo tipo di innovazioni, anche in un'ottica di valutazione e verifica delle competenze attese e apprese. È stata altresì evidenziata l'esigenza, da parte di DSGA e personale ATA di un percorso di aggiornamento sulle nuove procedure amministrative e sulle competenze digitali necessarie al supporto delle stesse, ritenute particolarmente cruciali per il corretto funzionamento delle attività didattiche dell'istituto.

Progetto

Descrizione dei fabbisogni formativi rilevati per il personale scolastico in servizio in relazione allo sviluppo delle competenze digitali, anche in coerenza con quanto previsto dal Piano di formazione del personale di istituto e dal PTOF.

Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/2500

Ambiti tematici della formazione programmata

Campo obbligatorio

- ☐ Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"
- ☐ Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali
- ☐ Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- ☐ Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☐ Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- ☐ Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM).
- ☐ Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- ☐ Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica
- ☐ Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- ☐ Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☐ Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
- ☐ Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole
- ☐ Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA
- ☐ Altro

Piano di formazione

Descrizione del piano di formazione complessivo che sarà realizzato dalla scuola quale nodo formativo locale del sistema di formazione per la transizione digitale, dei percorsi formativi e dei laboratori di formazione sul campo previsti, anche in coerenza con il PTOF e con il Piano di formazione d'istituto, delle modalità di organizzazione ed erogazione della formazione, del rispetto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2.

Max 4000 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/4000



Il campo seguente è opzionale, quindi, laddove non siano già presenti delle collaborazioni certe e confermate, si può non compilare. Se non si è certi di poter attivare una collaborazione meglio non compilarlo, di modo da non doversi ritrovare poi a dover rispondere di collaborazioni che non si riuscirà a mettere in essere.

Eventuali collaborazioni che saranno attivate per l'organizzazione dei percorsi formativi e dei laboratori sul campo sia con altre scuole che con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole.
Max 2500 caratteri - campo opzionale

Caratteri inseriti: 0/2500

Modalità operative

Composizione e modalità operative che saranno adottate per le attività della Comunità di pratiche per l'apprendimento
Max 2500 caratteri - campo obbligatorio

Caratteri inseriti: 0/2500

Si lavorerà principalmente per progetti, a squadre, prediligendo corsi basati su questa metodologia e approccio, da applicare poi anche nelle classi con i propri studenti, lavorando a gruppi e con la finalità di sviluppare, oltre a conoscenze specifiche delle singole discipline anche abilità trasversali, come problem posing, pensiero critico e problem solving. Andremo ad implementare laboratori pratici, che ci aiutino a ritrovare e stimolare la creatività e applicare al PTOF d'istituto concetti di tecnologia, ingegneria, architettura, biologia e animazione stop-motion trasversali e sperimentali.

I corsi saranno basati e integreranno l'approccio STEM a più livelli e riprese, connettendo programmazione, robotica, architettura e biologia per sviluppare competenze digitali in contesti diversificati.

Favoriremo poi lo sviluppo di una cultura organizzativa basata sui nuovi spazi realizzati grazie a Scuola 4.0, un ambiente di apprendimento collaborativo che favorisce modelli di peer education. Lavoreremo anche sull'organizzazione di competizioni e sfide STEM, incoraggiando il confronto sano tra colleghi e riconoscendo il merito degli studenti nelle discipline digitali e innovative.

I corsi si baseranno su progetti e sfide da realizzare basate su principi e linee guida di cittadinanza digitale, anche in un'ottica di ridefinizione del curriculum digitale dell'istituto. I progetti saranno mirati alla risoluzione di problemi reali con l'uso di tecnologie avanzate. Robotica educativa e le tecnologie emergenti con uso didattico, saranno altresì utilizzati, e con un focus importante e speciale, per promuovere l'interesse (e, se possibile, il programma di studi e la carriera) delle bambine e ragazze nelle STEM.

Le azioni didattiche dedicate alla parità di genere saranno progettate secondo metodologie già sperimentate, con una bibliografia a supporto di sostegno, attraverso la realizzazione di lezioni dedicate non "technology centered" ma focalizzate sugli scopi sociali e ambientali che la tecnologia può avere, lezioni in cui la parte



umanistica sia integrata con le STEM, approccio hands-on, specifica gestione dei gruppi per consentire a tutti di esprimersi.

I corsi organizzati avranno quindi sempre uno scopo chiaro legato all'applicazione in ambienti reali di competenze composite e trasversali, in maniera che l'apprendimento delle discipline STEM e dell'uso delle tecnologie IT possano essere inserite in un contesto più ampio e utile a fini formativi e di cittadinanza reale.

Carica proposta progettuale

Seguono Dichiarazioni da sottoscrivere e progetto da firmare.

Dopo aver caricato il progetto firmato sarà necessario anche inoltrare l'accordo di concessione firmato.

Sei in cerca di idee per i corsi da organizzare?

Non sai da dove partire e che progetti/corsi selezionare? [Vai alla lista completa](#) dei progetti d'esempio, ce ne sono oltre 100 tra cui scegliere. [VAI AI PROGETTI](#)

Oppure contattaci

formazione@campustore.it

