

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FUTURA | LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI |  Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU |  Ministero dell'Istruzione e del Merito |  Italiadomani PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA |
|  | Istituto Comprensivo N.2 - Bologna <i>scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado</i> | | | |

Al sito web
Agli atti

Codice progetto: M4C1I2.1-2022-922-P-1922
CUP: I34D22001630006

Oggetto: Call formazione docenti progetto "Digilogico" - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

1 – Premessa: l'avviso PNRR

L'Istituto Comprensivo 2 di Bologna ha visto l'assegnazione di fondi dall'Avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022 che si inserisce nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) - 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" - Progetti in essere, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU. L'avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, intende potenziare le competenze digitali di insegnamento e apprendimento attraverso la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale e per la diffusione delle azioni del PNRR, relative alla didattica digitale integrata e alla didattica innovativa nelle scuole. La finalità è la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale, nonché per la diffusione delle azioni del PNRR e della didattica digitale integrata nelle scuole.

2 – Il progetto "DigiLogico"

Il progetto dell'Istituto Comprensivo 2 di Bologna si chiama Digilogico e nasce con l'obiettivo di diffondere pratiche didattiche concretamente spendibili in classe attraverso l'uso di strumentazioni e app digitali. Coniuga quindi una forma di alfabetizzazione di docenti e ATA all'uso del digitale a una volontà di creare un "archivio di kit" riproducibili.

Il digitale agisce come trasversale alle discipline, rappresentando il superamento dei confini delle discipline a favore di un apprendimento attivo degli studenti.

Il tema dell'approccio critico al digitale e dell'integrazione tra dimensione reale e virtuale vuole essere alla base di un nuovo curricolo, e trova fondamento nei concetti espressi all'interno del libro bianco sulla didattica dell'intelligenza artificiale, De Arte Intelligendi, redatto e promosso da Ammagamma, e nel format didattico "Educare a pensare",




Istituto Comprensivo N.2 - Bologna

scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado

patrocinato dalla Commissione Nazionale Italiana UNESCO e dalla Rappresentanza Italiana della Commissione Europea.

3 – A cosa aderire

Questa Call si rivolge alle istituzioni autonome di tutti gli ordini di per l'individuazione di **50 scuole aderenti** che avranno la possibilità di usufruire di corsi di formazione gratuiti per il personale docente per l'a.s. 2022/2023 e 2023/2024.

L'adesione alla Call consente alle scuole aderenti di avere la precedenza e la certezza nelle iscrizioni dei propri docenti, indipendentemente dal numero massimo di iscritti consentito dal singolo corso e la possibilità di usufruire di almeno un corso a scelta da erogare nel proprio Istituto secondo un calendario concordato. Alle scuole aderenti viene chiesta una formale delibera del Collegio dei docenti (da acquisire successivamente) con l'impegno a coinvolgere almeno 10 docenti nei percorsi di formazione.

La formazione, in presenza e a distanza, sarà erogata da docenti interni dell'Istituto Comprensivo n.2 e dai seguenti enti di formazione: Golinelli, Open Group, Senza Titolo, Rizzoli Education, Urban Lab, Talent.

Il ruolo dell'IC2 di Bologna e dei partner scientifici e formativi sarà di accompagnamento, di tutoring sul tema dei modelli di scuola 4.0, nonché di creazione di contenuti per le varie proposte formative.

4 – L'offerta formativa

| N. | Titolo corso | Esperti | Modalità |
|----|---|-----------------|-----------------------------|
| 1 | I luoghi della conoscenza: immagini, territori, percorsi | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 2 | La trasformazione digitale della cultura: biblioteche digitali, piattaforme e nuovi linguaggi per l'apprendimento | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 3 | L'apprendimento della lettoscrittura e le competenze digitali in età evolutiva | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 4 | Chi ha paura dell'intelligenza artificiale? | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 5 | Coding con Scratch | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 6 | La creazione di libri digitali | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 7 | La creazione di presentazioni interattive | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItalia Domani
PUNTO NAZIONALE RISPONDI E RISOLVE**Istituto Comprensivo N.2 - Bologna***scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado*

| | | | |
|----|--|-----------------|-----------------------------|
| 8 | Il digital storytelling come strumento transdisciplinare | Interni all'IC2 | Presenza, distanza, blended |
| 9 | Imparare con la ricerca in rete | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 10 | L'avventura di narrare dagli origami alla realtà virtuale passando per gli e-book e la robotica educativa | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 11 | Pensare con le mani: il tinkering | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 12 | Lavorare in modo interattivo con le fake news per potenziare le competenze digitali in information and data literacy | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 13 | Pensiero computazionale e robotica educativa | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 14 | Creare narrazioni tra analogico e digitale usando tablet e stop motion | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 15 | Programmare in classe: coding e robotica educativa per lo studio delle steam | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 16 | Disegnare e produrre oggetti in digitale: i primi modelli 3d | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 17 | Produrre video in classe e per la classe | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 18 | Apprendere divertendosi: dalla sfida alla gamification | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 19 | Gamification, librogame ed escape room: progettare attività in realtà aumentata (corso avanzato) | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 20 | Gamification e edutainment | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 21 | Realtà aumentata tra analogico e digitale | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 22 | Arte, scienza e creatività. un connubio da scoprire e comprendere per sperimentare nuove esperienze didattiche in classe | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 23 | In laboratorio con lo smartphone o il tablet | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 24 | La geolocalizzazione per la didattica: ecologia e sostenibilità con il digitale | Golinelli | Presenza, distanza, blended |

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
FONDO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA**Istituto Comprensivo N.2 - Bologna***scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado*

| | | | |
|----|---|-------------------|-----------------------------|
| 25 | La cittadinanza digitale e media literacy | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 26 | Arduino per la didattica steam | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 27 | Minecraft come risorsa didattica | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 28 | Intelligenza artificiale e machine learning in classe | Golinelli | Presenza, distanza, blended |
| 29 | La leadership nella Scuola 4.0: strumenti innovativi per la gestione del collaborative working e dei flussi organizzativi | Rizzoli education | Mooc |
| 30 | La didattica nei nuovi ambienti di apprendimento | Rizzoli education | Mooc |
| 31 | Fare didattica nel metaverso con realtà aumentata e realtà virtuale | Rizzoli education | Mooc |
| 32 | Progettare il nuovo curriculum digitale innovativo | Rizzoli education | Mooc |
| 33 | Sviluppare il pensiero critico e le capacità argomentative attraverso il debate | Rizzoli education | Mooc |
| 34 | Dal dialogico al trialogico: un nuovo approccio all'apprendimento | Rizzoli education | Mooc |
| 35 | Coding plugged con scratch nella scuola primaria | Rizzoli education | Mooc |
| 36 | Valutare la competenza di lingua straniera a scuola | Rizzoli education | Mooc |
| 37 | Innovare il curriculum di matematica con le steam | Rizzoli education | Mooc |
| 38 | Inclusione di alunni in difficoltà nella ddi | Rizzoli education | Mooc |
| 39 | Educare all'arte per immaginare il futuro | Senza titolo | Presenza |
| 40 | Educare alla cittadinanza: educazione civica attraverso arte e digitale | Senza titolo | Presenza |
| 41 | Coding Unplugged | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 42 | L'ora di Coding | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 43 | Il mio primo Tinkering | Urban Lab | Presenza, |

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA**Istituto Comprensivo N.2 - Bologna***scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado*

| | | | |
|----|---|------------|--------------------------------|
| | | | distanza, blended |
| 44 | Robotica educativa: trasforma il tuo robot | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 45 | Interactive Design | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 46 | Introduzione ai microcontrollori | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 47 | Tutto in uno: coding, elettronica, making e tinkering | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 48 | Visual Design | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 49 | XYZ, Modellazione e Stampa 3D | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 50 | Realtà virtuale ed aumentata | Urban Lab | Presenza, distanza, blended |
| 51 | Intelligenza artificiale a scuola | Talent | Mooc |
| 52 | Machine learning con Python | Talent | Mooc |
| 53 | Google Suite per la scuola | Talent | Mooc |
| 54 | Dalle basi dello storytelling alla creazione di prodotti digitali: metodologie e strumenti per progetti multidisciplinari | Talent | Mooc |
| 55 | La Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale (AR/VR) a supporto della didattica | Talent | Mooc |
| 56 | Coding con Scratch | Talent | Mooc |
| 57 | Educazione civica digitale | Talent | Mooc |
| 58 | Collaborare a scuola con il digitale | Talent | Distanza |
| 59 | Coding, Robotica e Tinkering | Talent | Distanza |
| 60 | Modellazione 3d e making | Talent | Distanza |
| 61 | Didattica con Minecraft | Talent | Distanza |
| 62 | Escape room digitali per la scuola | Talent | Distanza |
| 63 | Classroom debate | Talent | Distanza |
| 64 | Coding senza spine | Open group | Presenza, distanza, blended |
| 65 | La dieta digitale | Open group | Presenza, distanza, blended |

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
FONDO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA**Istituto Comprensivo N.2 - Bologna***scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado*

| | | | |
|----|--|------------|-----------------------------|
| 66 | Tra fake news e intelligenze artificiali | Open group | Presenza, distanza, blended |
| 67 | La documentazione narrativa digitale | Open group | Presenza, distanza, blended |
| 68 | Programmiamo con scratch | Open group | Presenza, distanza, blended |
| 69 | Prevenzione al cyberbullismo | Open group | Presenza, distanza, blended |

5 – Modalità di risposta alla Call

Per aderire è necessario compilare il seguente form:

<https://forms.gle/xx7JXi2oEwepmquX6>

La scuola deve dichiarare a quali percorsi formativi aderire, il numero di docenti potenzialmente interessati e il contatto di un referente da contattare per facilitare l'organizzazione della formazione.

Le domande saranno accolte secondo l'ordine cronologico di presentazione.

La dirigente scolastica
Angelica Bignami