



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - CATTOLICA  
Prot. 0008197 del 04/10/2023  
VII-5 (Entrata)

Emilia Romagna-Marche



FLC CGIL federazione lavoratori  
della conoscenza

iniziativa formativa 2023

## CASSETTA DEGLI ATTREZZI DIGITALI

*L'associazione Professionale "Proteo Fare Sapere" È Soggetto Qualificato Per L'aggiornamento E La Formazione Del Personale Della Scuola (Direttiva Miur 170/2016) Ed È Inserita Nel Fonadds (Forum Nazionale Delle Ass.Ni Professionali Della Scuola) Con Decreto Ministeriale N. 189 Del 02 Marzo 2018*

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**



### Il PNRR Scuola 4.0

#### Opportunità

per Docenti e Dirigenti Scolastici impegnati nella riprogettazione degli spazi di apprendimento, rendendoli funzionali ad un rinnovamento della didattica anche mediante le tecnologie digitali che hanno un ruolo fondamentale, se utilizzate opportunamente, per motivare, per coinvolgere, per stimolare, per promuovere e sviluppare competenze.



*Ma come possiamo utilizzare al meglio gli strumenti informatici per non perdere quella che resta probabilmente un'opportunità irripetibile?*

L' Associazione Professionale Proteo Fare Sapere E.R. e Proteo Marche , accreditate al Miur, in collaborazione con FLC CGIL dell'Emilia Romagna e FLC CGIL Marche , si propongono di fornire ad ogni scuola una sorta di "cassetta degli attrezzi digitali", in cui ogni insegnante sia messo nelle condizioni di mettere a frutto strumenti e spazi per innovare le modalità di mediazione educativo/didattiche tra docente e studente. E perseguire i seguenti obiettivi prioritari:

- rendere il sistema educativo più equo e inclusivo mediante una concreta personalizzazione

- Elaborare pratiche e metodi condivisi
- affrancare da condizionamenti l'insegnamento all'interno dei nuovi spazi di apprendimento allestiti dal Piano Scuola, sia in termini di modalità didattiche che, conseguentemente, anche di forma dei contenuti.

In un mondo in continuo mutamento, è necessario che le politiche legate al settore scolastico siano in grado di orientare e indirizzare gli studenti, permettendo loro di affrontare le nuove sfide tecnologiche al meglio, sotto la supervisione della scuola e delle comunità educanti.

Durante il percorso formativo andremo a costruire insieme un contenitore organizzato dove archiviare e recuperare gli "attrezzi" da utilizzare in qualsiasi ambito disciplinare e per qualsiasi finalità didattica.

**Naturalmente ogni insegnante disporrà di una propria dotazione differenziata, in relazione a contesto e a specifiche competenze che arricchirà secondo le sue necessità.**



### **Formatore**

Roberto Sconocchini è Docente, Collaboratore del Dirigente Scolastico e Animatore Digitale presso l'Istituto Comprensivo Ancona Nord di Ancona. Da anni utilizza tecnologie digitali a scuola convinto delle loro potenzialità correlate a nuove modalità di mediazione educativa e didattica motivanti, coinvolgenti e inclusive. Da oltre 13 anni cura il blog "Maestro Roberto", dove promuove e condivide strumenti, esperienze, opportunità per innovare la didattica. Ha una lunga esperienza nella formazione ai

docenti, ha contribuito alla redazione di vari testi ed è stato coinvolto in varie iniziative da parte del Ministero dell'Istruzione. Collabora ed ha collaborato con varie agenzie educative e formative per la realizzazione di progetti formativi ed editoriali.

Modalità di erogazione: *Online - Blended*

Descrizione del Pacchetto: accesso della durata di 12 mesi alla piattaforma e-learning dedicata, contenente risorse, videotutorial, materiali di approfondimento

Saranno poi proposte modalità di utilizzo della Digital Board in diversi ambiti disciplinari, per potenziare la funzione trasmissiva ma, soprattutto, per appassionare, motivare, favorire l'interazione tra studenti.

Durante l'intero percorso saranno analizzati e sperimentati strumenti didattici digitali suddivisi nelle seguenti categorie:

- Strumenti per archiviare e creare repertori di risorse digitali;
- strumenti per lavorare con le immagini;
- strumenti per lavorare con i video;
- strumenti per lavorare con l'audio;
- strumenti di presentazione;
- strumenti creativi: fumetti, animazioni;
- strumenti per creare lezioni multimediali;
- strumenti per raccontare e documentare;
- strumenti per il gaming;
- Le Open Educational Resources.

**Obiettivi Formativi:**

1. Utilizzare Piattaforme, siti, app, per stimolare l'apprendimento degli studenti,
2. Utilizzare strumenti digitali di base, utili per attivare e sviluppare le competenze digitali degli allievi.
3. Saper creare semplici oggetti di apprendimento appartenenti a diversi formati (es. audio, video, quiz, esercizi e giochi didattici, prodotti grafici, oggetti interattivi)
4. Rafforzare le proprie competenze digitali
5. Supportare l'innovazione metodologica attraverso l'uso di applicazioni gratuite online

**DURATA (numero totale di ore): 25 ore certificate**

**Ambito Tematico:** risorse digitali, pratiche di insegnamento e apprendimento, competenze digitali dello studente

**Destinatari:** Docenti di tutti gli ordini di scuola

**Certificazione:** rilascio di un attestato finale di Proteo Fare Sapere E.R **in base alla tracciabilità della piattaforma**

### Metodologia e Tempistica

**Il percorso sarà preceduto da una riflessione sul significato pedagogico didattico dell'utilizzo delle tecnologie a scuola e sulle opportunità fornite dal supporto dell'Intelligenza Artificiale nelle dinamiche di insegnamento/apprendimento**

Dal 23 ottobre 2023 inizierà il corso di formazione e l'apertura della piattaforma

Gli incontri sincroni termineranno alla fine di febbraio con la possibilità tuttavia di fruire delle piattaforme per 12 mesi

I contenuti saranno declinati in 8 incontri sincroni pomeridiani dalle 16,30 alle 19 + project work da realizzare e validare per una quantificazione pari ad h.5

### CALENDARIO DEGLI INCONTRI

CALENDARIO DEGLI INCONTRI	
ARGOMENTO	DATA <i>(tutti gli incontri si terranno dalle 16,30 alle 19)</i>
1. significato pedagogico didattico dell'utilizzo delle tecnologie a scuola	23 ottobre 2023

opportunità dell'Intelligenza Artificiale nelle dinamiche di insegnamento/apprendimento	
2. Utilizzo di immagini ed audio per la costruzione di progetti didattici. Come trasformare video presenti in rete in contenuti didattici interattivi	6 novembre 2023
3. Digital Storytelling: dalla costruzione di "macchine inventastorie" per stimolare la narrazione, alla creazione di fumetti, presentazioni, ebooks	13 novembre 2023
4. Digital Storytelling: utilizzare Canva per creare video e presentazioni. Realizzare attività collaborative grazie alla costruzione di presentazioni geolocalizzate	22 novembre 2023
5. Gamification in classe: come costruire verifiche sotto forma di gioco (anche con supporto dell'Intelligenza Artificiale)	15 dicembre 2023
6. Game Based Learning: utilizzare il gioco per raggiungere obiettivi educativi misurabili e per consentire agli studenti di acquisire specifiche conoscenze e un alto spettro di competenze	9 gennaio 2024
7. Le Open Educational Resources	25 gennaio 2024
8. Scuola e Metaverso: nuove esperienze educative	9 febbraio 2024
<b>project work</b>	<b>da realizzare e validare per una quantificazione pari ad h.5</b>

•Le date potranno subire alcune variazioni per impegni non prevedibili

**Piattaforma Proteo E.R.:** a seguito dell'iscrizione alle singole scuole saranno fornite via e-mail le credenziali (username e password) utili per accedere alla piattaforma, <http://formazione.proteofaresapereer.it/moodle30/>, dove troveranno i materiali e le videoregistrazioni

**I materiali ed i video saranno a disposizione per almeno un anno dopo la fine del corso**

**Iscrizioni:** fino al 16 ottobre le scuole potranno iscrivere il personale interessato inviando una mail con i dati del personale, ogni corsista riceverà da Proteo ER il link al modulo di iscrizione al corso necessario per ricevere le credenziali di accesso alla Piattaforma Proteo E.R

Fino al 19 ottobre si accettano anche le iscrizioni singole

## Costi

*Le scuole potranno iscrivere il loro personale inviando una mail con i dati del personale ( nome , cognome, indirizzo mail, ordine di scuola e disciplina) a:*

**segreteriaemiliaromagna@gmail.com**

**Alle scuole verrà rilasciata regolare fattura (P.iva 03912451204) relativa alla partecipazione al corso di ogni unità di personale iscritto per cui la quota è pari a € 100**

*I docenti che si iscriveranno personalmente dovranno versare*

- a. Se iscritti alla Flc Cgil € 50 ( € 40 + 10 di iscrizione a Proteo Fare Sapere )
- b. Se non iscritti € 100 ( € 90 + 10 di iscrizione a Proteo Fare Sapere )

**Modalità di iscrizione individuale**

**Per compilare la scheda di Iscrizione a Proteo**

**Clicca Qui [Clicca qui](#)**

Nel caso il link non funzionasse digitare:  
<https://forms.gle/Ya4LWp4eZJcfVLGt8>

**Per compilare la scheda di iscrizione al corso digitare:**

**<https://forms.gle/zeZxPJo2TstXUQ658>**

**Modalità di pagamento Versamento su C/C intestato a Proteo Fare Sapere Emilia-Romagna**

**IBAN: IT28S0306909606100000132180 Causale "Nome+Cognome+ Cassetta degli attrezzi digitali**

**Invio della COPIA DEL BONIFICO di pagamento della quota di iscrizione a Proteo (Indirizzo a cui inviare il bonifico: [iscrizioniproteoer@gmail.com](mailto:iscrizioniproteoer@gmail.com))**

**Contatti: [formazione@proteomarche.it](mailto:formazione@proteomarche.it) – Presidente Lidia Mangani**

**Presidente Proteo Fare Sapere Emilia-Romagna – prof.ssa Laura Villani - cell. 342 1445380**

Il corso, essendo organizzato da soggetto qualificato per l'aggiornamento, previa autorizzazione del capo di istituto, comporta l'eventuale esonero dal servizio

PARTECIPARE AL CORSO IN CASO DI IMPEGNI DI SERVIZIO: le iniziative, essendo organizzate da soggetto qualificato per l'aggiornamento (dm 08. 06. 2005), sono automaticamente autorizzate ai sensi degli artt. 64 e 67 ccnl 2006/ 2009 del comparto scuola), con esonero dal servizio e con sostituzione ai sensi della normativa sulle supplenze brevi e come formazione e aggiornamento dei dirigenti scolastici ai sensi dell'art. 21 ccnl 15/ 7/ 2011 area v e dispone dell'autorizzazione alla partecipazione in orario di servizio