

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "ANTONIO CUSTRA" - CERCOLA (NA)

Ambito Territoriale NA 20
Cod. mecc. NAIC850002 - c. f. 94065440631

DIREZIONE: VIA EUROPA, 22 - 80040 CERCOLA (NA)

☎: 081.733.33.74

✉: naic850002@istruzione.it
✉: naic850002@pec.istruzione.it
🌐: www.iccustra.edu.it

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE - "A. CUSTRA"-CERCOLA
Prot. 0005853 del 27/09/2023
IV-5 (Uscita)

Al Personale Docente
Agli Atti
Al sito web

OGGETTO : Avviso di inizio dei corsi di formazione e modalità di iscrizione.

Progetto "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali" nell'ambito della linea d'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU.

TITOLO PROGETTO: "Animatore digitale: formazione del personale interno"

Identificativo progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-8227

CUP: H54D22002680006

Si comunica a tutto il Personale Docente che nell'ambito del Progetto "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali" saranno attivati i seguenti percorsi formativi sulla piattaforma Scuola Futura.

ID: 158171

TITOLO: Didattica in gioco: metodologie operative

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 14 ore di lezioni sincrone (n. 2 ore di webinar e n. 12 ore in presenza)
- 6 ore in modalità asincrona (n. 4 ore di e-learning e studio individuale + n. 2 ore per la realizzazione di un Project Work)

Il primo incontro si terrà online il giorno **lunedì 2 ottobre dalle ore 15.00 alle ore 17.00** tramite la piattaforma Google Meet (nickname: *formazione*).

Il Corso è consigliato ai docenti della **Scuola dell'Infanzia** e dei primi anni della **Scuola Primaria**.

ISCRIZIONE ENTRO IL GIORNO 1 OTTOBRE

ID: 158172

TITOLO: Coding e Gamification: strumenti per una didattica innovativa in classe

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 12 ore di lezioni sincrone (n. 12 ore in presenza)
- 8 ore in modalità asincrona (n. 5 ore di e-learning e studio individuale + n. 3 ore per la realizzazione di un Project Work)

Il primo incontro si terrà il giorno **mercoledì 4 ottobre 2023 dalle ore 14.30 alle ore 17.30** nell'aula informatica al plesso Custra.

Il calendario completo sarà comunicato successivamente.

Il Corso è consigliato ai docenti della **Scuola Primaria e Secondaria di I grado**.

ISCRIZIONE ENTRO IL GIORNO 3 OTTOBRE

ID: 158173

TITOLO: Piattaforme e Strumenti di Coding nella didattica

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 14 ore di lezioni sincrone (n. 2 ore di webinar e n. 12 ore in presenza)
- 6 ore in modalità asincrona (n. 4 ore di e-learning e studio individuale + n. 2 ore per la realizzazione di un Project Work)

Il primo incontro si terrà online il giorno **lunedì 9 ottobre dalle ore 15.00 alle ore 18.00** tramite la piattaforma Google Meet (nickname: *formazione*).

Gli altri incontri si svolgeranno in presenza dalle ore 14.30 alle ore 17.30 secondo calendario comunicato successivamente.

Il Corso è consigliato ai docenti della **Scuola Primaria e Secondaria di I grado**.

ISCRIZIONE ENTRO IL GIORNO 8 OTTOBRE

ISCRIZIONE AL PERCORSO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA

L'iscrizione al corso dovrà avvenire **entro il giorno prima dell'inizio del corso** mediante la piattaforma rilasciata dal MIM per il PNRR nel modo che segue:

- accedere al sito : <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>
- cliccare il pulsante "**Accedi**" in alto a destra
- loggarsi utilizzando le proprie credenziali del SIDI o utilizzando lo **SPID**
- nel menu orizzontale in alto, cliccare su "**Tutti i percorsi**"
- eseguire la ricerca inserendo nel campo di ricerca l'**ID del Corso**
- cliccare sul pulsante "**Candidati**" per iscriversi al percorso formativo (cliccando su "Approfondisci" è disponibile il programma in dettaglio)

I corsi sono tenuti e coordinati dall'Animatore Digitale, prof.ssa Emilia Bruno.

Gli incontri in presenza si terranno nell'aula informatica del plesso Custra – Scuola Secondaria.

Si allegano di seguito i programmi in dettaglio.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Fabrizia LANDOLFI
Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai
sensi dell'art. 3 comma 2 del D.L. 39/93

PROGRAMMI DEI CORSI

TITOLO: Didattica in gioco: metodologie operative

CODICE Scuola Futura - ID: 158171

CALENDARIO

2 ottobre 2023 ore 15.00 – 17.00 (online)

3 ottobre 2023 ore 14.00 – 17.00

10 ottobre 2023 ore 14.00 – 17.00

24 ottobre 2023 ore 14.00 – 17.00

31 ottobre 2023 ore 14.00 – 17.00

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 14 ore di lezioni sincrone (n. 2 ore di webinar e n. 12 ore in presenza)
- 6 ore in modalità asincrona (n. 4 ore di e-learning e studio individuale + n. 2 ore per la realizzazione di un Project Work)

PROGRAMMA

- Introduzione e presentazione del Corso
- Partecipare alla Europe Code Week: indicazioni operative
- Apprendere con il gioco
- Introduzione al coding e al pensiero computazionale
- Attività unplugged
- La logica della programmazione a blocchi
- Digital storytelling con Scratch Jr
- Primi passi con la Robotica educativa
- Approfondimenti e riflessioni nella condivisione degli elaborati

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "ANTONIO CUSTRA" - CERCOLA (NA)

Ambito Territoriale NA 20

Cod. mecc. NAIC850002 - c. f. 94065440631

DIREZIONE: VIA EUROPA, 22 - 80040 CERCOLA (NA)

☎: 081.733.33.74

✉: naic850002@istruzione.it

✉: naic850002@pec.istruzione.it

🌐: www.iccustra.edu.it

TITOLO: Coding e Gamification: strumenti per una didattica innovativa in classe

CODICE Scuola Futura - ID: 158172

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 12 ore di lezioni sincrone (n. 12 ore in presenza)
- 8 ore in modalità asincrona (n. 5 ore di e-learning e studio individuale + n. 3 ore per la realizzazione di un Project Work)

PROGRAMMA

- Introduzione e presentazione del Corso
- Partecipare alla Europe Code Week: indicazioni operative
- Apprendere con il gioco
- Introduzione al coding e al pensiero computazionale
- Strumenti per la programmazione a blocchi
- Introduzione alla gamification
- Utilizzo di applicazioni e risorse disponibili gratuitamente nel web
- Creazione di risorse per la gamification
- Challenge: il valore didattico delle sfide
- Realizzazione di attività da proporre in classe
- Come progettare una Escape Room
- Approfondimenti e riflessioni nella condivisione degli elaborati

Primo incontro: **4 ottobre 2023 ore 14.30 – 17.30**

Calendario degli incontri comunicato successivamente sul sito della Scuola.

TITOLO: Piattaforme e Strumenti di Coding nella didattica

CODICE Scuola Futura - ID: 158173

Il corso è strutturato in modalità blended.

Avrà una durata complessiva di 20 ore:

- 14 ore di lezioni sincrone (n. 2 ore di webinar e n. 12 ore in presenza)
- 6 ore in modalità asincrona (n. 4 ore di e-learning e studio individuale + n. 2 ore per la realizzazione di un Project Work)

PROGRAMMA

- Introduzione e presentazione del Corso
- Partecipare alla Europe Code Week: indicazioni operative
- Strumenti per la programmazione a blocchi
- Presentazione dell'ambiente di programmazione Scratch
- Utilizzo di Scratch: uso degli sprite e degli sfondi, costumi ed eventi
- Costruzione di semplici animazioni, digital storytelling e giochi interattivi
- Componenti musicali
- Figure geometriche, risoluzione di problemi matematici con la programmazione
- Progettazione e realizzazione di quiz o lezione interattiva
- Piattaforme per la Robotica educativa
- Approfondimenti e riflessioni nella condivisione degli elaborati

Primo incontro: **9 ottobre 2023 ore 15.00 – 17.00 (online)**

Calendario degli incontri comunicato successivamente sul sito della Scuola.