



ISTITUTO COMPRESIVO POLO 2

Via Messina, 2—73042 CASARANO (LE) Tel. 0833502884 C.F. 90018380759
E mail: leic860006@istruzione.it Pec: leic860006@pec.istruzione.it
Sito web: www.icpolo2casarano.edu.it

Circolare n. 187

ISTITUTO COMPRESIVO - "POLO 2"- CASARANO
Prot. 0000498 del 24/01/2025
IV-5 (Uscita)

A:

- **Docenti**
- **Sito sezione PNRR**

OGGETTO: Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza 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. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)" **ADESIONE AI PERCORSI**

Le SS.LL. sono invitate a presentare l'adesione ai percorsi formativi inerenti al finanziamento per la Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico di cui al D.M. 66/2023 come approvato dal collegio dei docenti del 10/01/2024 con delibera n° 5 e dal consiglio di istituto del 10/01/2024 con delibera n° 141. L'adesione va data entro il 30/01/2025 ad almeno due percorsi e inserendo il livello di preferenza al seguente link: https://docs.google.com/forms/d/11yy9Wqx-MkACKWIAKn JEz2DTb6Gbm N2562zPIB8dY/viewform?edit_requested=true

Di seguito sono riportate le caratteristiche di ciascun percorso:

<i>Percorsi di formazione</i>				
<i>Titolo Edizione</i>	<i>N° partecipanti</i>	<i>Descrizione</i>	<i>n° ore</i>	<i>Modalità</i>
Comunicazione aumentativa alternativa	15	Insegnare l'utilizzo di strumenti finalizzati a compensare la disabilità temporanea o permanente in situazioni di bisogni comunicativi complessi.	30	<i>PRESENZA</i>
realtà aumentata, realtà virtuale e realtà mista.	15	Far conoscere e comprendere le tecnologie emergenti che introducono un'esperienza di fruizione nuova, immersiva e caratterizzata da nuove regole e linguaggi, da utilizzare in ambito didattico.	30	<i>ON LINE</i>
Coding, robotica e pensiero computazionale nella didattica	15	Insegnare la programmazione informatica come metodologia trasversale della cultura digitale	30	<i>PRESENZA</i>

		finalizzata a sviluppare il pensiero computazionale.		
Intelligenza Artificiale nella didattica	15	L'IA come strumento per migliorare l'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento, personalizzando l'esperienza educativa per ogni studente.	30	<i>ON LINE</i>
cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali	15	Fornire ai docenti le competenze e le risorse necessarie per integrare l'educazione civica e l'educazione alla cittadinanza digitale nei loro programmi di studio.	30	<i>ON LINE</i>
<i>Laboratori di formazione</i>				
Utilizzo dei visori e della stampante in 3d	5	Attività formativa sull'utilizzo della stampante 3D e dei visori VR/AR.	22	<i>PRESENZA</i>
Il linguaggio degli audiovisivi nella didattica	5	Introduzione dell'audiovisivo nella didattica curricolare	22	<i>PRESENZA</i>
Gamification nella didattica	5	Imparare ad utilizzare il gioco e le applicazioni per la costruzione di escape room nella didattica curricolare	22	<i>PRESENZA</i>
Privacy nella scuola (Per il personale amministrativo)	5	Conoscere, analizzare ed approfondire processi e strumenti per la corretta gestione dei dati personali nella scuola.	22	<i>PRESENZA</i>

Si ringrazia per la collaborazione

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Carla PISANELLI(*)

(*) Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005 s.m.i. enorme collegate e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa