



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"AUGUSTA BAGIENORUM"
BENE VAGIENNA
Viale Rimembranza, 2
12041 BENE VAGIENNA CN

C.F. 92013930042

Tel.0172 654118- 654301- segreteria@icbenevagienna.edu.it
cnic80700n@istruzione.it
cnic80700n@pec.istruzione.it

Prot. n. e data (vedi segnatura)

Alla c.a.

Esperto Formatore D'Angeli Ilaria

Docente Tutor Massano Michela

Docenti Referenti

LORO SEDI

OGGETTO: Avvio edizione – LABORATORIO DI FORMAZIONE SUL CAMPO del personale scolastico nell'ambito della transizione digitale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie: 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"- N° 1 EDIZIONE

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 del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

Si comunicano i dati inseriti in piattaforma [FUTURA – LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI \(istruzione.it\)](https://istruzione.it):

Titolo del Progetto **"Form-Azione verso il futuro"**

Codice progetto **M4C1I2.1-2023-1222-P-36795 - C.U.P. D64D23004790006**

ATTIVAZIONE EDIZIONE

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

Laboratori di formazione sul campo

ID percorso: 363635

Descrizione

Utilizzo delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea d'investimento "Scuola 4.0".

Tipologia: IN PRESENZA

Area DigCompEdu (Max 3) *

Coinvolgimento e valorizzazione professionale

X Risorse digitali

X Pratiche di insegnamento e apprendimento

Valutazione dell'apprendimento

X Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello ingresso: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Programma:

- Saper creare materiali coinvolgenti per le diverse attività didattiche.
- Saper integrare i diversi strumenti per creare materiali di maggior impatto.
- Costruire i giochi da utilizzare in aula o in didattica a distanza.
- Scegliere, tra i numerosi strumenti e applicazioni già disponibili, quelle che possono rispondere meglio alle esigenze dei propri studenti.
- Stimolare l'apprendimento e la partecipazione attiva dei propri studenti attraverso il gioco.
- Sfruttare gli elementi tipici del gioco e stimolare lo sviluppo di nuove competenze che saranno utili agli studenti anche nel mondo del lavoro.
- Conoscere Minecraft Education Edition e le sue applicazioni nella didattica.
- Acquisire competenze di coding e saperle applicare nel contesto scolastico.
- Saper guidare i propri studenti nella realizzazione di progetti didattici.
- Conoscere ed applicare l'Intelligenza Artificiale nella didattica.
- Introdurre la discussione etica sull'Intelligenza Artificiale.
- Saper utilizzare i più comuni strumenti di Intelligenza Artificiale.

Formatore esperto: D'ANGELI Ilaria

Docente Tutor: MASSANO Michela

Data inizio: 28/03/2025

Data fine: 21/05/2025

Durata edizione (ore): 12

Partecipanti previsti:

1E262DD200	BAILO	SIMONE	CNMM80702Q	DOCENTE	2024/25		
9B78AB1B00	BESSONE	ENZA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25		
1C3DF59800	GALLO	LILIANA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25		
C684DAF600	MAGNINO	MARTINA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25		
59ABA97400	MANA	ALICE	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25		
76C5203F00	PEROTTI	ELENA	CNMM80702Q	DOCENTE	2024/25		

2387942F00	ROMEIO	LORENA MARIA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25
2371F9B600	SARZOTTI	MANUELA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25
DF47F07300	TRUCCO	ANDREA	CNMM80702Q	DOCENTE	2024/25
9A5C07F300	VENTURA	KATIA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25
1336047900	VIANSONE	FRANCESCA	CNEE80701Q	DOCENTE	2024/25

Registro: orario lezioni in base alla programmazione

6052208 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	28/03/2025	14:35	15:35	Pianificata
16052209 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	28/03/2025	15:35	16:35	Pianificata
16052210 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	28/03/2025	16:35	17:35	Pianificata
16052253 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	14/04/2025	14:35	15:35	Pianificata
16052254 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	14/04/2025	15:35	16:35	Pianificata
16052255 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	14/04/2025	16:35	17:35	Pianificata
16052561 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	30/04/2025	14:35	15:35	Pianificata
16052562 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	30/04/2025	15:35	16:35	Pianificata
16052563 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	30/04/2025	16:35	17:35	Pianificata
16052649 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	21/05/2025	14:35	15:35	Pianificata
16052650 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	21/05/2025	15:35	16:35	Pianificata
16052651 - 5. "Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale"	21/05/2025	16:35	17:35	Pianificata

Si evidenzia che l'erogazione del finanziamento in oggetto, da parte del M.I.M., è strettamente correlata ad un puntuale e preciso inserimento dei dati su piattaforma FUTURA – LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI (istruzione.it)

L'esperto formatore e il docente tutor dovranno pertanto obbligatoriamente:

- **procedere alla registrazione della presenza dei partecipanti agli incontri calendarizzati;**
- **registrare la propria presenza agli incontri calendarizzati, selezionare la propria tipologia professionale e procedere all'inserimento di tutti gli eventuali ulteriori dati richiesti***

*se non viene firmata la presenza entro il giorno in cui è stato pianificato l'incontro è obbligatorio inserire la motivazione e spuntare l'autocertificazione per quanto dichiarato (esclusivamente il formatore o il tutor può inserire l'eventuale motivazione del ritardo della registrazione);

- **curare in tempo reale del registro delle presenze**, monitorando la riduzione dei partecipanti soprattutto in relazione al numero minimo previsto;

Si evidenzia che la validità dei corsi è strettamente correlata al numero minimo di partecipanti che completano il percorso per almeno il 70% (n. 9 ore).

Per ciascun corso il numero minimo previsto è di n. 5 partecipanti, sarà pertanto cura del docente tutor ed esperto formatore monitorare con molta attenzione le assenze, in quanto **il mancato rispetto del suddetto parametro invaliderà il corso e il relativo finanziamento.**

Si allega la Guida operativa FUTURA PNRR – Sezione “Attuazione” - Versione di Marzo 2024.

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Lorella SARTIRANO
Documento firmato digitalmente