

**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)****Cod. progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-36795****C.U.P. D64D23004790006****Titolo: “Form-Azione verso il futuro”****Importo totale autorizzato: €. 61.670,20****Iniziativa rivolta a****PERSONALE SCOLASTICO DELL'ISTITUTO**

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in presenza, *on line* o ibrida (in presenza e *on line*), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione.

Percorsi attuati

N. 2 Percorsi di formazione che hanno messo a disposizione del personale scolastico (docenti e A.T.A.) materiali didattici fruibili su piattaforma AULA01.

Il DigComp 2.2 è il quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini, che introduce esempi di conoscenze, abilità e attitudini, dando particolare attenzione all'utilizzo sicuro delle tecnologie digitali e a tematiche emergenti come la robotica e la realtà virtuale aumentata.

Laboratori di formazione sul campo organizzati in cicli di incontri di *tutoraggio*, *mentoring*, *coaching*, supervisione, *job shadowing*, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento “Scuola 4.0”, con rilascio finale di specifica attestazione.

Percorsi attuati**N. 10 Laboratori di formazione sul campo:**

- Materie STEM, gioco e Outdoor Education nella scuola dell'Infanzia
- Coding e robotica educativa e utilizzo della stampante 3D
- Storytelling digitale, montaggio video e podcast a scuola
- Tecnologie integrate nella didattica per l'inclusione
- Realtà virtuale e aumentata; utilizzo dell'applicazione XR EduLab
- Educazione civica digitale e cyberbullismo
- Gestione e utilizzo didattico dei dispositivi e delle Digital Board
- Sviluppo dell'intelligenza numerica e attività didattiche in verticale nell'ambito logico matematico
- Creazione di contenuti digitali
- Gamification: Minecraft Education, Escape Room e Intelligenza Artificiale

