



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. 0881 814875 Foscolo – Tel. 0881 814873 Gabelli – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26
sito web: www.icfoscologabelli.edu.it - e mail: fgic86100g@istruzione.it pec: fgic86100g@pec.istruzione.it

FUTURA

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

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

SCHEDA DI PROGETTO

LABORATORIO DIGITALE E CREAZIONE DI TOOLS EDUCATIVI PER UNA DIDATTICA INNOVATIVA

Responsabile di progetto: Dirigente Scolastico Prof.ssa Fulvia Ruggiero

Esperto: Prof. Alfonso Filippone (docente interno A060/ADMM, PhD in Digital Transformation and Education)

Destinatari: Docenti della Scuola Primaria e dell'Infanzia in servizio nell'anno scolastico 2023-2024 presso l'I.C. Foscolo-Gabelli o presso altri istituti della Provincia di Foggia.

Finalità: Formazione tecnico-pratica del personale docente

Attività di formazione del personale docente: laboratorio formativo sul campo in presenza nell'ambito del 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).

Il processo della formazione:

La formazione è articolata in un processo che si articola secondo le seguenti fasi:

- rilevazione e analisi dei bisogni formativi in relazione alle necessità e agli obiettivi oggetto del percorso formativo;
- programmazione dell'attività formativa con l'individuazione degli obiettivi e dei contenuti;
- realizzazione concreta delle attività formative e laboratoriali;
- valutazione dell'efficacia ed efficienza dei percorsi laboratoriali soprattutto attraverso la ricaduta



nell'attività tecnico-pratica.

La programmazione dell'attività formativa ha le seguenti finalità:

- potenziare la professionalità dei docenti in riferimento alle competenze di programmazione digitale e alle digital soft skills del DigiComp 2.2;
- fornire ai docenti strumenti necessari a programmare le ordinarie attività didattiche in modo innovativo e stimolante grazie all'utilizzo di software interattivi a supporto della didattica ordinaria;
- sviluppare competenze delle discipline STEAM grazie alla creazione di tools educativi da utilizzare come materiale di supporto e potenziamento delle *life skills* nell'ottica della costruzione di *ben-essere* a scuola;
- potenziare l'acquisizione di competenze digitali da spendere per la creazione di percorsi didattici inclusivi rivolti in particolar modo ad alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Obiettivi:

- far acquisire a tutti i docenti le conoscenze teoriche e pratiche che sono alla base dell'utilizzo di software digitali e multimediali a supporto della didattica tradizionale;
- far conoscere le metodologie che sono alla base dell'utilizzo delle TIC all'interno delle ordinarie attività didattiche curriculari in seno alle diverse discipline e nell'ottica della trasversalità interdisciplinare;
- utilizzare i tools digitali per creare strategie di risoluzione di problemi;
- offrire strumenti di analisi delle proprie competenze professionali;
- aumentare le competenze professionali digitali già possedute e creane delle nuove.

Analisi dei bisogni formativi

Sulla base delle esigenze emerse da colloqui e specifiche riunioni con il personale docente emerge la necessità di formazione del personale stesso sulle seguenti tematiche:

- utilizzo nell'ordinaria pratica didattica di software digitali e multimediali per la creazione di un agire didattico innovativo per tutti gli alunni della Scuola Primaria e dell'Infanzia, in particolar modo gli alunni con Bisogni Educativi Speciali;
- conoscenza dei box digitali e interattivi come strumento per migliorare la motivazione all'apprendimento da parte degli alunni;
- progettazione di attività specifiche e percorsi mirati alla promozione dei talenti nella Scuola Primaria e dell'Infanzia in riferimento allo sviluppo delle *digital life skills*.

Temi affrontati nei laboratori formativi sul campo:

1) PRIMO INCONTRO

- Conoscenza e Utilizzo di:
PADLET
LEARNING APPS
CANVA
GOOLE MODULI

GOOGLE KEEP

EDPUZZLE

2) SECONDO INCONTRO

THINGLINK

GENIALLY

Utilizzo integrato dei tools digitali per la creazione di “Immagini QR CODE”.

3) TERZO INCONTRO

GOOGLE SITES

STORYBOARDTHAT E LE STORIE SOCIALI PER L’AUTISMO

4) QUARTO INCONTRO

- Creazione di Percorsi Didattici Disciplinari con i tools digitali e multimediali analizzati.

5) QUINTO INCONTRO

- Creazione di Percorsi Didattici Interdisciplinari con i tools digitali e multimediali analizzati.

I corsi si terranno nella fascia oraria antimeridiana e postmeridiana, compatibilmente con il gruppo dei corsisti.

L’esperto

Prof. Alfonso Filippone

