

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

Istituto Comprensivo n. 5 Quartu S.E.

PROGETTO

CUP PROGETTO I84D22001810006

CODICE PROGETTO M4C1I2.1- 2022-941- P- 5869

2022/2023

**Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto
2022, n. 222, articolo 2**

Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali
nell'ambito della linea di investimento 2.1
"Didattica digitale integrata e formazione alla
transizione digitale per il personale scolastico" di
cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR

docente formatore :

PAU DEBORA



Il presente Progetto prevede azioni nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR, finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, per garantire il raggiungimento dei target e dei milestones dell'investimento 2.1, relativamente agli anni scolastici 2022/2023 e 2023/24.

Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'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, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

ARTICOLAZIONE PERCORSO

2
0
2
2
/
2
0
2
3

Per l'a.s. 2022/2023 si prevede un unico intervento, organizzato in due moduli paralleli, per un complessivo 25 ore di formazione per l'A.D. e 15 ore per i docenti partecipanti.



RISULTATI ATTESI

- | | |
|---|--|
| 2 0 2 2 / 2 0 2 3 | <p>-Incremento delle competenze del personale.</p> <p>-Incremento della collaborazione tra il personale scolastico per lo scambio di esperienze e competenze.</p> <p>-Miglioramento dell'organizzazione della scuola e del sistema scolastico nel suo complesso.</p> |
|---|--|

PROGRAMMA

- | | |
|---|--|
| 2 0 2 2 / 2 0 2 3 | <p>Metodologie didattiche attive/innovative</p> <p>Introduzione alle metodologie attive: Gamification, Inquiry, Storytelling, Tinkering, Hackathon.</p> <p>Nuovi scenari didattici: Intelligenza Artificiale, Metaverso e l'eduverso sicuro per la scuola; le escape room: caratteristiche, tipologie e progettazione.</p> <p>Piattaforme per la progettazione e creazione di attività e materiali</p> <p>web app per storytelling, metaverso, realtà aumentata, giochi digitali, lucchetti digitali, escape, banner, infografiche, cartoline digitali</p> |
|---|--|