

LICEO CLASSICO E SCIENTIFICO STATALE "PELLICO-PEANO"

Prot. 0002926 del 10/06/2023

II-5 (Uscita)

**Al personale docente delle
istituzioni scolastiche del
territorio nazionale in servizio
presso scuole dell'infanzia,
primarie e secondarie di primo e
secondo grado**

Il Dirigente Scolastico

VISTO l'AVVISO PUBBLICO per la presentazione di proposte progettuali per la realizzazione di percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale in favore del personale scolastico, erogati con modalità e strumenti innovativi, nell'ambito dei "progetti in essere" del PNRR, 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", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU (prot. 84750 del 10.10.2022);

VISTA la Nota di autorizzazione per l'attuazione del progetto prot. 10080 del 30.01.2023

VISTO l'Accordo di concessione prot. 38512 del 16.03.2023 sottoscritto digitalmente dal Dirigente scolastico e dal Coordinatore dell'Unità di Missione del PNRR;

CONSIDERATA la necessità, nell'ambito del Progetto COSTRUIAMO LA SCUOLA 4.0, di intensificare l'azione di formazione dei docenti sul tema "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico",;

VISTA la programmazione della SUMMER SCHOOL 2023 da svolgersi nei periodi 3-6 luglio 2023 e 10-13 luglio 2023 (sessione 1) e 3-6 settembre 2023 e 6-9 settembre 2023 (sessione 2);

DISPONE

che si dia avvio alla selezione di 320 docenti delle Scuole di ogni ordine e grado per la partecipazione alle attività di formazione in presenza che si terranno nei periodi 3-6 luglio 2023 e 10-13 luglio 2023 (sessione 1) e 3-6 settembre 2023 e 6-9 settembre 2023 (sessione 2) presso l'Hotel Royal Terme di Valdieri (CN) (http://www.termedivaldieri.it/ita/dove_siamo.html).

L'attività di formazione sarà suddivisa in 17 corsi, ciascuno destinato a circa 20 docenti, così denominati e calendarizzati:

Periodo: 3-6 luglio 2023			
N°	Corso	Destinatari	Formatori
1	Didattica Laboratoriale per la Geometria	Primaria	Laura Montagnoli
2	Didattica Laboratoriale per le Scienze	Primaria	Luca Betti
3	Imparare la matematica in ambiente gaming	Primaria e Secondaria 1° gr	Silvia Baccaro + Leonardo Guidoni
4	Robotica a scuola	Primaria e Secondaria 1° gr	Enrico Rinaldi
5	Nuovi ambienti di apprendimento con magia e tecnologia	Infanzia - Primaria - Secondaria 1° gr	Federica Longo + Maria Grazia Ottaviani
Periodo: 10-13 luglio 2023			
N°	Corso	Destinatari	Formatori
6	La sfida del futuro per la leadership nelle scuole	DS e AD/Team	Immacolata Ardito
7	Coding e Intelligenza Artificiale alla Primaria	Primaria	Barbara Baldi + Luca Basteris + Cristina Daperno
8	Macchine. - Intelligenti?	Secondaria 2° gr	Andrea Goia + Germano Zurlo
9	Esplorando l'Intelligenza Artificiale, l'Arte Generativa e il Metaverso: un Approccio innovativo alla didattica	Infanzia - Primaria - Secondaria 1° e 2° grado	Gaetano Affuso + Emilia Sera
Periodo: 3-6 settembre 2023			
N°	Corso	Destinatari	Formatori
10	Stampa 3D nella Didattica	Secondaria 2° gr	Marta Bariolo
11	Coding e Intelligenza Artificiale alla Primaria	Primaria	Barbara Baldi + Luca Basteris + Cristina Daperno
12	Nord sud ovest est:orientarsi per orientare	Secondaria 2° gr	Emilia De Maria
13	Divertiamoci con le STEAM con materiali poveri	Primaria - Secondaria 1° e 2° grado	Luca Basteris + Cristina Daperno + Elisa Dardanelli + Vera Giordano + Martino Monteverde + Gherardo Oreggia + Sergio Torterolo



Periodo: 6-9 settembre 2023			
N°	Corso	Destinatari	Formatori
14	Intelligenza artificiale a 360°	Secondaria 2° gr	Luca Basteris + Enrico Boffa + Cristina Daperno + Aldo Ribero + Gabriella Rosso + Pierpaolo Simonini
15	Scienziate: femminile plurale	Primaria - Secondaria 1° e 2° grado	Barbara Baldi + Cristina Daperno + Elisa Dardanelli
16	Raccontare con il digitale	Infanzia - Primaria - Secondaria 1° e 2° grado	Emilia De Maria
17	Introduzione alla Didattica Ludica	Secondaria 2° gr	Viviana Pinto

In calce al presente bando si trovano brevi abstract dei vari corsi per potersi orientare nella scelta.

Il programma dettagliato sarà inviato in seguito ai docenti selezionati.

Il programma di massima è il seguente: l'arrivo dei docenti è previsto a Cuneo presso la Stazione Ferroviaria per le ore 14,30 del giorno di inizio dei corsi residenziali. Una navetta bus provvederà a portarli a Terme di Valdieri dove alloggeranno presso l'Hotel Royal.

Le attività formative si terranno dal tardo pomeriggio del giorno di inizio di ciascun corso a fine mattinata del giorno di termine del medesimo; il giorno finale una navetta condurrà i docenti per le ore 14 alla Stazione ferroviaria di Cuneo.

Durante il soggiorno sarà possibile usufruire della piscina termale della struttura alberghiera.

Saranno proposte attività facoltative, come una serata sulla storia delle Terme Reali, una serata di osservazione del cielo notturno senza inquinamento luminoso con la guida di astrofili esperti ed una semplice escursione in montagna verso la palazzina di caccia del Re Vittorio Emanuele.

ART. 1- FINALITÀ DELLA SELEZIONE

Il presente Avviso si propone di individuare 320 docenti provenienti da tutta Italia, equamente ripartiti sia per provenienza geografica sia per ordini di scuola, dall'Infanzia alla Secondaria di Secondo Grado.

Vitto e alloggio saranno a carico dell'organizzazione. Le spese di trasporto per l'arrivo a Cuneo saranno a carico dei partecipanti. Viene garantito un servizio di navetta da Cuneo a Terme di Valdieri, all'inizio ed al termine dei corsi residenziali.



ART. 2- CANDIDATURA E PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Gli interessati dovranno far pervenire la propria candidatura, entro e non oltre le ore 20:00 del 21/06/2023 compilando in tutte le sue parti il seguente form:

<https://forms.gle/Y3KpRCWUteKE3Pz39> ed iscrivendosi ai relativi corsi sulla piattaforma <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

ART. 3 MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURA

Possono candidarsi tutti i docenti a tempo determinato e indeterminato di ogni ordine e grado delle scuole italiane di tutto il territorio nazionale.

Le iscrizioni saranno accettate sulla base dell'ordine di arrivo, su piattaforma scuolafutura e sul GoogleForm, garantendo il più possibile una rappresentanza per ciascuna regione.

Sarà possibile indicare più di una preferenza, secondo le istruzioni riportate sul form.

Le iscrizioni si chiuderanno una volta acquisiti i numeri richiesti per lo svolgimento di ciascun corso; potrebbero essere prorogate per i corsi che non hanno raggiunto il numero massimo di iscritti.

A ciascun partecipante sarà data comunicazione scritta (entro 5 giorni dalla chiusura del presente avviso) di accettazione dell'iscrizione, con la richiesta di perfezionare l'iscrizione sul portale scuolafutura.it e con le istruzioni sulla modalità di partecipazione.

ART. 4 CONTROLLI

L'Istituto si riserva di effettuare i controlli ex art. 71 L. 445/00, sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive di cui agli art. 46 e 47 rese nella proposizione della candidatura anche con richiesta all'interessato della relativa documentazione comprovante quanto dichiarato. Fermo restando quanto previsto dalle norme penali in caso di dichiarazione mendace, l'accertata non veridicità di quanto dichiarato dal candidato comporta l'immediata interruzione del rapporto con l'Istituto.

ART. 5 RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, N. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico.

ART. 6 TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.



Ministero
dell'Istruzione
e del Merito

Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico - Giuseppe Peano"

corso Giolitti 11, 12100 Cuneo - tel. 0171 692906 - c.f. 80009910045 - CNPS02000N

liceocuneo.it - info@liceocuneo.it - cnps02000n@pec.istruzione.it

Sezione staccata: Via Massimo D'Azeglio, 8 - 12100 Cuneo



ART. 7 ACCESSO AGLI ATTI DELLA SELEZIONE E RESTITUZIONE DELLA DOCUMENTAZIONE

L'accesso alla documentazione attinente alla selezione è differito sino alla conclusione dell'iter procedimentale curato dalla Commissione giudicatrice. I candidati potranno richiedere la restituzione dei titoli presentati per la partecipazione alla selezione entro 6 mesi dalla pubblicazione della graduatoria definitiva.

Art. 8 PUBBLICITÀ

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.liceocuneo.it> .

Tutte le azioni saranno visibili sul sito web dell'istituto <https://www.liceocuneo.it> .

Il Dirigente Scolastico

Dott. Alessandro Parola

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa.

Abstract dei corsi

1) Didattica Laboratoriale per la Geometria

La geometria solida è un potente strumento per sviluppare la capacità di pensiero spaziale degli studenti, fornendo loro la capacità di comprendere e manipolare oggetti in tre dimensioni. L'apprendimento della geometria solida può essere un'opportunità per mettere in luce le relazioni tra matematica e realtà, permettendoci di comprendere meglio il mondo che ci circonda.

Questo corso mira a sostenere lo sviluppo di pratiche didattiche efficaci per insegnare la geometria solida, partendo dalla scoperta dei poliedri e dei solidi di rotazione. I docenti saranno incoraggiati a considerare l'importanza del laboratorio in matematica, del concetto di problema e dell'organizzazione del lavoro di gruppo, modalità con cui gli alunni sono sollecitati a formulare ipotesi, comunicarle, validarle e prendere decisioni condivise.

2) Didattica Laboratoriale per le Scienze

Le scienze, per quanto diverse tra loro, hanno degli aspetti in comune che le distinguono dalle altre discipline. Primo fra tutti, il metodo scientifico. Spesso frainteso dagli studenti, anche perché raramente applicato nelle attività scolastiche, rappresenta il fulcro attorno a cui deve ruotare ogni ragionamento in ambito scientifico.

Questo corso vuole fornire degli strumenti per insegnare le scienze partendo dal metodo scientifico, attraverso attività pratiche di didattica laboratoriale mirate alle competenze fondamentali per gli studenti. Le attività porteranno gli studenti a unire la propria creatività alla precisione tipica della scienza, sviluppando un'autonomia decisionale insieme alla capacità di collaborare con un gruppo, riconoscendo i legami fra le diverse scienze e le loro ricadute sulla società contemporanea.

3) Imparare la matematica in ambiente gaming

Nato da uno spin-off dell'Università degli Studi dell'Aquila, il videogioco educativo Matematica Superpiatta intende favorire l'apprendimento di tipo *game-based* attraverso l'integrazione tra le attività svolte dagli alunni nel videogioco, le attività di riflessione svolte su carta e le attività di discussione in classe, in linea con le più moderne teorie didattiche. Facendo leva su un videogioco sandbox, che ha una forte presa sul coinvolgimento degli alunni, l'insegnante potrà introdurre e/o consolidare in classe concetti di Matematica, stimolando al tempo stesso la verbalizzazione.

4) Robotica a scuola

In questo corso si affronteranno elementi di robotica educativa andando a scoprire le caratteristiche di alcuni robot, insieme ad una introduzione su come poter insegnare



l'argomento, con uno sguardo rivolto sia agli studenti della scuola primaria che della scuola secondaria di primo grado. Non ci dimenticheremo di conoscere anche i droni educativi.

5) Nuovi ambienti di apprendimento con magia e tecnologia

Progettazione e valutazione delle dimensioni della didattica 4.0 nei nuovi ambienti di apprendimento per favorire lo sviluppo di competenze trasversali e disciplinari con creatività e interdisciplinarietà, magia e tecnologia.

6) La sfida del futuro per la leadership nelle scuole

Tutti i leader, scolastici e non, devono oggi confrontarsi con un contesto sfidante. Innovazione, velocità della trasformazione tecnologica, nuovi modelli sociali, istanze socio-psicologiche ed educative delle nuove generazioni richiedono la capacità di saper affrontare e gestire il cambiamento continuo, l'incertezza e la complessità.

Il corso si propone di accompagnare i partecipanti in un percorso di esplorazione ed analisi, di conoscenza e meta esperienze, di approfondimenti e confronti al fine di sviluppare un nuovo approccio di leadership. Passando dalla conoscenza dei modelli formali centrati sulle competenze e dalla presentazione delle best practices, ciascuno sarà guidato alla scoperta di quanto funzionale all'attuazione di una buona leadership, attraverso la conoscenza profonda dei propri valori e scopi. Perché la leadership in fondo ha a che fare con due cose: le competenze e la connessione.

7) Coding e Intelligenza Artificiale alla Primaria

In questo corso si affronteranno inizialmente elementi di coding e pensiero computazionale, per passare ad applicazioni di coding unplugged con strumenti a costo zero. Sfruttando questi elementi sarà proposto un approccio all'intelligenza artificiale, spaziando nell'arte e nella letteratura.

8) Macchine. - Intelligenti?

Il corso vuole avvicinare ai docenti le macchine, intese come oggetti programmati e programmabili, in modo da riflettere il retropensiero dei loro costruttori.

Può una macchina essere intelligente? Cercheremo di scoprirlo insieme, dettagliandone le possibilità e le potenzialità.

Parleremo anche di Intelligenza Artificiale e di programmazione. Anzi, proveremo i rudimenti della programmazione dell'intelligenza artificiale, usando piattaforme e/o dispositivi opportuni.

Alcuni contenuti:

La Filosofia dentro alla macchina, dietro alla macchina, ma anche prima e dopo di essa.

Ma le macchine pensano? E sognano? E se pensano, come lo fanno?

L'intelligenza umana e quella artificiale a confronto: come imparare.

Organizzazione del Pensiero e struttura.

Gli Androidi, le 3 leggi della Robotica e la fantascienza attuale. Oggetti comuni, da Alexa a Shazam.

L'intelligenza Artificiale: un approccio elementare con dispositivi e/o Piattaforme.



9) Esplorando l'Intelligenza Artificiale, l'Arte Generativa e il Metaverso: un Approccio innovativo alla didattica

L'obiettivo del corso è fornire ai partecipanti i mezzi e gli strumenti necessari per creare percorsi didattici consapevoli. Attraverso esperienze di intelligenza artificiale, l'arte generativa e metaverso, i partecipanti acquisiranno competenze che consentiranno di integrare queste tecnologie nei loro insegnamenti. Parallelamente, saranno forniti strumenti e strategie per garantire la sicurezza dei dati, consentendo ai docenti di progettare e sviluppare percorsi didattici in modo responsabile e sicuro ed acquisire le competenze necessarie per affrontare le sfide e sfruttare le opportunità offerte dall'era digitale nella loro pratica educativa.

10) Stampa 3D nella Didattica

I processi che si compiono nel percorso creativo e didattico finalizzato alla realizzazione di un prodotto con la stampante 3D sono in grado di sviluppare avanzate capacità di ragionamento spaziale, di fornire agli alunni una maggiore visione della realtà e dei bisogni che stanno analizzando e una comprensione più profonda circa gli errori e le soluzioni per affrontarli.

Questo corso propone un viaggio alla scoperta delle immense possibilità di questo "nuovo" mezzo: una panoramica sui concetti base della modellazione, delle tecnologie e dei materiali di stampa con un approccio etico legato ai consumi, alla condivisione di competenze in ambito libero e alla comunicazione interpersonale.

11) Coding e Intelligenza Artificiale alla Primaria

In questo corso si affronteranno inizialmente elementi di coding e pensiero computazionale, per passare ad applicazioni di coding unplugged con strumenti a costo zero. Sfruttando questi elementi sarà proposto un approccio all'intelligenza artificiale, spaziando nell'arte e nella letteratura.

12) Nord sud ovest est: orientarsi per orientare

La recente normativa sull'Orientamento, la cd Valditara, inserendosi in un percorso che in questi anni ha visto sempre più volgere l'attenzione ai processi decisionali e autovalutativi, ci impone di incrementare e progettare le attività didattiche disciplinari ed extra curriculari in un'ottica trasversale e orientativa. La didattica orientativa è dunque quel tipo di didattica che favorisce l'orientamento dei discenti sviluppando consapevolezza e autonomia nei processi di crescita. Il corso propone una riflessione su aspetti didattico-pedagogici e normativi e attività laboratoriali finalizzati alla realizzazione di percorsi da attivare all'interno delle scuole.

13) Divertiamoci con le STEAM con materiali poveri

In questo corso si presenteranno e sperimenteranno alcune attività di tipo laboratoriale di vario tipo, rivolte a studenti di tutte le età e legate alle diverse discipline STEAM, dalla chimica ed analisi delle acque, ai droni, alla matematica dei frattali, agli studi con le bolle di sapone, alle applicazioni in astronomia, alla fisica applicata alle camminate in montagna.



14) Intelligenza artificiale a 360°

Perché portare l'intelligenza artificiale nelle nostre classi? Un algoritmo può considerarsi intelligente? Un algoritmo può essere creativo? Cosa intendiamo per etica dell'Intelligenza artificiale? A partire da queste domande in questo corso vengono introdotte le tecniche proprie dell'Intelligenza Artificiale, presentando esempi che è possibile portare in classe. Saranno trattati aspetti sociali, etici, scientifici, artistici.

15) Scienziate: femminile plurale

Partendo da alcune figure femminili della scienza in vari campi si proporranno attività didattiche e laboratoriali utili per introdurre in classe elementi delle discipline STEAM capaci di coinvolgere ed invogliare anche e soprattutto le ragazze a cimentarsi con la scienza, farsi coinvolgere e scoprire, chissà, che può anche essere interessante e divertente.

16) Raccontare con il digitale

Lo Storytelling è la più antica forma di comunicazione. È ciò che ha unito tutti gli esseri umani, in ogni luogo e in ogni tempo. In didattica lo storytelling digitale ci consente di rendere il nostro racconto più emozionante, coinvolgente perché fruibile attraverso più sensi e ci può aiutare anche a sviluppare nei nostri studenti creatività, problem solving e le competenze digitali attese. Il corso prevede riflessioni teoriche ed esperienze laboratoriali di progettazione didattica. Le attività in presenza saranno in buona parte impiegate infatti in laboratori in cui si realizzeranno presentazioni interattive, ebook, fumetti, infografiche, podcast e video.

17) Introduzione alla Didattica Ludica

I giochi sono da sempre una parte fondamentale dell'esperienza umana e possono diventare anche un efficace strumento didattico. La Didattica Ludica propone di utilizzare il gioco come strumento per trasmettere conoscenze, sviluppare abilità e competenze e stimolare la creatività.

Questo corso introduce i partecipanti al mondo della Didattica Ludica, fornendo una panoramica sui principi fondamentali, le teorie di apprendimento alla base, le varie forme di gioco, la selezione e l'utilizzo di giochi e la progettazione di attività ludiche mirate all'apprendimento.