Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente



**ALLEGATO A – DETTAGLIO MODULI**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome progetto** | **Codice identificativo progetto** | **CUP** |
| **NUOVI ORIZZONTI DIGITALI** | **M4C1I2.1-2023-1222-P-43457** | **D24D23004300006** |

**Percorsi di formazione sulla transizione digitale**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| CODING UNPLUGGED 1 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola dell’Infanzia |
| Il percorso di formazione offre ai docenti della scuola dell'infanzia strumenti pratici per introdurre i bambini al pensiero computazionale senza l'uso di dispositivi digitali. Utilizzando il metodo CodyRoby, ideato da Alessandro Bogliolo, gli insegnanti apprenderanno attività ludiche e interattive che favoriscono lo sviluppo di capacità logiche e di problem-solving. Attraverso esercizi di coding unplugged fai-da-te, i partecipanti saranno in grado di stimolare la creatività e la collaborazione tra i bambini, preparando il terreno per future competenze digitali in modo divertente e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| CODING UNPLUGGED 2 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola dell’Infanzia |
| Il percorso di formazione offre ai docenti della scuola dell'infanzia strumenti pratici per introdurre i bambini al pensiero computazionale senza l'uso di dispositivi digitali. Utilizzando il metodo CodyRoby, ideato da Alessandro Bogliolo, gli insegnanti apprenderanno attività ludiche e interattive che favoriscono lo sviluppo di capacità logiche e di problem-solving. Attraverso esercizi di coding unplugged fai-da-te, i partecipanti saranno in grado di stimolare la creatività e la collaborazione tra i bambini, preparando il terreno per future competenze digitali in modo divertente e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| LEGO SPIKE ESSENTIAL 1 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola Primaria |
| Il percorso di formazione è progettato per i docenti della scuola primaria e fornisce strumenti per integrare la robotica educativa in classe. Utilizzando il kit LEGO SPIKE Essential, gli insegnanti apprenderanno come guidare gli studenti nella costruzione e programmazione di robot, favorendo l'apprendimento STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Attraverso attività pratiche e coinvolgenti, i docenti scopriranno metodologie per stimolare il pensiero critico, la creatività e la collaborazione tra gli alunni, rendendo le lezioni più interattive e divertenti. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| LEGO SPIKE ESSENTIAL 2 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola Primaria |
| Il percorso di formazione è progettato per i docenti della scuola primaria e fornisce strumenti per integrare la robotica educativa in classe. Utilizzando il kit LEGO SPIKE Essential, gli insegnanti apprenderanno come guidare gli studenti nella costruzione e programmazione di robot, favorendo l'apprendimento STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Attraverso attività pratiche e coinvolgenti, i docenti scopriranno metodologie per stimolare il pensiero critico, la creatività e la collaborazione tra gli alunni, rendendo le lezioni più interattive e divertenti. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| LEGO SPIKE PRIME 1 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Il percorso di formazione è rivolto ai docenti della Scuola Secondaria di Primo Grado e fornisce strumenti per integrare la robotica educativa in classe. Utilizzando il kit LEGO SPIKE Prime, gli insegnanti impareranno a guidare gli studenti nella progettazione e programmazione di robot complessi, promuovendo l'apprendimento STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Attraverso attività pratiche e sfide coinvolgenti, i docenti acquisiranno metodologie per sviluppare il pensiero critico, la creatività e le competenze collaborative degli studenti, rendendo le lezioni più dinamiche e stimolanti. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| LEGO SPIKE PRIME 2 | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Il percorso di formazione è rivolto ai docenti della Scuola Secondaria di Primo Grado e fornisce strumenti per integrare la robotica educativa in classe. Utilizzando il kit LEGO SPIKE Prime, gli insegnanti impareranno a guidare gli studenti nella progettazione e programmazione di robot complessi, promuovendo l'apprendimento STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Attraverso attività pratiche e sfide coinvolgenti, i docenti acquisiranno metodologie per sviluppare il pensiero critico, la creatività e le competenze collaborative degli studenti, rendendo le lezioni più dinamiche e stimolanti. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| PERCORSO APPROCCIO MULTISENSORIALE SNOEZELEN | 1 docente tutor | 20 ore | Docenti |
| Il percorso di formazione è rivolto ai docenti e mira a sviluppare competenze nell'applicazione dell'approccio Snoezelen. Questo metodo si basa sulla creazione di un ambiente controllato che offre stimolazioni sensoriali multiple (visive, uditive, tattili, olfattive, propriocettive, vestibolari e gustative) per promuovere il benessere dei partecipanti. Attraverso una relazione sensibile tra l'«Accompagnatore» qualificato e i partecipanti, i docenti apprenderanno come utilizzare efficacemente questo approccio per migliorare il benessere e la qualità della vita degli studenti, adattandolo a diverse esigenze educative e condizioni umane. | | | |