



## ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASAPESENNA

Corso Europa - VII Traversa, n.8-10 – 81030 Casapesenna (CE)

Tel. 0818167413 – e-mail: ceic89600d@istruzione.it

e-mail pec: ceic89600d@pec.istruzione.it

Sito web: www.comprensivocasapesenna.edu.it



MIM  
Ministero dell'Istruzione e del Merito



ScuolaViva  
La scuola aperta a tutti

## 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
<b>CODING UNPLUGGED 1</b>	1 docente esperto	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
<b>CODING UNPLUGGED 2</b>	1 docente esperto	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
<b>LEGO SPIKE ESSENTIAL 1</b>	1 docente esperto	20 ore	Docenti Scuola Primaria
<p>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.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LEGO SPIKE ESSENTIAL 2</b>	1 docente esperto	20 ore	Docenti Scuola Primaria
<p>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.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LEGO SPIKE PRIME 1</b>	1 docente esperto	20 ore	Docenti Scuola Secondaria di Primo Grado
<p>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.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LEGO SPIKE PRIME 2</b>	1 docente esperto	20 ore	Docenti Scuola Secondaria di Primo Grado
<p>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.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>PERCORSO APPROCCIO MULTISENSORIALE SNOEZELEN</b>	1 docente esperto	20 ore	Docenti
<p>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.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>SISTEMI OPERATIVI E DIGITALIZZAZIONE DELLE PROCEDURE</b>	1 docente esperto	20 ore	Personale Amministrativo Collaboratori Scolastici Dirigente Scolastico
<p>Il percorso di formazione è rivolto a personale amministrativo, collaboratori scolastici e dirigenti scolastici, con l'obiettivo di migliorare le competenze nell'uso dei sistemi operativi e nella digitalizzazione delle procedure scolastiche. I partecipanti apprenderanno a utilizzare efficacemente software e strumenti digitali per ottimizzare la gestione delle attività amministrative, facilitando la comunicazione interna e la gestione dei dati. Attraverso esercitazioni pratiche e sessioni interattive, il corso mira a rendere più efficienti i processi scolastici, favorendo una maggiore produttività e un miglioramento complessivo del funzionamento della scuola.</p>			

## Laboratori di formazione sul campo

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO LEGO SPIKE ESSENTIAL 1</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo include un laboratorio sul campo dove i docenti saranno affiancati nell'uso delle tecnologie didattiche e delle metodologie innovative connesse al kit LEGO SPIKE Essential. Attraverso l'uso pratico in contesti didattici reali o simulati, i partecipanti potranno sperimentare e implementare progetti di robotica educativa. Il laboratorio si svolgerà in ambienti di apprendimento avanzati, in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", culminando con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO LEGO SPIKE ESSENTIAL 2</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo include un laboratorio sul campo dove i docenti saranno affiancati nell'uso delle tecnologie didattiche e delle metodologie innovative connesse al kit LEGO SPIKE Essential. Attraverso l'uso pratico in contesti didattici reali o simulati, i partecipanti potranno sperimentare e implementare progetti di robotica educativa. Il laboratorio si svolgerà in ambienti di apprendimento avanzati, in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", culminando con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO CODING UNPLUGGED 1</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo prevede un laboratorio sul campo in cui i docenti verranno affiancati nell'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie del coding unplugged. Attraverso attività pratiche e simulazioni in contesti didattici reali, i partecipanti impareranno a integrare il metodo CodyRoby di Alessandro Bogliolo nei loro insegnamenti quotidiani. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento innovativi, in linea con la linea di investimento "Scuola 4.0", e si concluderà con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO CODING UNPLUGGED 2</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo prevede un laboratorio sul campo in cui i docenti verranno affiancati nell'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie del coding unplugged. Attraverso attività pratiche e simulazioni in contesti didattici reali, i partecipanti impareranno a integrare il metodo CodyRoby di Alessandro Bogliolo nei loro insegnamenti quotidiani. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento innovativi, in linea con la linea di investimento "Scuola 4.0", e si concluderà con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO LEGO SPIKE PRIME 1</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo offre un laboratorio sul campo per i docenti, mirato all'affiancamento nell'uso delle tecnologie didattiche e delle metodologie innovative con il kit LEGO SPIKE Prime. In contesti didattici reali o simulati, i partecipanti saranno guidati nella progettazione e programmazione di robot complessi, favorendo un approccio pratico all'insegnamento STEM. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento all'avanguardia, supportando la linea di investimento "Scuola 4.0", e concludendosi con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>LABORATORIO LEGO SPIKE PRIME 2</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo offre un laboratorio sul campo per i docenti, mirato all'affiancamento nell'uso delle tecnologie didattiche e delle metodologie innovative con il kit LEGO SPIKE Prime. In contesti didattici reali o simulati, i partecipanti saranno guidati nella progettazione e programmazione di robot complessi, favorendo un approccio pratico all'insegnamento STEM. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento all'avanguardia, supportando la linea di investimento "Scuola 4.0", e concludendosi con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO</b>	1 docente esperto	12 ore	Docenti
<p>Questo modulo prevede un laboratorio sul campo in cui i docenti saranno affiancati nella progettazione e implementazione di un curriculum digitale d'istituto. Attraverso attività pratiche e simulazioni in contesti didattici reali, i partecipanti apprenderanno come integrare le tecnologie digitali e le metodologie didattiche innovative nel piano formativo dell'istituto. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento all'avanguardia, coerenti con la linea di investimento "Scuola 4.0", e si concluderà con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			

Modulo	Figura richiesta	N° ore previste	Destinatari
<b>SISTEMI OPERATIVI E DIGITALIZZAZIONE DELLE PROCEDURE</b>	1 docente esperto	12 ore	Personale Amministrativo Collaboratori Scolastici Dirigente Scolastico
<p>Questo modulo prevede un laboratorio sul campo per il personale amministrativo, i collaboratori scolastici e i dirigenti scolastici, mirato all'affiancamento nell'uso efficace dei sistemi operativi e delle procedure digitali. In contesti lavorativi reali o simulati, i partecipanti saranno guidati nell'implementazione delle tecnologie digitali per ottimizzare la gestione scolastica. Il laboratorio si svolgerà in setting di apprendimento avanzati, in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", e si concluderà con il rilascio di una specifica attestazione di competenza.</p>			