



ISTITUTO COMPENSIVO PESCARA 4
Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria - Scuola Secondaria I Grado
Via Milano 58, 65122 Pescara - tel. 0854210598
C.F. 91117310689 - C.M. PEIC836003
Email: peic836003@istruzione.it - PEC: peic836003@pec.istruzione.it
www.istitutocomprensivo4pe.edu.it



Prot. 4366/II.5

Pescara, 27/08/2025

Al personale dell'Istituto
Albo on line/Sito web

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. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)”. Percorsi di formazione sulla transizione digitale. Laboratori di formazione sul campo.
CUP E24D23002910006.

Formazione e Laboratori in attivazione nell'Istituto, a cura di personale interno in qualità di esperto e tutor

Area DigCompEdu

- Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- Risorse digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- Sviluppo delle competenze digitali del personale scolastico

Livello partecipante: esploratore/base

a) PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

I percorsi si svolgeranno in presenza nel laboratorio multimediale/aula magna/altra aula c/o la sede dell'Istituto, via Milano 58 per n. 15 (max 20) docenti primaria-secondaria I grado, a cura di personale interno in qualità di esperti-tutor, per un totale di n. 25 ore per percorso, da svolgersi entro il 30/09/2025 salvo proroghe.

UTILIZZO DELL'I-PAD NELLA DIDATTICA

Il percorso è progettato per fornire le competenze necessarie per integrare efficacemente il *tablet* nelle pratiche didattiche delle varie discipline, con esplorazione delle funzionalità e applicazioni dell'i-Pad che possono favorire il miglioramento del processo di insegnamento-apprendimento; lo sviluppo di competenze digitali didattiche di base e avanzate; l'inclusione e la personalizzazione dell'apprendimento.

USO DI STRUMENTI DIGITALI NELLA DIDATTICA

Il percorso è progettato per fornire le competenze necessarie per integrare efficacemente l'utilizzo di strumenti digitali nelle pratiche didattiche con applicazione di *gamification* e *game based learning* che possono favorire il miglioramento del processo di insegnamento-apprendimento; lo sviluppo di competenze digitali didattiche di base e avanzate; l'inclusione e la personalizzazione dell'apprendimento.

GOOGLE WORKSPACE NELLA DIDATTICA

Il percorso è progettato per fornire le competenze necessarie per utilizzare gli strumenti *Google* nella didattica digitale, favorire l'inclusione e la gestione collaborativa dei processi educativi al fine di promuovere l'utilizzo consapevole, inclusivo ed efficace delle tecnologie digitali nella didattica; potenziare le competenze digitali dei docenti in un'ottica di innovazione metodologica e pedagogica; rendere l'apprendimento più coinvolgente e motivante.

GAMIFICATION NELLA DIDATTICA

Il percorso è progettato per fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare la *gamification* nelle pratiche didattiche con applicazione di elementi di gioco in contesti non ludici, al fine di promuovere l'utilizzo consapevole, inclusivo ed efficace delle tecnologie digitali nella didattica, potenziare le competenze digitali dei docenti in un'ottica di innovazione metodologica e pedagogica; rendere l'apprendimento più coinvolgente e motivante.

b) LABORATORI SUL CAMPO

I laboratori si svolgeranno in presenza in aula dedicata/laboratorio multimediale/biblioteca c/o la sede dell'Istituto, via Milano 58 per n. 5 (max 8) docenti infanzia-primaria-secondaria I grado, a cura di personale interno in qualità di esperti-tutor, per un totale di n. 25 ore per percorso, da svolgersi entro il 30/09/2025 salvo proroghe.

STEM BEST PRACTISE

(infanzia-primaria)

Il percorso propone un lavoro in sinergia in ambito *STEM* e digitale attraverso l'utilizzo della metodologia laboratoriale su doppio binario: manipolazione di materiali concreti (pronti o da costruire) e/ o uso di artefatti e informatica, programmando attività didattiche che favoriscano la transizione digitale. Il percorso è incentrato sulla condivisione o elaborazione de novo di esperienze didattiche in ambito STEM e sperimentazione di diverse piattaforme digitali, in ottica verticale.

STEM E ROBOTOTICA

(infanzia-primaria)

Il laboratorio propone un lavoro in sinergia con sperimentazione e condivisione di attività e percorsi didattici in ambito *STEM* e *robotica*, in ottica verticale, che favoriscano la transizione digitale, con utilizzo di piattaforme digitali e robot in dotazione della scuola, per lo sviluppo del pensiero computazionale, problem solving, creatività, lavoro di gruppo.

DIGITAL STORY TELLING 1 - DIGITAL STORY TELLING 2

Il laboratorio propone un lavoro in sinergia con sperimentazione e condivisione di percorsi didattici che utilizzano la *metodologia della narrazione* arricchita da elementi multimediali per un coinvolgimento attivo e creativo degli studenti nel processo di insegnamento-apprendimento; potenziamento e sviluppo delle competenze espressive e tecnologiche.

GESTIONE PERSONALE AMMINISTRATIVO

Il laboratorio, dedicato a figure di sistema (collaboratori DS) e personale amministrativo, propone un lavoro in sinergia per il miglioramento delle competenze digitali e amministrative nei settori specifici del personale e della didattica, di problem solving, con utilizzo di piattaforme digitali istituzionali in uso.

DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Daniela Morgione

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993