



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



CIRCOLARE N. 106

I.C. - "G. ZAVALLONI" - RICCIONE
Prot. 0011859 del 29/10/2024
VII-5 (Uscita)

Al personale docente
Al DSGA
Ad amministrazione trasparente
Al sito web

OGGETTO: Adesione ai "Percorsi di formazione sulla transizione digitale", DM66/2023, per il personale docente.

**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 nuove competenze e nuovi linguaggi – Didattica digitale integrata e
formazione alla transizione digitale del personale scolastico (D.M. 66/2023)
CNP: M4C1I2.1-2023-1222 -P34209 CUP:
F84D23005660006**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO** il regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
- VISTO** il Decreto Ministeriale 66/2023 Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico, relativo al riparto delle risorse fra le istituzioni scolastiche;
- VISTE** le istruzioni operative dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione e del merito prot. n. 0141549 del 07/12/2023;
- CONSIDERATO** il progetto "Learning by doing per una comunità educante" codice avviso M4C1I2.1-2023-1222-P-34209;
- VISTO** la conferma di avvenuta firma dell'accordo di concessione da parte dell'Unità di missione PNRR Prot. 21383 del 18/02/2024 che costituisce formale autorizzazione all'avvio del progetto e contestuale autorizzazione alla spesa;
- VISTE** le delibere n. 13 del 12/01/2024 del Consiglio d'Istituto e n. 13 del 20/12/2023 del Collegio dei Docenti con cui si è proceduto all'approvazione dell'adesione al progetto in oggetto;
- VISTO** il decreto di assunzione in bilancio prot. 2921 del 19/03/2024;



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 10 del 12/01/2024 e successive modificazioni e integrazioni con la quale è stato approvato il P.T.O.F. per gli anni scolastici 2022/2025;
- VISTA** la Delibera del Consiglio di Istituto n. 5 del 12/01/2024 di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2024;
- CONSIDERATA** la Delibera N. 5 del Collegio Docenti del 03/09/2024 sulla formazione dei docenti per l'anno scolastico 2024/2025;

COMUNICA CHE

prenderanno avvio i corsi di formazione per il personale scolastico previsti dal Decreto Ministeriale n. 66 del 12 aprile 2023, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) per la Transizione Digitale che hanno l'obiettivo di potenziare le competenze digitali e favorire l'innovazione didattica. Le attività formative previste per l'anno scolastico 2024-2025 saranno così organizzate:

CORSI ONLINE in sincrono di 20 ore ciascuno in orario pomeridiano, con un minimo di 15 partecipanti:

- **Sperimentare le metodologie didattiche innovative (Destinatari: tutti i docenti. Tenuto da: Prof.ssa Carla Langella, erogato da Knowk)**

L'insegnante si deve porre l'obiettivo di accompagnare l'alunno predisponendo e adottando una didattica innovativa, quella per competenze, che da un lato prende in considerazione l'allievo nella sua complessità e dall'altro si basa su una visione unitaria del sapere, attraverso l'individuazione delle interconnessioni tra scienze e discipline, pur riconoscendone le specificità e le differenze. Ai docenti si chiede di impostare la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso, che passi dall'esperienza alla sua rappresentazione. L'obiettivo, in tali metodologie, è quello di favorire l'apprendimento significativo e rendere lo studente protagonista consapevole del processo conoscitivo.

PRINCIPALI CONTENUTI

- Approfondire le strategie didattiche da utilizzare nelle varie fasi dell'azione didattica
- Progettare modelli di lezione di tipo innovativo
- L'approccio metodologico nella didattica digitale
- La dimensione laboratoriale nell'apprendimento
- Ambienti di apprendimento innovativi
- Web Based Learning
- Applicare i principi della Gamification e progettare un percorso didattico Gamed based learning
- Progettare strumenti per l'osservazione e per la valutazione
- L'apprendimento Esperienziale a scuola
- Metodologie didattiche a confronto o Debate o Flipped classroom o EAS, IBSE, Jigsaw o TEAL o Tinkering o Gamification.

13 – 20 - 28 novembre 2024 dalle 17:15 alle 19:15

04 – 12 - 16 dicembre 2024 dalle 17:15 alle 19:15

10 – 24 – 28 - 30 gennaio 2025 dalle 17:15 alle 19:15

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



• Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento (Destinatari: tutti i docenti. Tenuto da: Ing. Matteo Polisenà, erogato da Knowk)

Per ambienti di apprendimento innovativi si intende ambienti e spazi di apprendimento attrezzati con risorse tecnologiche innovative, capaci di integrare nella didattica l'utilizzo delle tecnologie. Progettare un ambiente di apprendimento efficace significa realizzare uno spazio funzionale allo sviluppo di saperi e alla loro organizzazione, che sia facilitatore, guida e accompagnamento del processo di insegnamento-apprendimento. Può, quindi, essere fisico e virtuale insieme, ovvero misto, arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali fondate sulla realtà virtuale e aumentata.

PRINCIPALI CONTENUTI ▪ Progettare un ambiente di apprendimento integrato (fisico, digitale, relazionale) ▪ Riorganizzare i setting d'aula, progettando nuovi ambienti di apprendimento in linea con il Piano Scuola 4.0 ▪ Riflettere sulla reale efficacia delle diverse tecnologie digitali utilizzate per rafforzare l'apprendimento attivo degli studenti e modificare di conseguenza le strategie ▪ Conoscenza di vari tool per la didattica (sia LMS che app/web app) ▪ Uso attivo delle tecnologie digitali al centro del processo didattico ▪ Utilizzare le tecnologie digitali per illustrare e spiegare nuovi concetti in un modo motivante e coinvolgente ▪ Integrare diversi percorsi, livelli e ritmi nella progettazione, selezione e realizzazione di attività di apprendimento digitali ▪ Selezionare tecnologie digitali adatte a favorire l'apprendimento attivo in un determinato contesto educativo o a raggiungere uno specifico obiettivo di apprendimento ▪ Uso delle OER nella didattica

06 -13 – 20 - 28 febbraio 2025 dalle 17:15 alle 19:15

06 – 17 – 19 - 31 marzo 2025 dalle 17:15 alle 19:15

02 - 10 aprile 2025 dalle 17:15 alle 19:15

• Utilizzare il digitale come strumento di inclusione scolastica (Destinatari: tutti i docenti. Tenuto da: Prof.ssa Eleonora Vera, erogato da Knowk)

Un clima scolastico inclusivo favorisce un buon apprendimento, permette a tutti di sentirsi accettati, compresi, valorizzati e sviluppa il senso di appartenenza e di interdipendenza positiva. La didattica inclusiva si basa sull'apprendimento cooperativo metacognitivo ed è caratterizzata da una modalità di gestione democratica della classe, centrata sulla cooperazione, sulla riflessione sui comportamenti agiti, sull'interdipendenza positiva dei ruoli e sull'uguaglianza delle opportunità di successo formativo per tutti. Un sistema inclusivo considera l'alunno protagonista dell'apprendimento qualunque siano le sue capacità, le sue potenzialità e i suoi limiti. Gli strumenti digitali sono un supporto importante nell'attuazione della didattica inclusiva, per tale motivo è importante conoscere e approfondire le strategie e gli strumenti che si possono utilizzare a tal fine. Un possibile modello di didattica inclusiva è lo Universal Design for Learning, che integra tre grandi sfide dell'insegnamento: la valorizzazione delle diversità, l'educazione inclusiva e l'uso critico e consapevole delle TIC-Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

PRINCIPALI CONTENUTI ▪ Conoscere le strategie didattiche per l'inclusione ▪ Ambienti collaborativi per la didattica ▪ Setting di apprendimenti flessibili ▪ Incoraggiare l'apprendimento collaborativo ▪ La corresponsabilità educativa ▪ L'inclusione degli alunni con disabilità ▪ Gli strumenti di inclusione scolastica ▪

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it



Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>

L'utilizzo del digitale per l'inclusione ▪ Gli ambienti tecnologici inclusivi ▪ Applicazione di strategie, metodologie didattiche e strumenti digitali per favorire l'inclusione per i diversi stili cognitivi e di apprendimento di tutti gli allievi, compresi quelli con bisogni educativi speciali ▪ Gli ambienti di apprendimento digitale come supporto ▪ La differenziazione didattica come modalità di inclusione ▪ Comprendere l'utilizzo di strumenti dispensativi e misure compensative innovative e tecnologiche

21 – 28 novembre 2024 06 – 13 – 20 dicembre 2024 dalle 17:15 alle 19:15
22 – 30 gennaio 2025 03 – 06 – 10 febbraio 2025 dalle 17:15 alle 19:15

• **Metodologia e strumenti per il "Debate" (Destinatari: tutti i docenti. Tenuto da: Prof.ssa Carla Langella, erogato da Knowk)**

Utilizzare il "Debate" come metodologia didattica permette non solo di sviluppare capacità di argomentazione, ma anche la capacità di comunicare, trovare idee, sostenere una posizione diversa dalla propria in un ruolo di rappresentanza. Questo implica apertura mentale, che permette di accettare la posizione degli altri, capacità dialettica e ironia, che contribuisce a rendere il dialogo piacevole, empatia e capacità di mediare. Il dibattito permette, quindi, lo sviluppo di competenze trasversali (life skill), che sono utili soprattutto al di fuori della scuola, per affrontare un colloquio di lavoro, per sostenere un esame o per dare voce alle proprie idee, e favorisce il cooperative learning, la peer education e lo sviluppo della personalità. Per approcciare il Debate a scuola è fondamentale la figura del coach, che prepara gli studenti ad affrontare un Debate, valorizzando i punti di forza di ognuno e supportando i debater in termini di consapevolezza delle proprie capacità e autonomia. I contenuti del corso verranno personalizzate per la scuola Primaria e per la Secondaria di I grado.

PRINCIPALI CONTENUTI La comunicazione ▪ I principi generali della comunicazione ▪ Comunicare in modo efficace ▪ Importanza dell'ascolto ▪ Parlare in pubblico ▪ Il linguaggio verbale e non verbale ▪ Imparare ad argomentare Il Debate come metodologia didattica ▪ Il Debate come nuova metodologia didattica ▪ Le tipologie di Debate ▪ La metodologia da utilizzare ▪ Le fasi del debate ▪ La gestione del debate ▪ Definire tempi e regole ▪ Documentazione e la scelta delle fonti ▪ L'utilizzo corretto delle nuove tecnologie dell'informazione ▪ La mediazione ▪ La gestione del confronto

Piattaforma per la gestione del Debate: "CAMELOT".
Simulazione di un Dibattito.

➤ Si completa con un laboratorio di 10 ore in presenza differenziato per grado scolastico.

02 – 05 – 11 – 19 dicembre 2024 dalle 17:15 alle 19:15
09 – 23 – 27 – 29 gennaio 2025 dalle 17:15 alle 19:15
06 – 07 febbraio 2025 dalle 17:15 alle 19:15

• **Da stem a steam... più creatività (Destinatari: tutti i docenti. Erogato da "La Lucerna2)**

STEAM aggiunge una lettera in più nell'acronimo *Science, Technology, Engineering, and Math* aggiungendo la *A* di *Art*. In questo corso amplieremo questo concetto promuovendo la sinergia tra l'area umanistica e tecnologica, con varie proposte per integrare progetti di Storia, Filosofia, Musica, Arte in aula informatica o

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



in laboratorio. Più in generale, discuteremo dell'integrazione tra sfere emotiva e cognitiva durante un'attività matematico-scientifica da svolgere in classe, senza dimenticare la componente sensoriale.

2 – 16 dicembre 2024 // 09 - 16 – 20 – 27 gennaio 2025 // 03 – 10 – 17 – 24 febbraio 2025
dalle 17:00 alle 19:00 (sono tutti lunedì, tranne il 9 e 16 gennaio che sono giovedì)

LABORATORI IN PRESENZA di 10 ore ciascuno, con la partecipazione minima di 5 docenti:

• **Laboratorio su Debate (Destinatari: docenti primaria. Tenuto da: Prof.ssa Carla Langella, erogato da Knowk)**

Utilizzare il "Debate" come metodologia didattica permette non solo di sviluppare capacità di argomentazione, ma anche la capacità di comunicare, trovare idee, sostenere una posizione diversa dalla propria in un ruolo di rappresentanza. Questo implica apertura mentale, che permette di accettare la posizione degli altri, capacità dialettica e ironia, che contribuisce a rendere il dialogo piacevole, empatia e capacità di mediare. Il dibattito permette, quindi, lo sviluppo di competenze trasversali (life skill), che sono utili soprattutto al di fuori della scuola, per affrontare un colloquio di lavoro, per sostenere un esame o per dare voce alle proprie idee, e favorisce il cooperative learning, la peer education e lo sviluppo della personalità. Per approcciare il Debate a scuola è fondamentale la figura del coach, che prepara gli studenti ad affrontare un Debate, valorizzando i punti di forza di ognuno e supportando i debater in termini di consapevolezza delle proprie capacità e autonomia. I contenuti del corso verranno personalizzate per la scuola Primaria.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEI LABORATORI DIDATTICI

I docenti simuleranno un "Debate" assumendo tutti i ruoli previsti dal debater, al coach e al giudice.

10 -13 febbraio 2025 dalle 18:00 alle 20:00

12 – 17 febbraio 2025 dalle 17:00 alle 20:00

• **Laboratorio su Debate (Destinatari: docenti secondaria primo grado. Tenuto da: Prof.ssa Carla Langella, erogato da Knowk)**

Utilizzare il "Debate" come metodologia didattica permette non solo di sviluppare capacità di argomentazione, ma anche la capacità di comunicare, trovare idee, sostenere una posizione diversa dalla propria in un ruolo di rappresentanza. Questo implica apertura mentale, che permette di accettare la posizione degli altri, capacità dialettica e ironia, che contribuisce a rendere il dialogo piacevole, empatia e capacità di mediare. Il dibattito permette, quindi, lo sviluppo di competenze trasversali (life skill), che sono utili soprattutto al di fuori della scuola, per affrontare un colloquio di lavoro, per sostenere un esame o per dare voce alle proprie idee, e favorisce il cooperative learning, la peer education e lo sviluppo della personalità. Per approcciare il Debate a scuola è fondamentale la figura del coach, che prepara gli studenti ad affrontare un Debate, valorizzando i punti di forza di

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



ognuno e supportando i debater in termini di consapevolezza delle proprie capacità e autonomia. I contenuti del corso verranno personalizzate per la scuola Secondaria di I grado.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI I docenti simuleranno un "Debate" assumendo tutti i ruoli previsti dal debater, al coach e al giudice.

10 – 13 febbraio 2025 dalle 15:00 alle 18:00

12 – 17 febbraio 2025 dalle 15:00 alle 17:00

- **Laboratorio "Utilizzare strumenti multimediali per la didattica: Storytelling e podcasting" (Destinatari: tutti i docenti. Tenuto da: Arch. Franco Altobelli e dott.ssa Laura Agostini, erogato da Knowk)**

DESCRIZIONE Lo storytelling interattivo è l'arte di raccontare storie che incorpora forme d'interazione tecnologiche, sociali o collaborative per proporre dei contenuti adatti alle trasformazioni del comportamento in un nuovo ecosistema tecnologico. L'importanza che l'esperienza partecipativa riveste è insita nella ricerca di un'interazione e del potere trasformativo del dialogo attraverso l'opera creata. Lo studente nel creare un prodotto che possiede un significato personale (spesso condiviso in un gruppo), diventa autore e si assume la responsabilità del suo lavoro nel momento in cui lo rivolge a un pubblico di lettori. La creazione di storie in team attiva, inoltre, competenze trasversali (soft skills) di problem solving, pensiero creativo e autonomia nella gestione dei progetti, utili nello studio delle STEM. Nel gruppo la distinzione dei ruoli permette a ogni ragazzo di veder valorizzati i propri talenti. Il gruppo di lavoro valorizza la cultura cooperativa e l'intelligenza sociale.

PRINCIPALI CONTENUTI Introduzione allo Storytelling ▪ Lo storytelling transmediale ▪ Il concept creativo: la classe/scuola come comunità attorno a un progetto globale e interattivo ▪ Il processo di diffusione di contenuti ▪ Come scrivere una sceneggiatura ▪ Imparare a sviluppare l'idea, il soggetto e la struttura della storia ▪ Cosa rende una storia una buona storia ▪ I personaggi e le scelte Storytelling interattivo con le tecnologie ▪ Lo storytelling interattivo per raccontare storie che incorporano forme d'interazione tecnologiche ▪ Creare e raccontare una storia coinvolgente ed emozionante utilizzando: o contenuti audio (podcast) o visivi (fotografia, video) ▪ Creare libri digitali ▪ Implicazioni educative o multimedialità per rendere più comprensibili i contenuti complessi o lo studente al centro, nel creare un prodotto che possiede un significato personale o Il lavoro di gruppo o Lo sviluppo di competenze digitali o abilità riflessive e metacognitive.

09 - 10 aprile 2025 dalle 15:00 alle 20:00

- **Laboratorio "AI: Intelligenza Artificiale". (Docente Prof.ssa Chiara Ferronato Destinatari: docenti Secondaria primo grado)**

L'avvento dell'Intelligenza Artificiale (AI) nei sistemi educativi impone ai docenti una sua conoscenza più approfondita e una riflessione sulle opportunità offerte e sui principi etici. Se da una parte può aiutare gli insegnanti a facilitare l'apprendimento, offrendo agli studenti nuove opportunità, dall'altro potrebbe rivelarsi una tecnologia invasiva che mette gli studenti a rischio di violazione della privacy e renda il processo di apprendimento freddo e distaccato. È importante, anche con l'avvento dell'intelligenza artificiale, comprendere come l'insegnante mantenga la centralità del suo ruolo e possa avvalersi dell'IA come un

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



facilitatore che renda il suo intervento più efficace. Di fatto, gli studenti sono oggi in grado di apprendere da più fonti a ritmi sostenuti e da prospettive culturali differenti. Dunque, è fondamentale che i docenti e le scuole comprendano questo ambiente in evoluzione, per offrire a tutti gli studenti gli strumenti necessari per percorrere con successo il loro percorso formativo. DURATA 10 ore in presenza PRINCIPALI CONTENUTI ▪ ChatBot e ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) ▪ Insegnare con l'intelligenza artificiale ▪ IA come strumento didattico ▪ Lo sviluppo di competenze multilinguistiche con l'IA ▪ L'IA per implementare strategie didattiche personalizzate per gli studenti ▪ Apprendimento dell'intelligenza artificiale, nel rispetto dei quadri di riferimento europei ▪ Sistemi di tutoraggio intelligenti ▪ Il ruolo del docente ▪ Esempi di utilizzo in classe.

24 - 31 marzo, lunedì, dalle 14:30 alle 17:30;

7 aprile, venerdì, dalle 14:30 alle 16:30;

9 maggio, venerdì, dalle 14:30 alle 16:30.

- **L'animatrice digitale E. Moretti terrà tre laboratori differenti, di 10 ore ciascuno. Destinatari: docenti della Scuola secondaria di primo grado.**
 - 1) Robotica con Lego Spike Prime:** attività pratica su vari ambiti e discipline, sviluppo del pensiero motivazionale, Coding e della Robotica.
 - 2) Gamification:** le principali applicazioni di Gamification per l'apprendimento. (Es: Kahoot! – Ponquiz – Quizizz -Socrative – Educaplay – Tinytap – Et...)
 - 3) Modellazione con stampante 3D e Plotter:** per la promozione di soft skills essenziali come il pensiero critico, la risoluzione di problemi, la collaborazione e la comunicazione.**Questi tre laboratori si svolgeranno nell'ultima parte dell'anno scolastico 2024/2025.**
- **STEAM e atelier digitale: mettere in dialogo multisensoriale e schermi nella scuola dell'obbligo. (Destinatari: tutti i docenti. A cura del "Centro Zaffiria")**

L'atelier digitale come modalità di integrazione della tecnologia a scuola attraverso la pratica di atelier.

L'atelier digitale è uno spazio in cui tecnologia e multisensorialità si incontrano. Applicazioni, microscopi, strumenti giocosi incontrano la dinamica di atelier e ne vengono integrati per poter offrire modi di fare scuola che tengono insieme innovazione e tradizione.

Musica, natura e arte saranno al tempo stesso campo d'esplorazione e linguaggio per capire e creare.

La formazione sarà pratica, gli atelier saranno presentati facendoli ma sarà anche visionato materiale insieme per poterlo discutere e per tirare fuori ancora nuove idee e possibilità di ricerca con bambini e bambine.

Mercoledì 12 febbraio dalle 15:00 alle 19:00

Mercoledì 26 febbraio dalle 15:00 alle 18:00

Venerdì 28 febbraio dalle 16:45 alle 19:45

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"**

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



• **Laboratorio: "Gli strumenti compensativi nella didattica quotidiana per tutti gli alunni, partendo dagli alunni con DSA." (Destinatari: tutti i docenti)**

Le prestazioni scolastiche che richiedono la capacità di leggere, scrivere e calcolare possono rappresentare barriere per studenti e studentesse con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA). Secondo quanto sancito dalla Legge 170/2010, la scuola è tenuta ad assicurare l'utilizzo di strumenti compensativi, nonché a adottare misure dispensative e adeguate forme di verifica e valutazione. Tali strumenti, misure, nonché gli interventi individualizzati e personalizzati previsti, devono essere esplicitati nel Piano Didattico Personalizzato (PDP), redatto dai docenti in raccordo con la famiglia e lo studente se in età idonea. Gli strumenti compensativi devono armonizzarsi con un efficiente metodo di studio e con strategie personali, oltre ad essere sostenuti da una didattica attenta alla valorizzazione delle differenze e ai principi dell'Universal Design for Learning (UDL). Tuttavia, l'utilizzo efficace, autonomo e competente di tali strumenti non è immediato: il delicato passaggio tra l'accettazione degli strumenti compensativi da parte dello studente con DSA e lo sviluppo di una reale competenza, nel suo utilizzo all'interno di un efficace metodo di studio, è un passaggio indispensabile per raggiungere l'autonomia. Il laboratorio consentirà ai partecipanti di approfondire e sperimentare concretamente alcuni strumenti compensativi tecnologici da poter utilizzare nella didattica ordinaria al fine di garantire un apprendimento efficace per tutti gli studenti e le studentesse.

04/12/2024 dalle 15-18

12/12/2024 dalle 17-19

18/12/2024 dalle 15-18

19/12/2024 dalle 17-19

• **Laboratorio: "Strumenti digitali e tecnologici per fare scelte strategiche per alunni con ADHD." (Destinatari: tutti i docenti)**

ADHD a scuola: come strutturare un intervento educativo-didattico efficace. Introduzione. La quotidianità in classe non è fatta solo di trasmissione di competenze legate alle varie discipline, è altresì determinante la conduzione del gruppo classe con una specifica attenzione al singolo. Il Disturbo da Deficit attentivo con/senza iperattività (ADHD), in numero sempre maggiore, è presente nelle nostre classi e richiede una robusta conoscenza anche gestionale. Obiettivi. Il laboratorio ha l'obiettivo di approfondirne modalità, strumenti (anche digitali o tecnologici) per aiutare i partecipanti a fare scelte strategiche per lo studente e per la classe. Dopo aver creato un setting organizzato e prevedibile, caratterizzato da comunicazione efficace e regole condivise, sarà infatti necessario compiere scelte didattiche che minimizzino i punti deboli degli studenti con ADHD. Si dimostrano particolarmente efficaci attività che coinvolgono il gruppo classe, così come l'utilizzo di programmi di potenziamento che incrementano abilità sociali ed autoregolazione dello studente. L'aspetto più sfidante rimane la gestione del comportamento che impone una prima fase di osservazione ed analisi della funzione del comportamento stesso, così da compiere riflessioni prima e scelte strategiche poi che mirino alla diminuzione del comportamento problematico.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZAVALLONI"

Viale Capri, 8 – 47838 Riccione (RN) ☎ Tel. 0541/697031
email: rnic81300x@istruzione.it – PEC: rnic81300x@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: RNIC81300X – Codice Fiscale: 91136740403
Sito web: <https://www.iczavalloniriccione.edu.it/>



Giovedì 09.01.2025 Dalle 17.00 alle 19.00
Mercoledì 15.01.2025 Dalle 15.00 alle 18.00
Mercoledì 22.01.2025 Dalle 15.00 alle 18.00
Giovedì 30.01.2025 Dalle 17.00 alle 19.00

- **Laboratorio: "Risorse digitali inclusive per l'insegnamento della matematica."**
(Destinatari: docenti della Primaria e docenti di sostegno della Primaria e Secondaria di primo grado)

Il corso si pone come obiettivo quello di presentare le principali risorse digitali gratuite in ambito matematico e si articolerà nel seguente modo:

- Modulo 1 (2 ore): Nucleo Dati e previsioni. Attività laboratoriali finalizzate all'elaborazione di grafici e indagini statistiche mediante le App presenti in piattaforma "Google workspace for education".
- Modulo 2 (4 ore): Nucleo Numeri. Utilizzo delle piattaforme "Mathigon" e "Khan Academy Kids" per lo svolgimento di simulazioni interattive, giochi ed esercitazioni in ambito aritmetico/algebrico.
- Modulo 3 (4 ore): Nucleo Spazio e Figure. Utilizzo delle piattaforme "Mathigon" e "Geogebra" per lo svolgimento delle simulazioni, giochi ed esercitazioni in ambito geometrico.

Il laboratorio si svolgerà: mercoledì 5 – 12 – 19 – 26 marzo e il 2 aprile 2025 dalle 15:30 alle 17:30.

I docenti interessati a partecipare alla formazione dovranno inoltrare adesione utilizzando il modulo indicato:

<https://forms.gle/FUiDLZAfSrkoYEHKA>

entro e non oltre lunedì 4 novembre 2024 alle ore 12:00, **termine perentorio.**

Ogni docente potrà indicare un percorso di 20 ore on line ed un percorso di 10 ore in presenza, con la possibilità di effettuare 5 ore di assenza tra tutti e due i percorsi, per un totale di 25 ore effettive.

Vista la ricca e diversificata offerta formativa, ai fini organizzativi, i percorsi dovranno avere un determinato numero di docenti ed essere abbastanza equilibrati, pertanto nella compilazione del Modulo Google verrà chiesto di inserire un ordine di preferenza, ed in seguito la Comunità di pratica si riserverà di riassegnare dei docenti, per poter attivare tutti i laboratori e renderli omogenei. La Comunità di pratica si riunirà lunedì 4 novembre al termine delle iscrizioni, quindi si sollecitano i docenti a rispettare il termine di adesione richiesto. Seguirà una circolare che riporterà i codici attraverso i quali poter fare l'effettiva iscrizione su Piattaforma Futura ai fini del rilascio dell'attestato finale.

Si ringrazia per la collaborazione.

Il Dirigente Scolastico:

Prof.ssa Benedetta Bernardi

"Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.lgs. 82/2005, ss.mm.ii e norme collegate."