

## **Didattica Digitale Integrata e formazione del personale Scolastico sulla trasformazione digitale**

Azioni del progetto: rivolto a personale scolastico (DS, DSGA, personale docente, ATA)

Obiettivi: Promozione della trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica.

Metodologia: In presenza, con esercitazioni di laboratorio (teorico con applicazioni pratiche)

Finalità: realizzazione di percorsi che incidano nelle pratiche quotidiane di educazione digitale con ricadute sull'apprendimento delle competenze digitali da parte delle studentesse e degli studenti e di digitalizzazione dei processi amministrativi e dell'organizzazione scolastica.

La linea di intervento promuove lo **sviluppo delle competenze digitali del personale scolastico** per favorire un approccio accessibile, inclusivo e intelligente all'**educazione digitale**. Finalità principale è la creazione di un ecosistema delle competenze digitali, in grado di accelerare la trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica e dei processi di apprendimento e insegnamento, in coerenza con il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali.

Localizzazione: IIS ASSTEAS Buccino



### Guida alle Applicazioni per le classi digitali

Iscrizione		Corso Attivo	
03/04/2023	15/04/2023	27/04/2023	31/05/2023
18/09/2023	30/09/2023	09/10/2023	17/11/2023
18/12/2023	21/12/2023	15/01/2024	16/02/2024

### Guida alle Applicazioni per le classi digitali

- **Titolo Percorso**  
Guida alle Applicazioni per le classi digitali
- **Tipologia**  
In presenza
- **Data inizio**  
26/04/2023
- **Data conclusione**  
31/05/2023
- **Durata (in ore)**  
18 – (Edizioni 3)
- **Numero posti**  
20
- **Descrizione**  
Questo percorso di formazione offre una panoramica approfondita sulle risorse informatiche che sono messe a disposizione della didattica. Scopo principale è quindi quello di comprendere e imparare a utilizzare gli elementi basilari delle applicazioni.
- **Tipologia scuola**  
Scuola secondaria II grado
- **Macro argomento**  
Didattica Digitale
- **Destinatari**  
Docenti
- **Area DigCompEdu**  
1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale  
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento  
6. Favorirebbero lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- **Livello di ingresso**  
A2. Esploratore/Base/Conosce e fa un uso di base
- **Programma**  
**Prepararsi a utilizzare le tecnologie in classe**  
Esplorare i vantaggi della classe digitale e incoraggiare le abitudini lavorative  
Acquisire familiarità con gli strumenti per l'aula digitale  
Panoramica app da utilizzare per la classe digitale: calendarizzazione, Comunicazione con gli

studenti, Documenti, Condivisioni, Fogli elettronici, Chat, Presentazioni,  
Fare degli studenti dei cittadini digitali protetti e responsabili

**Pensare oltre il libro di testo**

Fare (quasi) completamente a meno della carta in classe

Condividere i file e le informazioni

Ridurre l'utilizzo di documenti cartacei

Creare quiz online

**Risparmiare tempo per le comunicazioni**

Utilizzare la posta elettronica per comunicare con la community

Organizzare ed eseguire ricerche nella posta elettronica

Utilizzare la Chat per le comunicazioni in tempo reale con gli studenti

Utilizzare i Gruppi per migliorare le comunicazioni all'interno della classe

- **Formatori**

Animatore Digitale, Team Digitale

**Calendario**

27/04/2023 (15.00 - 18.00)

05/05/2023 (15.00 - 18.00)

08/05/2023 (15.00 - 18.00)

16/05/2023 (15.00 - 18.00)

24/05/2023 (15.00 - 18.00)

31/05/2023 (15.00 - 18.00)



### La transizione digitale per il personale scolastico

Iscrizione

Corso Attivo

01/09/2023 15/09/2023

02/10/2023 28/11/2023

## La transizione digitale per il personale scolastico

### Titolo Percorso

La transizione digitale per il personale scolastico

- **Tipologia**

In presenza

- **Data inizio**

02/10/2023

- **Data conclusione**

28/11/2023

- **Durata (in ore)**

20

- **Numero posti**

20

- **Descrizione**

La linea di intervento promuove lo **sviluppo delle competenze digitali del personale scolastico** per favorire un approccio accessibile, inclusivo e intelligente all'**educazione digitale**.

- **Finalità e obiettivi**

Finalità principale è la creazione di un ecosistema delle competenze digitali, in grado di accelerare la trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica e dei processi di apprendimento e insegnamento, in coerenza con il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali.

- **Tipologia scuola**

Scuola secondaria II grado

- **Macro argomento**

Didattica Digitale

- **Destinatari**

DS, DSGA, Personale ATA

- **Area DigCompEdu**

2. Risorse digitali

- **Livello di ingresso**

A2. Esploratore/Base/Conosce e fa un uso di base

- **Programma**

#### **Cybersecurity**

Tutto quello che è importante (e doveroso) comprendere per difendere il proprio Ente da un Cyber-attacco, anche se non si è esperti di informatica e fino a questo momento non si è mai stati "attaccati".

Come difendersi dai principali attacchi dei quali si può essere "vittime" – più o meno consapevolmente – ogni giorno.

Cybersecurity e impatto nel mondo del lavoro

Rischi di sicurezza nelle infrastrutture informatiche

Virus e malware

Minacce più diffuse: Ingegneria sociale, Phishing, Ransomware

Password “forti”

### **Fascicolazione e Classificazione**

Classificazione e fascicolazione sono attività distinte ma strettamente correlate: tutti i documenti devono essere classificati e fascicolati.

Sono attività indispensabili e funzionali alla corretta gestione di documenti digitali e flussi documentali attraverso modalità e sistemi informatici.

Il fascicolo informatico è previsto dalla normativa (dal Codice dell’Amministrazione Digitale e dalle Linee Guida di AGID sul documento informatico) ed è indispensabile per organizzare i documenti informatici e provvedere alla digitalizzazione della gestione documentale.

Obiettivi di accessibilità e dichiarazioni di accessibilità

Accessibilità dei siti Web

Cosa è l’accessibilità

Cosa è l’usabilità

### **Social Network: strumenti digitali preziosi anche per la Pubblica Amministrazione**

I Social Network sono diventati uno strumento potentissimo per comprendere come si muovono le persone e come relazionarsi con loro.

Di conseguenza, anche la Pubblica Amministrazione può sfruttarli con utilità, al fine di creare un dialogo continuativo, rispettoso ed efficace, per proporre iniziative e raccogliere consenso dai cittadini.

### **Posta elettronica e Privacy**

Risponde ai principi di efficacia, efficienza e massima semplificazione dei rapporti tra privati e PA – oltre che di completa digitalizzazione dell’attività amministrativa – l’utilizzo degli strumenti di trasmissione telematica dei documenti informatici quali Posta elettronica e Posta elettronica certificata.

Posto che le comunicazioni elettroniche veicolano dati personali, i relativi sistemi devono essere configurati nel rispetto del canone di protezione dei dati personali, a garanzia dei cittadini ma, anche, dei lavoratori.

- **Formatori**

Animatore Digitale, Team Digitale

#### **Calendario**

02/10/2023 (15.00 - 18.00)

10/10/2023 (15.00 - 18.00)

18/10/2023 (15.00 - 18.00)

26/10/2023 (15.00 - 18.00)

10/11/2023 (15.00 - 18.00)

20/11/2023 (15.00 - 18.00)

28/11/2023 (15.00 – 17.00)



### Le lezioni a scuola con la realtà aumentata e virtuale

Iscrizione  
01/02/2024 15/02/2024

Corso Attivo  
19/02/2024 23/04/2024

#### Le lezioni a scuola con la realtà aumentata e virtuale

- **Titolo Percorso**

Le lezioni a scuola con la realtà aumentata e virtuale

- **Tipologia**

In presenza

- **Data inizio**

19/02/2024

- **Data conclusione**

23/04/2024

- **Durata (in ore)**

25

- **Numero posti**

20

- **Descrizione**

Le tecnologie legate alla realtà aumentata stanno progressivamente prendendo piede, mostrando via via potenzialità crescenti nell'ambito della formazione, dell'intrattenimento multimediale, videoludico e non solo

Lo sviluppo dei dispositivi portatili (*mobile device, siano essi laptop, smartphone o tablet*) e delle differenti tecnologie digitali, che collegano il mondo di tutti i giorni con l'informazione virtuale, hanno permesso di realizzare delle Apps di realtà aumentata facilmente disponibili che stanno entrando a far parte del nostro quotidiano e che permettono di fruire di informazioni digitali attraverso la manipolazione di oggetti reali. Le fotocamere e gli schermi presenti nella maggioranza degli smartphones e negli altri dispositivi portatili, sono ormai strumenti pensati e creati per svolgere anche il compito di "fondere" i dati del mondo reale con quelli virtuali

**Finalità e obiettivi**

Familiarizzare con la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata, capire cosa sono e come poterle sfruttare per lo studio e l'approfondimento di argomenti didattici

Conoscere le modalità per unificare le attività del mondo reale e le esperienze digitali.

Consentire agli utenti di impegnare la loro immaginazione e stimolare la creatività

Produzione di nuovi contenuti digitali

Utilizzo di app per creare immagini e video per la realtà virtuale e percorsi interattivi con la realtà aumentata.

- **Tipologia scuola**

Scuola secondaria II grado

- **Macro argomento**

Didattica Digitale

- **Destinatari**

Docenti

- **Area DigCompEdu**

1.Coinvolgimento e valorizzazione professionale

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento  
6. Favorirebbero lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

- **Livello di ingresso**

A2. Esploratore/Base/Conosce e fa un uso di base

- **Programma**

**Introduzione alla VR e alla AR**

In questo primo modulo si inizia a conoscere e distinguere la realtà virtuale e la realtà aumentata. Dopo aver capito quali sono le differenze e quali i campi di utilizzo, si descriveranno quali sono gli strumenti per sfruttare queste due tecnologie e come creare foto e video a 360° con il tuo smartphone.

Differenza tra realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)

Cos'è la Realtà Aumentata (AR)

Perché portare in classe esperienze VR e AR?

**Come si realizza la realtà aumentata**

In questo modulo si affronta il tema della realtà aumentata attraverso app dedicate. Si potrà visualizzare su smartphone e tablet contenuti multimediali che si aggiungono alla realtà, attraverso l'occhio della fotocamera, in tempo reale

- Come utilizzare applicazioni per esperienze VR e AR, guidando la classe nei tour di realtà virtuale e aumentata

Esempio: utilizzo di Metaverse Studio

**La AR nell'apprendimento scolastico**

L'uso dell'informatica e dei suoi strumenti è diventata una parte abituale delle esperienze quotidiane degli studenti e la combinazione della realtà con la digitalizzazione del sistema in cui si opera, fa sì che spesso gli alunni (e non solo loro) non riescano più a rendersi conto che, in realtà stanno usufruendo di uno "strumento digitale" che interagisce con il mondo circostante, cioè di una "interfaccia computerizzata" che si integra nel mondo reale fino a confondersi con esso.

Utilizzo dell'AR nella didattica

App per la didattica

Scenari di didattica immersiva e realtà aumentata

- **Formatori**

Animatore Digitale, Team Digitale

**Calendario**

19/02/2024 (15.00 - 18.00)

27/02/2024 (15.00 - 18.00)

06/03/2024 (15.00 - 18.00)

14/03/2024 (15.00 - 18.00)

22/03/2024 (15.00 - 18.00)

10/04/2024 (15.00 - 18.00)

15/04/2024 (15.00 - 18.00)

23/04/2024 (15.00 - 18.00)