



**Ministero dell'Istruzione e del Merito**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI CIVATE**

Via Abate Giacinto Longoni, 2 - 23862 Civate (LC)  
 Tel. 0341-550645 Cod. Fiscale 92064060137 –  
 Cod. Meccanografico LCIC828005 – Cod.  
 univoco UFBNT7e-mail: [lcic828005@istruzione.it](mailto:lcic828005@istruzione.it)  
 - [lcic828005@pec.istruzione.it](mailto:lcic828005@pec.istruzione.it)  
<https://icscivate.edu.it>

Protocollo digitale

Civate, 24 aprile 2024

**PROGETTO PNRR “Animatore digitale: formazione del personale interno” AA.SS. 2022/2023 e 2023/2024– progetti in essere del PNRR Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell’istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell’ambito della linea di investimento 2.1 "DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE PER IL PERSONALE SCOLASTICO" DI CUI ALLA MISSIONE 4 - COMPONENTE 1 DEL PNRR - del PNRR - Finanziato dall’Unione Europea NextGenerationEU**

- CODICE AVVISO: M4C1I2.1-2022-941

- CODICE PROGETTO: M4C1I2.1-2022-941-P-6866

- CUP: H83J22000640005

**TITOLO: Animatore digitale: formazione del personale interno**

**CORSO DI FORMAZIONE “DIDATTICA INNOVATIVA PER LE STEM CON UTILIZZO TIC”**

Plesso di CIVATE

Giovedì 2 maggio 2024, dalle ore 14:00 alle ore 18:00

RELATORE: docente Emmanuele Parolini

**CONTENUTO DEGLI INCONTRI:**

PARTE TEORICA (2h) 14:00 – 16:00	Cos'è l'approccio alle discipline STEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione all'approccio alle discipline STEAM;</li> <li>• breve storia a partire dal PNSD fino al PNRR.</li> <li>• Declinazione progettuale delle STEAM nel PTOF dell'ICS Civate</li> </ul>
	Breve storia del progetto “MatematicaMente”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Piano scuola estate 2021</li> <li>• Il bando “Iperal per la scuola” 2022</li> <li>• Evoluzione ed integrazioni del progetto</li> </ul>
	La metodologia utilizzata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attivismo pedagogico</li> <li>• I principi dell'apprendimento cooperativo: l'interdipendenza positiva di scopo</li> <li>• Il tutoraggio tra pari</li> </ul>
	L'insegnante come facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il ruolo dell'insegnante</li> <li>• Il ruolo del facilitatore</li> <li>• Tecniche di conduzione dei gruppi</li> </ul>
	La piattaforma educativo-didattica digitale “Kahoot”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche della piattaforma educativa digitale Kahoot</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principi didattici e dimensione ludica dell'apprendimento</li> </ul>
<b>PARTE TEORICO-PRACTICA (2h)</b> 16:00 – 18:00	Le fasi della realizzazione e della conduzione del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1 – briefing iniziale</li> <li>• Fase 2 – la divisione a gruppi</li> <li>• Fase 3 – la consegna di lavoro</li> <li>• Fase 4 – la costruzione del quiz</li> <li>• Fase 5 – revisione e lancio del quiz</li> <li>• debriefing</li> <li>• La gestione del gruppo classe</li> </ul>
	Come impostare il PPT del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Architettura del PPT: tipologia e disposizione delle slides</li> <li>• La grafica: tipologia di texture, parti scritte, immagini</li> </ul>
	La predisposizione del setting di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo e manutenzione dei dispositivi</li> <li>• Disposizione dei banchi all'interno dell'aula</li> </ul>
	Creare e archiviare un quiz con Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione del quiz: account, log in</li> <li>• Salvataggio del quiz nella giocoteca (dalla bozza alla versione definitiva)</li> <li>• Recupero del quiz</li> </ul>
	Lo screen mirroring e la gestione della SmartBoard dal tablet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il principio dello screen mirroring</li> <li>• Vantaggi e svantaggi dello screen mirroring</li> </ul>

Il Formatore  
Parolini Emmanuele

Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Virginia Roberta Gerarda Guanci