



LICEO GINNASIO STATALE “G. VERGA” ADRANO (CT)

SEDE CENTRALE: SEZ. SCIENTIFICA Via S. D’Acquisto, 16 - Tel. 095/6136075-7692582 Fax 095/7698652
 SEDE SUCCURSALE : SEZ. CLASSICA – LINGUISTICA – SCIENZE UMANE – ECONOMICO SOCIALE Via
 Donatello, 80 - Tel.095/6136083 Fax 095/7694523 - C.F. **80012580876** - Cod. Mecc. : **CTPC01000A** -
 E-mail : ctpc01000a@istruzione.it – PEC : ctpc01000a@pec.istruzione.it Sito Web Scuola:
www.liceovergadrano.edu.it



CIRCOLARE N. 445

*AI DOCENTI
 AL DSGA
 AL SITO – A.T. – DISPOSIZIONI GENERALI
 SEDE*

OGGETTO: PUBBLICAZIONE N. 2 AVVISI DI SELEZIONE PER PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE AL DIGITALE PROGETTO M4C1I2.1-2023-1222-P-38946 – UNA BUSSOLA PER L’INNOVAZIONE DIGITALE – D.M 66/2023

Si comunica che sono stati pubblicati all’Albo e sul sito dell’Istituzione scolastica, nella Sezione **Amministrazione Trasparente, sotto-sezione Bandi e contratti**, i seguenti avvisi di selezione, aperti prioritariamente a personale interno e, in subordine, a personale esterno.

1. AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE PER FIGURE DI DOCENTI ESPERTI INTERNI O ESTERNI PER PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE - PROGETTO M4C1I2.1-2023-1222-P-38946 – UNA BUSSOLA PER L’INNOVAZIONE DIGITALE – D.M 66/2023 – PROT. 7871 DEL 11/07/2024 – PROT. 7897 DEL 12/07/2024

L’Avviso di selezione in oggetto è diretto al conferimento di 3 incarichi per formatori **competenti nel settore dell’innovazione didattica e digitale** per la realizzazione di percorsi di formazione sulla transizione digitale. I laboratori per i quali è possibile presentare candidatura sono sotto riportati

LABORATORI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE	
DESTINATARI	
Docenti	
Area di competenza DigCompEdu: A1 - Novizio/base, conosce e utilizza in modo elementare	
1 – L’UTILIZZO DELL’INTELLIGENZA ARTIFICIALE IN AMBITO SCOLASTICO	
Are del DigCompEdu coinvolte:	1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale 2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
DigComp 2.2	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 3. Creazione di contenuti digitali (integrare e rielaborare contenuti digitali) 4. Sicurezza (proteggere i dati personali e la privacy) 5. Risolvere problemi (utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)
n. ore	20 – in modalità Blended (in presenza e online)
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare diverse app di intelligenza artificiale per la preparazione di lezioni, documenti verbali, progettazione bandi e altre attività;

	<ul style="list-style-type: none"> • Saper sfruttare l'AI per creare lezioni coinvolgenti e personalizzate per gli studenti; • Saper automatizzare la gestione dei documenti e semplificare le attività burocratiche; • Saper migliorare la comunicazione e la collaborazione.
Contenuti minimi del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • introduzione all'I.A. e al Machine learning • conoscere le principali app per la creazione di contenuti creativi, di presentazioni, di mappe concettuali, per la generazione di Immagini. • creare di lezioni coinvolgenti per gli alunni
2 – PROGETTARE E MODELLARE CON LA STAMPA 3D	
Aree del DigCompEdu coinvolte:	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. valorizzazione delle potenzialità degli studenti 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
DigComp 2.2	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati (gestire dati, informazioni e contenuti digitali) 3. Creazione di contenuti digitali (integrare e rielaborare contenuti digitali) 5. Risolvere problemi (individuare bisogni e risposte tecnologiche)
n. ore	20 – in modalità Blended (in presenza e online)
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in un progetto didattico personalizzato, legato alla propria materia i modelli tridimensionali della stampa 3D; • Acquisire manualità e autonomia nell'utilizzo dei software di modellazione 3D; • Saper migliorare la comunicazione e la collaborazione.
Contenuti minimi del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie didattiche e fondamenti della stampa 3D. • Modellazione 3D. • Realizzare stampe 3D con software dedicati (Autodesk Fusion 360) • Modificare e parametrare i modelli. • Esempi di stampa 3D legati alle diverse discipline.
3 – DIDATTICA DIGITALE E CODING	
Aree del DigCompEdu coinvolte:	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. valorizzazione delle potenzialità degli studenti 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
DigComp 2.2	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 3. Creazione di contenuti digitali (integrare e rielaborare contenuti digitali) 5. Risolvere problemi (utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)
n. ore	20 – in modalità Blended (in presenza e online)
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il programma Scratch 3.0 per la programmazione a blocchi; • Saper utilizzare la piattaforma del MIT (MIT App Inventor) per il coding avanzato • Saper coinvolgere gli studenti con le potenzialità del coding.
Contenuti minimi del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai concetti di base della programmazione • Presentazione dei programmi di coding più diffusi • Saper utilizzare cicli e variabili per lo sviluppo delle proprie discipline

Possono concorrere alla procedura di selezione:

- prioritariamente docenti interni;
- in subordine, professionisti autonomi, dipendenti di altre Pubbliche Amministrazioni, docenti appartenenti ad altre Istituzioni scolastiche.

Prerequisito di accesso è il possesso di competenze nel settore dell'innovazione didattica e digitale

La scadenza per la presentazione delle candidature è fissata alle ore 11.00 di venerdì 26 luglio.

2. AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE PER FIGURE DI DOCENTI ESPERTI INTERNI O

ESTERNI PER CORSO DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE AREA INCLUSIONE - PROGETTO M4C1I2.1-2023-1222-P-38946 – UNA BUSSOLA PER L'INNOVAZIONE DIGITALE – D.M 66/2023 – PROT. 7902 DEL 13/07/2024

L'Avviso di selezione in oggetto è diretto al conferimento di 1 incarico per formatori **competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale e nel settore dell'inclusione** per la realizzazione del seguente laboratorio:

LE RISORSE DIGITALI PER L'INCLUSIONE DEGLI ALUNNI CON B.E.S.	
DESTINATARI	
Docenti	
Area di competenza DigCompEdu: A1 - Novizio/base, conosce e utilizza in modo elementare	
Aree del DigCompEdu coinvolte:	2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
DigComp 2.2	Creazione di contenuti digitali (integrare e rielaborare contenuti digitali) Sicurezza (proteggere i dati personali e la privacy) Risolvere problemi (utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)
n. ore	20 –in presenza
Abstract e obiettivi	Il percorso formativo intende fornire a tutti i docenti conoscenze e competenze teoriche, normative e operative sui Bisogni Educativi Speciali degli alunni, ai fini di una loro piena inclusione scolastica e del raggiungimento del successo formativo. Partendo dalla conoscenza della normativa e dall'inquadramento dello sviluppo cognitivo, relazionale e sociale degli allievi, si costruiranno le basi per la costruzione di documenti quali PEI e PdP, tenendo conto delle caratteristiche e degli stili di apprendimento degli allievi e integrando con consapevolezza, nella didattica, strumenti e applicativi digitali che possano supportare l'apprendimento degli allievi.
Contenuti minimi del percorso	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla normativa italiana sui Bisogni Educativi Speciali e struttura del PDP e PEI • Analisi dei principali disturbi specifici dell'apprendimento con individuazione delle metodologie didattiche inclusive per allievi con BES e delle relative strategie didattiche • Motivazione all'apprendimento, implementazione di autoefficacia e autostima, valutazione formativa. • App e strumenti digitali per accrescere l'apprendimento negli alunni con Bisogni Educativi Speciali

Possono concorrere alla procedura di selezione:

- prioritariamente docenti interni;
- in subordine, professionisti autonomi, dipendenti di altre Pubbliche Amministrazioni, docenti appartenenti ad altre Istituzioni scolastiche.

Prerequisiti di accesso sono:

- la laurea in Pedagogia
- la conoscenza specifica e certificata dell'ICF
- competenze nel settore dell'innovazione didattica e digitale

La scadenza per la presentazione delle candidature è fissata alle ore 11.00 di lunedì 29 luglio.

Adrano, 13/07/2024

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.^{ssa} Loredana Lorena
*(firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 c.2 del D.L. 39/93)*

