

Avviso pubblico per la selezione di progetti e iniziative relative a strategie innovative per la formazione del personale scolastico.

Al fine di consentire un'adeguata e attenta analisi delle iniziative, la seguente scheda va compilata secondo le indicazioni contenute negli appositi campi.

1. Dati dell'Istituto scolastico
Istituto scolastico I.C. Ennio Galice
Codice meccanografico RMIC8B900G
Indirizzo via Toscana n°2
Cap 00053
Città Civitavecchia
Provincia Roma
Telefono 076631482
E-mail rmic8b900g@istruzione.it
Pec: rmic8b900g@pec.istruzione.it
Sito internet https://www.icgalicecivitavecchia.edu.it/
Dirigente scolastico Angela Fato
E-mail angelfat69@gmail.com
Referente Manuela De Angelis
Telefono 3288911501
E-mail manuicgalice@gmail.com
2. Denominazione del progetto
Uno spazio immersivo per l'innovazione
3. Ambito tematico (barrare la/le voce/i di interesse)
<input type="checkbox"/> <i>Mentoring</i>
<input type="checkbox"/> <i>Tutoring</i>
<input type="checkbox"/> <i>Peer tutoring</i>
<input type="checkbox"/> <i>Counselling</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Cooperative learning</i>
<input type="checkbox"/> <i>Reciprocal theaching</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Tinkering</i>
<input type="checkbox"/> <i>Teamworking</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Working group</i>

4. Fabbisogni formativi emersi e modalità di rilevazione (*max 1000 caratteri*)

L'analisi degli esiti scolastici dell'autovalutazione d'istituto e la restituzione dei dati delle prove nazionali INVALSI hanno evidenziato l'esigenza di individuare strategie didattiche innovative che possano incidere sia sul miglioramento degli esiti sia sulla motivazione allo studio nonché sulla frequenza scolastica.

Modalità di rilevazione:

-monitoraggio bisogni formativi docenti mediante modulo google

- osservazione in classe mediante la suddivisione degli alunni in due gruppi: gruppo A utilizzo metodologia tradizionale, lezioni frontali, esercizi individuali su supporti cartacei; gruppo B, impiego di ambienti digitali di apprendimento, aule immersive, metodologie attive come il problem based learning e l'inquiry based learning.

Gli esiti della ricerca condotta hanno fatto registrare per il gruppo B:

tempi di esecuzione minori, maggiore interazione e collaborazione tra pari, livelli di attenzione più lunghi ed interesse costante durante l'esecuzione dell'attività proposta.

5. Progettazione formativa coerente con i fabbisogni rilevati (*max 1000 caratteri*)

Considerati i dati raccolti, la progettazione formativa è stata orientata soprattutto ad incrementare il numero di docenti in grado di utilizzare nella prassi didattica quotidiana quelle strategie innovative che consentono l'utilizzo della strumentazione tecnologica di cui la scuola si è dotata, come visori VR, aule immersive, schede di sviluppo per la programmazione e l'acquisizione del pensiero computazionale, strumenti per la robotica e la stampa 3D. Pertanto il nostro istituto, riconosciuto già anche come Canva for Education District School, ha realizzato, grazie ai fondi PNRR previsti dal D.M 66/2023 e alla collaborazione con il sig. Valentino Magliaro, responsabile Canva Italia, laboratori di formazione sul campo finalizzati sia a consentire ai docenti l'acquisizione delle competenze strumentali necessarie per l'utilizzo della dotazione digitale presente a scuola, sia allo sviluppo di abilità per la creazione di nuovi e stimolanti contenuti per i nostri ambienti immersivi. La formazione è stata pensata quale chiave di volta del miglioramento al fine di creare una corrispondenza tra formazione professionale e ricaduta curricolare costante.

6. Attuazione del progetto formativo: sviluppo dei moduli, attori, strumenti, modalità della documentazione, responsabile/i del monitoraggio *in itinere* e finale (*max 2000 caratteri*)

Il progetto formativo si articola nei seguenti moduli :

Modulo 1: Tinkering, STEAM e Making

Modulo 2: Le presentazioni didattiche animate con Canva, uso dei menù. Impariamo a modificare immagini, sfondi, titoli, audio e video. Creiamo quiz digitali con Canva e sperimentiamo attività creative da svolgere in digitale con gli studenti in aula immersiva

Modulo 3: Gli ambienti immersivi, per sperimentare gli effetti benefici della realtà virtuale immersiva e la correlazione tra coinvolgimento emotivo e cognitivo, più profondo rispetto ad altre pratiche di insegnamento.

Modulo 4: La progettazione grafica accessibile a tutti gli alunni, indipendentemente dalle capacità, dai dispositivi o dall'accesso a Internet e la sicurezza in rete.

Modulo 5: Produzione di video didattici nei formati dei nostri ambienti immersivi con il sistema di proiezione e XR Editor Immersiva

Attori Coinvolti

Docenti partecipanti: Docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado

Formatori esperti in TIC: Esperti di tecnologie educative

Tecnico informatico: Supporto nella gestione e configurazione delle attrezzature tecnologiche per l'aula immersiva.

Referente per l'inclusività: Docente esperto nell'adattamento dei contenuti per studenti con bisogni educativi speciali.

Strumenti: pc portatili presenti, materiale cartaceo di elevata qualità, immagini cartacee e digitali in hd, mappe dettagliate, scanner, fotocamera VR per scatti e riprese video 360°, stampanti 3D, schede Microbit-v2, Robot Mbot2, visori VR, ambienti immersivi, scanner 3D

Modalità della documentazione: i lavori finali realizzati dai docenti, come giochi di coding, oggetti creati nei laboratori di making, video immersivi o esperienze VR costituiscono il repository disponibile sul sito della scuola e aperto a tutti gli utenti; una galleria digitale mostra i progetti finali realizzati dai partecipanti e dagli alunni.

Responsabile/i del monitoraggio in itinere e finale: due docenti interni con competenze in tecnologie educative effettuano il monitoraggio in itinere e finale prevedendo per i partecipanti ai corsi la sperimentazione durante le attività didattiche curriculari di quanto appreso nei laboratori, il monitoraggio si sostanzia in ricerca -azione con feedback costante con i laboratori frequentati.

7. Valutazione dei risultati ottenuti: metodi qualitativi e quantitativi, strumenti, interazioni con il monitoraggio (max 1000 caratteri)

Metodi qualitativi: interviste e focus group per analizzare il feedback diretto dei partecipanti riguardo a esperienze, difficoltà e percezione dell'apprendimento.

Osservazione diretta: Monitoraggio dell'interazione durante le attività pratiche per cogliere il livello di coinvolgimento e applicazione delle competenze.

Metodi quantitativi: Questionari pre e post-test per misurare il livello di conoscenza prima e dopo il corso attraverso risposte numeriche su specifici argomenti.

Griglie di valutazione che prevedono l'assegnazione di punteggi a progetti o attività pratiche per misurare l'acquisizione delle competenze.

Strumenti: Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) per raccogliere dati su partecipazione e progressi. Software di analisi dei dati (ad esempio, Excel o Google Forms) per elaborare risposte e creare report di performance.

Interazione con il monitoraggio: Il monitoraggio continuo consente di adattare il corso in tempo reale, risolvendo eventuali problematiche e ottimizzando l'apprendimento

8. Formalizzazione e disseminazione dell'esperienza (max 500 caratteri)

Per un'efficace disseminazione dell'esperienze l'istituto organizzerà diverse iniziative:

- **un canale YouTube dedicato,**
- **una manifestazione finale che si svolgerà all'interno dell'istituto, itinerante, nei vari ambienti immersivi**
- **Uno spazio dedicato presso lo stand Canva Italia durante la fiera Didacta Italia 2025 a Firenze.**
- **Uno slot di 45 minuti durante la Fiera Didacta Italia 2025 a Firenze offerto dalla Tecnooffice S.R.L**

Ai sensi del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e ss. mm. ii. e del Regolamento (UE) 2016/679, dichiara:

- di essere informato delle finalità e delle modalità del trattamento dei dati personali, come espressamente stabilito nell' "Avviso pubblico per la selezione di progetti e iniziative relative a strategie innovative per la formazione del personale scolastico";
- di aver preso visione del suddetto Avviso e di accettarne le condizioni;
- di concedere al Ministero dell'istruzione e del merito una licenza di uso, a titolo gratuito e a tempo indeterminato, dei materiali collegati alla suddetta iniziativa (anche diffusione a mezzo stampa, pubblicazione on line, ecc.).

Civitavecchia, 06/02/2025

Firma del Dirigente scolastico
Prof.ssa Angela Fato
