



Istituto di Istruzione Superiore "Julia – Falcone"
Liceo Scientifico via Alcide De Gasperi snc, Tel. 0984.954126
Liceo Classico via Don Luigi Sturzo n. 16, Tel. 0984.953088
ITCGT – LES via Padre Giacinto Da Belmonte n. 25, Tel. 0984.1861922
87041 Acri (CS)
Email: csis01800g@istruzione.it – Pec: csis01800g@pec.istruzione.it



I.I.S. "V. JULIA - GB. FALCONE"
Prot. 0001984 del 21/02/2025
VI (Uscita)

Ai docenti del Liceo Classico e Scientifico
Al sito web

Oggetto: Avvio corsi di formazione "Didattica per ambienti digitali 1" nell'ambito del progetto PNRR "Transizione digitale" (D. M. 66/2023).

Si comunica alle SSLL. che sabato 01/03/2025 avrà inizio il corso in oggetto della **durata di 26 ore** su piattaforma Scuola Futura.

Il corso sarà svolto in modalità blended.

La prima lezione si svolgerà in modalità on line

Percorso	CODICE ID	Esperto e Tutor	Data inizio attività	Orario
Didattica per ambienti digitali 1	356673	Docente esperto: prof. PIRILLO Luigi Tutor: prof.ssa SCAGLIONE Catia	01/03/2025	9:00-13:00

Il calendario sarà comunicato nel corso del primo incontro.

Il link di accesso all'incontro sarà inviato agli prima dell'incontro.

Sarà possibile iscriversi al corso fino al giorno 28 febbraio 2025.

Il Dirigente Scolastico
Maria Brunetti

Firma autografa sostituita ex c. 2 art. 3 Dlgs 39/93

CONTENUTI DEL PERCORSO FORMATIVO

Contenuti del percorso formativo
Modulo 1: Introduzione alle metodologie didattiche integrate con l'uso dell'A.I. per i nuovi ambienti di apprendimento 4.0.
Modulo 1: Presentazione e utilizzo di Web App, Chatbot e strumenti di AI integrate con le metodologie didattiche per supportare gli apprendimenti degli studenti e il mentoring. Attività laboratoriali sull'utilizzo delle Web-App
Modulo 2: Web-App inclusive e collaborative a supporto del Digital Storytelling . Schede progettuali attività laboratoriali
Modulo 3: Proposta di attività laboratoriali in discipline STEM con l'utilizzo del Tinkering e dell' Hackathon . Metodologia: IBL Laboratori su piattaforme multimediali e implementazione di schede didattiche.
Modulo 4: Piattaforme didattiche che integrano strumenti di I.A. per l' apprendimento delle lingue straniere e dell'Italiano L2. Metodologia: UDL Attività laboratoriali sull'uso delle piattaforme
Modulo 4: Laboratori su Web App di IA per lavorare sull' editing dei video . Attività laboratoriali e di progettazione didattica con la metodologia del Role Play .
Attività laboratoriali conclusive Verifica finale, feedback, condivisione e restituzione in piattaforma delle attività progettuali da sperimentare in classe.
Attività laboratoriali conclusive Verifica finale, feedback, condivisione e restituzione in piattaforma delle attività progettuali da sperimentare in classe.