



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
Istituto Comprensivo "Marconi - Sacchetti Sassetti"

Scuola dell'infanzia statale "Casa dei bambini" e scuola primaria Montessori
Piazza Mazzini, 7 - 02100 RIETI

Codice Ministeriale **RIIC822006** - Codice Fiscale **80006770574** - Codice Univoco IPA **UF51Y**
Tel. 0746 201 195 fax 0746 201 406 e-mail: riic822006@istruzione.it pec riic822006@pec.istruzione.it
www.icmarconisacchettisassetti.it



Circolare n. 374

Rieti 21/06/2025

AI PERSONALE DOCENTE
AL D.S.G.A.
AL SITO
I.C. Marconi Sacchetti Sassetti

Oggetto: LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO D.M.66/2023

Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza Missione 4 Istruzione e Ricerca - Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU – Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)"

Denominazione Progetto: "In formAZIONE per l'innovAZIONE"

CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-43082

CUP: E14D23005310006

Si comunica, che sono aperte le iscrizioni ai *LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO* attuati nell'ambito del PNRR D.M. 66/2023, individuati nella tabella sottostante.

I corsi, aperti a tutti i docenti in servizio, saranno tenuti da formatori esperti secondo modalità, durata e calendario sotto indicati.

I docenti interessati dovranno iscriversi al corso e/o ai corsi prescelti attraverso la **piattaforma SCUOLA FUTURA** al seguente link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>, inserendo i rispettivi codici **indicati nella colonna 2**; si prega di provvedere con urgenza alle iscrizioni per ciascun corso.

Si raccomanda a tutti la massima partecipazione **con particolare riferimento a coloro che ancora non hanno adempiuto all'obbligo formativo per il corrente anno scolastico**.

Chiunque dovesse incontrare problemi nell'iscrizione potrà contattare l'Animatore Digitale Lucandri Massimiliano.

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO DM 66/2023

ESPERTO – TUTOR	TITOLO CODICE ID	ORE	NUM. MINIMO PARTECIP.	CALENDARIO
CAFFARELLI VERONICA PALMERINI ANNA Obiettivo del corso Il corso è finalizzato a fornire competenze teoriche e pratiche sull'utilizzo di LEGO Education SPIKE Prime, per promuovere il pensiero computazionale, la robotica educativa e il lavoro collaborativo in classe attraverso attività STEM inclusive. A chi è rivolto Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria interessati a introdurre pratiche laboratoriali, manualità, creatività digitale e lavori	ID 401671 LEGO EDUCATION IN PRESENZA	10	5	25 giugno 18:00/20:00 26 Giugno 8.00/13.00 27 Giugno 8.00/11.00



<p>cooperativi nelle proprie classi.</p> <p>Cosa imparerai</p> <p>-introduzione alla piattaforma LEGO SPIKE Prime;</p> <p>-progettazione guidata di attività;</p> <p>-un'esercitazione pratica.</p> <p>Imparerai a promuovere nei bambini il pensiero computazionale, la capacità di problem solving, la collaborazione e la creatività, in linea con le Indicazioni Nazionali e lo sviluppo delle competenze chiave europee</p>				
---	--	--	--	--

<p>CAFFARELLI VERONICA PALMERINI ANNA</p> <p>Obiettivo del corso</p> <p>Il corso ha l'obiettivo di introdurre i docenti all'uso della Cricut, la macchina da taglio elettronica per la creazione di materiali personalizzati, stimolando la creatività e l'apprendimento attivo in classe. I partecipanti impareranno a utilizzare Design Space, progettare grafiche, tagliare materiali diversi (carta, vinile, tessuto, cartoncino) e ideare attività didattiche e laboratori creativi interdisciplinari.</p> <p>A chi è rivolto</p> <p>Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria interessati a introdurre pratiche laboratoriali, manualità, creatività digitale e lavori cooperativi nelle proprie classi.</p> <p>Cosa imparerai</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cos'è la Cricut e come funziona •Panoramica sui modelli (Cricut Joy, Explore, Maker...) e materiali compatibili •Utilizzo di Design Space per creare progetti digitali personalizzati •Progettazione e realizzazione di etichette, decorazioni, giochi didattici, materiali per la classe •Idee di utilizzo della Cricut per attività interdisciplinari (arte, lingue, matematica, educazione civica...) •Cura e manutenzione della macchina •Come coinvolgere gli studenti in attività creative e inclusive <p>Metodologia</p> <p>Formazione pratica con esercitazioni step-by-step: ogni partecipante realizzerà alcuni progetti didattici con la Cricut. Verranno forniti modelli pronti e suggerimenti per l'applicazione in classe.</p>	<p>ID 401672</p> <p>A LEZIONE CON CRICUT</p> <p>IN PRESENZA</p>	<p>10</p>	<p>5</p>	<p>26 Giugno 15:00/20:00</p> <p>27 Giugno 11.00/13.00</p> <p>30 Giugno 9.00/12:00</p>
---	--	------------------	-----------------	--

<p>DE GENNARO CARMINE SULPIZI ARIANNA</p> <p>Obiettivo del corso</p> <p>Il corso si propone di introdurre i docenti all'uso del digital storytelling come strumento didattico innovativo, creativo e coinvolgente. I partecipanti impareranno a progettare e realizzare narrazioni multimediali, integrando testi, immagini, video, suoni e voce per supportare l'apprendimento, sviluppare le competenze digitali degli studenti e valorizzare i contenuti disciplinari.</p> <p>A chi è rivolto</p> <p>Docenti di scuola primaria e secondaria interessati a sperimentare metodologie didattiche attive e inclusive.</p> <p>Cosa imparerai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è il digital storytelling e quali sono le sue potenzialità educative • Struttura narrativa di una storia efficace (fabula, intreccio, personaggi, conflitto) 	<p>ID 401675</p> <p>STORYTELLING DIGITALE</p> <p>IN PRESENZA</p>	<p>10</p>	<p>5</p>	<p>24 Giugno 13.30/18.30</p> <p>25 Giugno 8.30/13.30</p>
--	---	------------------	-----------------	--



<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti digitali gratuiti per creare storie (Canva, Adobe Express, StoryJumper, WeVideo, ecc.) • Come guidare gli studenti nella creazione di storie digitali • Applicazioni didattiche in varie discipline (italiano, storia, scienze, lingue straniere...) • Valutazione e rubriche per i progetti di storytelling <p>Metodologia Apprendimento attivo e laboratoriale, con esercitazioni pratiche, analisi di esempi e realizzazione di un prodotto finale individuale o collaborativo.</p>				
<p>SULPIZI ARIANNA DE GENNARO CARMINE Obiettivo del corso Il corso mira a fornire ai docenti competenze di base e intermedie nel montaggio video, per realizzare contenuti multimediali efficaci da utilizzare in classe o nei progetti didattici. I partecipanti impareranno a creare, editare e pubblicare video didattici, presentazioni animate, tutorial, videolezioni e lavori multimediali degli studenti.</p> <p>A chi è rivolto Docenti di scuola primaria e secondaria interessati a utilizzare il linguaggio audiovisivo per potenziare la didattica, coinvolgere gli studenti e valorizzare i contenuti curricolari.</p> <p>Cosa imparerai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principi base del linguaggio video: inquadrature, ritmo, transizioni • Introduzione ai software di montaggio video (es. Clipchamp, Shotcut, Canva Video, CapCut, iMovie o DaVinci Resolve) • Montaggio di base: tagli, transizioni, inserimento di testo, immagini e audio • Aggiunta di sottotitoli, effetti e musica di sottofondo • Esportazione e condivisione dei video online (Drive, YouTube, Classroom, ecc.) • Come guidare gli studenti nella creazione di video didattici <p>Metodologia Approccio laboratoriale: ogni docente lavorerà su un proprio progetto video, sperimentando direttamente gli strumenti proposti. Sono previsti esempi guidati, tutorial pratici e momenti di confronto.</p>	<p>ID 401677</p> <p>MONTAGGIO VIDEO CON GOPRO E VIDEOCAMERA 360</p> <p>IN PRESENZA</p>	<p>10</p>	<p>5</p>	<p>26 Giugno 27 Giugno 8.30/13.30</p>
<p>TOMASSETTI GIOVANNI STANZIONE VIVIANA Obiettivo del corso Il corso intende formare i docenti all'utilizzo didattico della stampa 3D, offrendo competenze di base nella progettazione e realizzazione di oggetti tridimensionali. Verranno esplorate le potenzialità di questa tecnologia per sviluppare il pensiero progettuale, la manualità digitale, la creatività e l'interdisciplinarietà, con un focus su attività concrete da proporre agli studenti.</p> <p>A chi è rivolto Docenti di scuola primaria e secondaria interessati a introdurre la stampa 3D nei propri percorsi didattici, in particolare in ambito STEAM, tecnologia, arte e progettazione.</p> <p>Cosa imparerai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come funziona una stampante 3D (FDM) e i suoi componenti principali • Tipologie di filamenti e materiali più usati (es. PLA, PETG) • Utilizzo base di software di modellazione 3D (es. Tinkercad, SketchUp, Fusion 360 base) • Preparazione dei file di stampa (formato STL, slicing con Cura o 	<p>ID 401678</p> <p>A LEZIONE CON LA STAMPANTE 3D</p> <p>IN PRESENZA</p>	<p>10</p>	<p>5</p>	<p>25 Giugno 26 Giugno 8.30/13.30</p>



<p>PrusaSlicer)</p> <ul style="list-style-type: none">• Avvio e monitoraggio della stampa• Idee di utilizzo didattico in varie discipline (matematica, tecnologia, arte, storia, scienze...)• Progetti interdisciplinari e laboratori collaborativi <p>Metodologia Formazione teorico-pratica con esercitazioni guidate: dalla modellazione alla stampa di oggetti semplici. I docenti realizzeranno un prototipo funzionale da poter portare in aula.</p>				
---	--	--	--	--

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Luisiana Corradi

Firma autografa omessa a mezzo stampa
a i sensi dell'art. 3 comma 2 D.Lgs n. 39/1993