



ISTITUTO COMPRENSIVO "DANTE ALIGHIERI" - AULLA

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Aulla, 25 Febbraio 2025

Circolare n. 271

Al personale docente
Alla Prof.ssa F. Albertoni
Alla Maestra A. M. Curlante
Al personale ATA
Al sito

Oggetto: Laboratorio di formazione sul campo PNRR D.M. 66-23 - "Introduzione al coding 2"

Si comunica che l'Istituto, all'interno del PNRR D.M. 66/2023 Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (DDI: Digitale al Dante alighieri), ha organizzato n. 1 laboratorio di formazione sul campo rivolto al personale docente. Di seguito il programma e il calendario delle attività che avranno come formatore la prof. ssa Fleana Albertoni e come tutor la docente Anna Maria Curlante. Ai partecipanti non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

Tutti gli incontri si svolgeranno in presenza **presso la scuola secondaria di I grado di Aulla.**

Titolo del laboratorio: Introduzione al coding 2

Livello: per tutti

Il corso "*Introduzione al coding 2*" è pensato per fornire agli insegnanti strumenti pratici e metodologici per integrare il coding e la narrazione digitale nelle loro lezioni. Attraverso l'uso di ambienti di programmazione visuale, strumenti interattivi e piattaforme dedicate, gli insegnanti potranno esplorare nuove modalità per sviluppare il pensiero computazionale e la creatività degli studenti realizzando prodotti multimediali. Il corso offrirà spunti e strategie per favorire l'inclusione scolastica di tutti gli alunni, in particolare di quelli con bisogni educativi speciali, contribuendo a motivarli nel percorso di apprendimento.

Programma di massima:

Modulo 1: Introduzione al Coding

- Principi fondamentali del coding e del pensiero computazionale
- La piattaforma Code.org e CS First with Google: esplorazione e svolgimento di

- percorsi guidati
- Concetti chiave: algoritmi, sequenze, cicli e condizioni
- Introduzione ai principali ambienti di programmazione visuale: Scratch e Pictoblox

Modulo 2: Il coding come strumento di narrazione interattiva

- Lo storytelling come strumento di inclusione
- Creazione di storie digitali con linguaggi di programmazione visuale
- Generazione di immagini con intelligenza artificiale per arricchire i racconti
- Analisi di progetti per il digital storytelling

Modulo 3: Narrazione con Personaggi Parlanti e Avatar

- Creazione di avatar parlanti personalizzati utilizzando diverse applicazioni
- Realizzazione di chat interattive e conversazioni simulate tra personaggi virtuali
- Sviluppo di scenari interattivi e dinamici per il coinvolgimento degli studenti

Modulo 4: Tecnologie Avanzate per lo Storytelling

- Vidnoz AI: generazione automatica di video con avatar virtuali parlanti
- Scrollytelling: una nuova forma di narrazione multimediale interattiva
- Condivisione, revisione e discussione dei progetti sviluppati

Durata: 10 ore

Calendario previsto:

- lunedì 3 marzo 2025, dalle ore 14,15 alle ore 17,15
- lunedì 10 marzo 2025, dalle ore 14,15 alle ore 17,15
- lunedì 17 marzo 2025, dalle ore 14,15 alle ore 16,15
- lunedì 31 marzo 2025, dalle ore 14,15 alle ore 16,15

Tutto il personale docente interessato a partecipare deve obbligatoriamente iscriversi come corsista sulla piattaforma Scuola Futura entro il 2 marzo 2025 percorso ID 358332

Si ricorda che per ottenere l'attestato di completamento del corso è necessario frequentare almeno il 70% delle ore previste.

Con l'occasione, si porgono cordiali saluti.

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Silvia Bennati