



Scuola Secondaria Statale di I grado  
"PIRANDELLO - SVEVO"

Via Can. Scherillo, 34/38 – 80126 – Napoli - TEL 081 7672324 – 081 2413185

Codice meccanografico: NAMM649004 - Codice Fiscale: 95121290639

mail: [namm649004@istruzione.it](mailto:namm649004@istruzione.it) pec: [namm649004@pec.istruzione.it](mailto:namm649004@pec.istruzione.it)

S.S.I°- "PIRANDELLO - SVEVO" NA  
Prot. 0003747 del 10/09/2024  
IV-5 (Uscita)

Al sito  
Amministrazione Trasparente

**Oggetto: Capitolato tecnico progetto 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 del personale scolastico (D.M. 66/2023).**

**Titolo progetto:**

**Il digitale come esperienza interdisciplinare e immersiva: metodo, non disciplina**

**CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-32958**

**CUP: H64D23002080006**

L’incarico avrà come oggetto la realizzazione di n. 3 percorsi formativi, coerenti con la tematica della transizione digitale in modalità presenza/ibrida/on line e n. 3 laboratori in presenza, assicurando la figura del *formatore esperto* per le ore e le tematiche previste, con destinatari i docenti in servizio.

## **PERCORSI FORMATIVI**

**1) Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa: metodo, non disciplina (Osservare, problematizzare, individuare una strategia condivisibile).**

**Obiettivi :**

- trasformare una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili (didattica attiva problem based);
- analizzare alcuni esempi di applicazioni disciplinari (analisi di casi);
- applicare il pensiero computazionale in situazioni complesse: project work in cui i docenti propongono laboratori da svolgere in classe a partire da situazioni problematiche, anche legate

alla propria disciplina d'insegnamento, utilizzando strumenti tecnologici, per esplicitare le stesse attraverso il pensiero computazionale;

- utilizzare i robot per stimolare la curiosità, l'uso della logica e l'approccio del metodo scientifico negli alunni;
- Utilizzare piattaforme di apprendimento e gli strumenti tecnologici acquistati con il progetto Next Generation Classrooms (Set Lego Educational Spike e Photon Robot).

**Modalità: in presenza.**

**Compensi:**

Retribuzione oraria onnicomprensiva pari a: euro 122,00.

Durata del modulo: ore 25.

Importo complessivo: euro 3050,00 onnicomprensivo di ogni onere.

## **2) Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEM**

**Obiettivi:**

- accompagnare il docente dalla comprensione di difficoltà e disturbi legati al processo di apprendimento all'utilizzo di strategie e strumenti compensativi digitali, finalizzati ad una didattica inclusiva e personalizzata;
- fornire ai docenti le competenze e le conoscenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento inclusivo utilizzando gli strumenti digitali, promuovendo una didattica equa e accessibile per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità o disabilità, consentendo le diverse possibilità di espressione;
- Sviluppare la capacità di utilizzo di tecnologie che supportano la creazione di contenuti multimediali, la scrittura assistita e la comunicazione alternativa e aumentativa, esplorando:
- Analizzare metodi flessibili di visualizzazione delle informazioni per rendere il cosa o il contenuto dell'apprendimento disponibile a tutti gli studenti;
- Analizzare opzioni flessibili per creare interesse, persistenza ed entusiasmo per l'apprendimento ed è il perché dell'apprendimento;
- Presentare oggetti virtuali che possono essere utilizzati in forme flessibili di media che possono essere sfruttate per fornire ulteriore supporto accademico e sociale agli studenti con disabilità e/o difficoltà;
- Presentare oggetti virtuali per la personalizzazione dei percorsi di apprendimento alle esigenze individuali e per la rimozione degli ostacoli all'apprendimento;
- Utilizzare materiali didattici, per esplorare e acquisire una più profonda comprensione delle proprietà e delle relazioni di oggetti che sono inaccessibili nella vita quotidiana.

**Modalità: ibrida.**

**Compensi:**

Retribuzione oraria onnicomprensiva pari a: euro 122,00.

Durata del modulo: ore 25.

Importo complessivo: euro 3050,00 onnicomprensivo di ogni onere.

### **3) Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali.**

#### **Obiettivi:**

- sviluppare l'autoconsapevolezza e la coscienza critica sulla docimologia in ottica digitale;
- acquisire conoscenze teoriche e pratiche nel campo della valutazione scolastica sempre in ottica digitale;
- maturare competenze pedagogico-didattiche per realizzare le forme più efficaci ed efficienti di valutazione;
- Approfondire le teorie riguardanti il processo di insegnamento/apprendimento.
- Ripensare la valutazione degli apprendimenti cooperativi: dimensioni, oggetti, attori e ruoli;
- Comprendere come è possibile utilizzare la valutazione in chiave certificativa
- Promuovere l'utilizzo di app digitale per la verifica dell'apprendimento.

#### **Modalità: ibrida.**

#### **Compensi:**

Retribuzione oraria onnicomprensiva pari a: euro 122,00.

Durata del modulo: ore 25

Importo complessivo: euro 3050,00 onnicomprensivo di ogni onere.

### **LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO**

#### **1) Laboratorio di pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa: osservare, problematizzare, individuare una strategia condivisibile.**

Guida all'utilizzo e all'approfondimento delle piattaforme di apprendimento trattate nel corrispondente percorso formativo e degli strumenti tecnologici acquistati con il progetto Next Generation Classrooms (Set Lego Educational Spike e Photon Robot) sulla base di compiti di realtà.

#### **2) Laboratorio di Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEM: potenziare l'apprendimento con la tecnologia.**

Guida all'utilizzo e all'approfondimento delle piattaforme di apprendimento trattate nel corrispondente percorso formativo e degli strumenti tecnologici acquistati con il progetto Next Generation Classrooms (elenco del capitolato) sulla base di compiti di realtà.

#### **3) Laboratorio realtà aumentata e virtuale: creazione di contenuti per una didattica immersiva.**

Guida all'utilizzo e all'approfondimento delle piattaforme di apprendimento per la realtà aumentata e virtuale (Thinklink/Cospaces) e degli strumenti tecnologici acquistati con il progetto Next Generation Classrooms (Marge Cube; Visori VR) sulla base di compiti di realtà.

**Modalità: in presenza.**

**Compensi:**

Retribuzione oraria onnicomprensiva pari a: euro 122,00.

Durata del modulo: ore 15

Importo complessivo: euro 1830,00 onnicomprensivo di ogni onere.

## **CRITERI DI INDIVIDUAZIONE**

La procedura della trattativa diretta prevede l'individuazione dell'operatore tenendo conto della rispondenza dell'offerta con la tipologia di moduli formativi e la coerenza dei Curricula dei formatori.

**Requisiti esperto:** Il formatore deve possedere esperienze documentate. Si valuta positivamente nel curriculum una pregressa esperienza in attività formative per adulti.

L'Esperto/Gli esperti individuato/i dal soggetto giuridico affidatario, devono inoltre:

- essere cittadini/e italiane/i ovvero di uno degli Stati dell'UE (specificare);
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi; non essere sottoposti a procedimenti penali;
- essere in possesso di Laurea (Magistrale o ciclo unico);
- essere in possesso del requisito della particolare e comprovata specializzazione strettamente correlata al contenuto della prestazione richiesta.

## **DURATA DELL'INCARICO**

Le attività formative dovranno essere avviate nel mese di ottobre/novembre 2024 e concluse entro il 30 giugno 2025.

Il Dirigente Scolastico  
Prof. ssa Anna Maria Guardiano

I componenti della Comunità di pratiche per  
l'apprendimento