

Percorsi Formativi Nazionali e Internazionali

dirSCUOLA

PIANO NAZIONALE
**SCUOLA
digitale**

M i U R



**"ALWAYS
GREEN
FORMATION"**

catalogo delle attività formative

#Severiformafuturonline

- ✓ I corsi rispondono alle indicazioni contenute nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), documento di indirizzo del MI, per il lancio di una strategia complessiva di cambiamento verso l'innovazione del sistema scolastico attraverso le opportunità offerte dal digitale.
- ✓ Sono singolarmente strutturati in 15 ore totali di cui 4 ore in presenza e 11 ore in modalità blended learning
- ✓ Destinatari è la classe docente di ogni ordine e grado di scuola ricadente sul territorio nazionale

codice corso	Titolo corso
46871	Metodologie e didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica: La Didattica Digitale Integrata
46872	Innovazione didattica e competenze digitali: Classe capovolta e sperimentazione digitale
46873	Cooperative learning & Co-teaching
46874	Gamification
46875	Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento

Codice n. 46871

Metodologie e didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica: la Didattica Digitale Integrata

Il corso si propone di supportare i docenti attraverso pratiche didattiche che si connettano con la didattica curricolare tradizionale.

Gli obiettivi specifici del corso coincidono con l'acquisizione di *skills* correlate alla didattica digitale e quella per competenze con un focus su un approccio fortemente sistemico che punti alla trasformazione del modo di fare scuola.

Vengono forniti strumenti per sfruttare le potenzialità delle tecnologie nei processi chiave: la progettazione, la trasversalità, la collaborazione, la condivisione, la co-creazione e la valutazione. La metodologia utilizzata è quella del *learning by doing* attraverso lavori di gruppo, simulazioni, analisi di casi.

Contenuti del corso:

Circle Time. Peer Education. Role Playing. Cooperative learning. Flipped Classroom.

Project-based learning. Gamification. Digital storytelling.

Metodologie e didattiche innovative

Settembre 2020

	Nr ore							
Lezione 1	4	IN PRESENZA	7 Settembre 09:00-13:00					
Lezione 2	1,30	SINCRONA		10 Settembre 15:00-16:30				
Lezione 3	1,30	SINCRONA			15 Settembre 15:00-16:30			
Lezione 4	1,30	SINCRONA				17 Settembre 15:00-16:30		
Lezione 5	1,30	SINCRONA					21 Settembre 15:00-16:30	
Lezione 6	2	SINCRONA						23 Settembre 15:00-17:00
Lezione 7	3	ASINCRONA- SELF STUDY	24 Settembre 14:00 – 17:00					

Innovazione didattica e competenze digitali: Classe capovolta e sperimentazione digitale

Obiettivi

Il docente, per accompagnare gli studenti e affrontare le nuove sfide, deve possedere:

- competenze digitali che saranno trasversalmente di supporto in ogni attività giornaliera (app, software, in quali contesti, come organizzare una piattaforma in base alle esigenze di una classe);
- competenze nell'organizzazione e gestione di un gruppo (reale e virtuale);
- competenze nel creare un setting di didattica attiva, in reale ed in virtuale (strumenti di collaborazione e condivisione)
- competenze in ambito valutativo: monitoraggio, valutazione.

Il corso si propone, quindi, di supportare i docenti attraverso pratiche didattiche che si connettano con la didattica curricolare tradizionale.

Gli obiettivi specifici del corso coincidono con l'acquisizione di skills correlate alla didattica digitale e quella per competenze con un focus sull'approccio fortemente sistemico che punta alla trasformazione del modo di fare scuola.

Il corso è strutturato in moduli complementari tra loro, in un processo di costruzione graduale di una modalità didattica innovativa capace di capovolgere la didattica tradizionale. Tale modalità coincide con quella della "classe capovolta" che si attua attraverso nuove modalità di relazione docente-studente e il supporto di strumenti che facilitano l'interazione e la competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare e che integrano l'ambiente di apprendimento tradizionale con quello del nuovo *virtual learning environment*.

Destinatari

Docenti di tutte le discipline con una conoscenza di base dell'uso del PC.

Il corso ha una natura sperimentale ed è richiesto l'accesso ad una postazione multimediale.

Vengono forniti strumenti per sfruttare le potenzialità delle tecnologie nei processi chiave: la progettazione, la trasversalità, la collaborazione, la condivisione, la co-creazione e la valutazione. La metodologia utilizzata è quella del *learning by doing* attraverso lavori di gruppo, simulazioni, analisi di casi.

Classe Capovolta e sperimentazione digitale

Settembre 2020

	Nr ore							
Lezione 1	4	IN PRESENZA	7 Settembre 15:00-19:00					
Lezione 2	2	SINCRONA		10 Settembre 17:00-19:00				
Lezione 3	2	SINCRONA			15 Settembre 17:00-19:00			
Lezione 4	2	SINCRONA				17 Settembre 17:00-19:00		
Lezione 5	2	SINCRONA					21 Settembre 17:00-19:00	
Lezione 6	3	ASINCRONA- SELF STUDY	22 Settembre 14:00 – 17:00					

Codice n. 46873

Cooperative learning & Co-teaching

Obiettivi

Fornire ai docenti strumenti utili per innovare la didattica attraverso pratiche di attività di gruppo Lavorare in gruppo come esempio da veicolare per le attività degli studenti

Contenuti:

Elementi essenziali del Cooperative learning

Una lezione cooperativa/Modelli e applicazioni

Co-teaching

Cooperative learning e Didattica digitale integrata

Modelli e applicazioni

Organizzare i gruppi e le classi per il cooperative learning

Vengono forniti strumenti per sfruttare le potenzialità delle tecnologie nei processi chiave: la progettazione, la trasversalità, la collaborazione, la condivisione, la co-creazione e la valutazione. La metodologia utilizzata è quella del *learning by doing* attraverso lavori di gruppo, simulazioni, analisi di casi.

Cooperative learning & Co-teaching

Settembre 2020

	Nr ore							
Lezione 1	4	IN PRESENZA	8 Settembre 15:00-19:00					
Lezione 2	2	SINCRONA		11 Settembre 17:00-19:00				
Lezione 3	2	SINCRONA			14 Settembre 17:00-19:00			
Lezione 4	2	SINCRONA				16 Settembre 17:00-19:00		
Lezione 5	2	SINCRONA					25 Settembre 17:00-19:00	
Lezione 6	3	ASINCRONA- SELF STUDY	le ore in modalità asincrona dovranno essere svolte dai corsisti entro il 24 Settembre 2020					

Codice n. 46874

Gamification

Obiettivi:

offrire ai docenti una metodologia innovativa che utilizza l'arricchimento di ambienti di apprendimento con dinamiche di gioco di squadra, competizioni e premi per favorire l'autoapprendimento attraverso il coinvolgimento di tutta la classe

Contenuti

Esempi di giochi, quiz e gare di squadra

Gamification

Settembre 2020

	Nr ore								
Lezione 1	4	IN PRESENZA	8 Settembre 09:00-13:00						
Lezione 2	1,30	SINCRONA		11 Settembre 15:00-16:30					
Lezione 3	2	SINCRONA			18Settembre 17:00-19:00				
Lezione 4	2	SINCRONA				22Settembre 17:00-19:00			
Lezione 5	1,30	SINCRONA					23Settembre 17:00-18:30		
Lezione 6	1	SINCRONA						23Settembre 17:00-18:00	
Lezione 7	3	ASINCRONA- SELF STUDY	le ore in modalità asincrona dovranno essere svolte dai corsisti entro il 24 Settembre 2020						

Codice n. 46875

Creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento

AMBIENTE: la parola deriva dal latino *ambiens*, participio presente del verbo *ambire*, circondare, dare attorno.

Ambiente indica lo spazio in cui è collocata una cosa o in cui vive una persona o un animale.

L'ambiente d'apprendimento è quindi un "luogo" (fisico e non) in cui gli studenti possono lavorare insieme agli insegnanti e agli altri studenti.

Possono aiutarsi a vicenda per imparare ad usare una molteplicità di strumenti e risorse informative per il raggiungimento di obiettivi di apprendimento e di attività di *problem solving*.

Questo termine è legato ad una "filosofia" educativa costruttivista che interpreta la conoscenza come insiemi di significati costruiti con l'intelligenza, attraverso l'interazione con il proprio ambiente , ricco di strumenti e di risorse; inoltre, il soggetto si appropria dei modi di vedere e di agire di un gruppo di cui è parte integrante.

Con lo sviluppo delle tecnologie le aule tradizionali, ma anche i laboratori, si sono arricchite di strumenti e di possibilità. Cosa cambia nella didattica? Quali innovazioni sono possibili in ambienti più ricchi di opportunità e stimolanti?

Il corso si propone di offrire ai docenti suggerimenti per l'organizzazione di spazi innovativi e interattivi capaci di cambiare nel profondo il rapporto insegnamento/apprendimento per una didattica digitale integrata che consenta l'approccio a metodologie collaborative.

Contenuti:

Ambienti innovativi: come costruirli

Lavorare in gruppo

L'apprendimento cooperativo

Le Unità di Apprendimento

La didattica inclusiva

Competenze digitali e piattaforme di comunicazione

Ambienti di apprendimento

Calendario attività

Agosto / Settembre 2020

Lezione 1	2 h	SINCRONA	27 Agosto 09:00-11:00				
Lezione 2	2 h	SINCRONA		2 Settembre 09:00-11:00			
Lezione 3	2 h	SINCRONA			4 Settembre 09:00-11:00		
Lezione 4	2 h	SINCRONA				8 Settembre 09:00-11:00	
Lezione 5	4 h	IN PRESENZA					18 Settembre 15:00-19:00
Lezione 6	3 h	ASINCRONA- SELF STUDY	le ore in modalità asincrona dovranno essere svolte dai corsisti entro il 24 Settembre 2020				

