



Percorso di formazione sulla transizione digitale: “Pronti per... l'innovazione digitale nella didattica”

Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, basate sul progetto (PBL), sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a “pensare con le mani” e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.

PROGRAMMA

Il corso "Pronti per... l'innovazione digitale nella didattica" ha la finalità di formare i partecipanti sulle metodologie didattiche innovative; sui metodi e sulle tecniche di apprendimento basate sul progetto (PBL), sulla ricerca (inquiry based), sullo storytelling, sul problem solving, sul making e sul tinkering, sulla gamification, etc.

§ Obiettivi del corso -

- Introdurre metodologie didattiche innovative legate alle nuove tecnologie;
- Favorire un approccio esperienziale e graduale per i docenti partecipanti;
- Fornire strumenti concreti per progettare attività digitali semplici ma efficaci;
- Potenziare la consapevolezza delle possibilità offerte dal digitale, mantenendo un linguaggio accessibile.

§ Articolazione del corso -

/ Modulo 1 – Innovazione digitale: da dove partire?

- Cosa significa innovazione digitale nella didattica della scuola dell'infanzia e del I Ciclo;
- Scenari educativi attuali: PNRR, Scuola 4.0, DigCompEdu;
- Piccoli passi verso il cambiamento: esperienze e buone pratiche;
- Condivisione di esperienze personali e aspettative.

/ Modulo 2 – Metodologie didattiche innovative:

- Apprendimento esperienziale e collaborativo.
- Project-Based Learning (PBL) e Inquiry-Based Learning: cosa sono e come applicarli con esempi semplici;
- Storytelling digitale: raccontare storie con strumenti interattivi;
- Problem solving e pensiero creativo;
- Laboratorio: Creazione di una semplice attività di storytelling usando strumenti base (es.

PowerPoint, app gratuite per creare storie digitali).

/ Modulo 3 – Gamification e apprendimento immersivo:

- Introduzione alla gamification: come “giocare” per imparare;
- Esempi di strumenti ludici per la didattica (Kahoot!, Wordwall, ClassDojo);
- Realtà aumentata e virtuale: cosa sono e come possono essere utilizzate in classe con dispositivi semplici;
- Internet of Things (IoT): applicazioni pratiche nella scuola primaria (es. oggetti intelligenti per esplorare l’ambiente);
- Attività pratica: Creazione di un quiz gamificato e esplorazione di app di realtà aumentata a basso impatto tecnologico.

/ Modulo 4 – Making e tinkering: imparare facendo:

- Introduzione al making e tinkering: “pensare con le mani”;
- Laboratori creativi con strumenti digitali semplici (es. coding unplugged, piccoli robot educativi, utilizzo di materiali di recupero con elementi tecnologici);
- Sperimentazione di attività pratiche che favoriscono la creatività e la manualità;
- Laboratorio: Ideazione di un’attività tinkering per le proprie classi con strumenti disponibili.

/ Modulo 5 – Progettazione e integrazione delle nuove metodologie:

- Come integrare gradualmente le metodologie innovative nella programmazione didattica;
- Progettazione di unità di apprendimento digitali semplici;
- Condivisione di idee e riflessioni finali.
- Creazione di una breve unità didattica che integra una metodologia innovativa appresa durante il corso.

§ Metodologia e strumenti -

- Lezioni sincrone online con attività pratiche (esercitazioni, simulazioni);
- Laboratori virtuali e condivisione di materiali e tutorial step-by-step per sperimentare strumenti e ambienti digitali;
- Studi di caso e condivisione di buone pratiche scolastiche;
- Video-tutorial e schede operative per l’implementazione in classe;
- Materiali scaricabili;
- Strumenti gratuiti e facilmente accessibili (es. Canva, Kahoot!, Scratch Jr, Padlet);
- Risorse aggiuntive per l’approfondimento;
- Spazi di confronto per rispondere a dubbi e domande.