



**Percorso di formazione sulla transizione digitale:
 “Laboratorio di innovazione digitale per docenti”
 ID: 400224**

Il laboratorio di formazione sul campo sarà realizzato in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini, DigComp 2.2, e, per i docenti, anche con il quadro di riferimento europeo per gli educatori, DigCompEdu. In particolare, saranno trattati i seguenti ambiti tematici:

- gestione didattica e tecnica degli **ambienti di apprendimento innovativi** e dei relativi strumenti tecnologici e all’insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro, in complementarietà con quanto previsto dalla linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0” della missione 4, componente 1, del PNRR;
- aggiornamento del **curricolo scolastico** per il potenziamento delle competenze digitali;
- **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.;
- pratiche innovative di **verifica e valutazione degli apprendimenti** anche con l’utilizzo delle tecnologie digitali;
- tecnologie digitali per l’**inclusione scolastica**;
- sviluppo delle **competenze di orientamento** dei docenti con l’utilizzo delle tecnologie digitali.

PROGRAMMA

Il “Laboratorio di innovazione digitale per docenti” è un percorso formativo rivolto a docenti e personale scolastico per esplorare, comprendere e attuare la transizione digitale nella scuola, in linea con le strategie del PNRR – Scuola 4.0, trattando temi che spaziano dalla gestione degli ambienti innovativi fino alla progettazione di curricula aggiornati alle sfide del futuro digitale.

§ Destinatari -

Personale scolastico in servizio

§ Obiettivi generali -

- Accompagnare il personale scolastico nella gestione attiva e consapevole degli ambienti di apprendimento innovativi;

- Promuovere l'integrazione di strumenti digitali nella didattica quotidiana;
- Offrire competenze chiave per la trasformazione digitale in linea con la strategia "Scuola 4.0" del PNRR;
- Fornire spunti per l'aggiornamento del curriculum alla luce delle competenze digitali.

§ Articolazione del *Laboratorio di innovazione digitale per docenti* -

/Modulo 1 – Ambienti di apprendimento innovativi e competenze digitali nel curriculum scolastico

- Introduzione al PNRR M4C1 – Investimento 3.2 "Scuola 4.0" e DM 66/2023;
- Analisi dei quadri di riferimento DigComp 2.2 e DigCompEdu;
- Riflessione sul curriculum: aggiornamento per il potenziamento delle competenze digitali, anche in funzione di inclusione scolastica e di orientamento alle STEM e alle professioni future;
- Piattaforme per la didattica e strumenti per la comunicazione e collaborazione interna;
- Utilizzo efficace degli strumenti digitali (es. registro elettronico, comunicazioni online, gestione delle presenze).

/Laboratorio pratico:

- Mappatura delle competenze digitali nella propria disciplina o area;
- Progettazione di un'attività curricolare integrata con tecnologie digitali.

/Modulo 2 – Didattica immersiva: uso educativo dei visori VR e delle fotocamere a 360°

- Introduzione alle tecnologie immersive: differenze tra VR, AR e realtà mista;
- Uso didattico e progettazione degli spazi;
- Manutenzione base, gestione dispositivi, sicurezza e supporto agli utenti;
- Prove pratiche con visori VR e fotocamere a 360°;
- Esempi di attività didattiche immersive (visite virtuali, narrazioni 360°, simulazioni).

/Laboratorio pratico:

- Creazione di un semplice storytelling immersivo con immagini 360°;
- Progettazione di un compito autentico con la VR.

/Modulo 3 – Valutazione, inclusione e orientamento con le tecnologie digitali

- Strumenti digitali per la valutazione formativa e autentica;
- Pratiche di valutazione innovativa: rubriche digitali, e-portfolio, strumenti di feedback;
- Didattica digitale e inclusione: UDL (Progettazione Universale per l'Apprendimento), accessibilità e personalizzazione.

/Laboratorio pratico:

- Costruzione di una rubrica valutativa per un'attività progettata;
- Utilizzo di una piattaforma digitale per creare un percorso orientativo interattivo.

/Modulo 4 - Maker Education: la stampante 3D a scuola

- Introduzione al making e al tinkering: progettare e costruire per apprendere;
- Utilizzo didattico della stampante 3D: fasi, strumenti, software di modellazione (es. Tinkercad).

/Laboratorio pratico:

- Modellazione base e stampa di un oggetto funzionale al curriculum;

- Progettazione di un'attività interdisciplinare con elementi STEAM.

§ Metodologia e strumenti -

- Approccio laboratoriale e pratico;
- Cooperative learning;
- Didattica per progetti (PBL);
- Inquiry-based learning;
- Gamification e storytelling.

§ Risultati attesi -

- Progettazioni didattiche integrate con tecnologie digitali/immersive;
- Sperimentazione di strumenti digitali e ambienti innovativi;
- Sviluppo di competenze professionali coerenti con i quadri DigComp 2.2 e DigCompEdu.