



CLASSI FLESSIBILI E DIDATTICA INNOVATIVA

Integrazione efficace tra spazi fisici, nuove tecnologie e metodologie innovative

Premessa

La finalità della specifica linea di intervento del PNRR, il Piano Scuola 4.0, è quella di realizzare la trasformazione delle aule scolastiche tradizionali in **ambienti di apprendimento innovativi**.

La linea di intervento del Piano 4.0 non si limita a suggerire indicazioni per la semplice riqualificazione degli spazi, ma fornisce vere e proprie misure di accompagnamento alla **transizione digitale**, per la creazione di ambienti «*connessi ad una visione pedagogica che mette al centro l'attività didattica, le studentesse e gli studenti, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia[...]*» (Piano Scuola 4.0 – Introduzione)

Per la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi diventa necessario **trasformare gli spazi** iniziando da una profonda riflessione mirata alla **revisione delle metodologie didattiche**, soprattutto attraverso la **formazione continua dei docenti**



Descrizione dell'intervento

Il percorso formativo avrà principalmente una funzione di accompagnamento nella progettazione didattica in ambienti complessi, digitalmente mediati, in riferimento alle azioni del PNRR e del Piano Scuola 4.0.

Saranno presentate una serie di attività, supportate da esempi di buone pratiche e da una «cassetta degli attrezzi digitali», utili alla realizzazione di **un'integrazione efficace** tra spazi fisici, **nuove tecnologie** e **diverse metodologie**, in grado di favorire **l'apprendimento attivo degli studenti**, **l'inclusione** e la **personalizzazione della didattica**

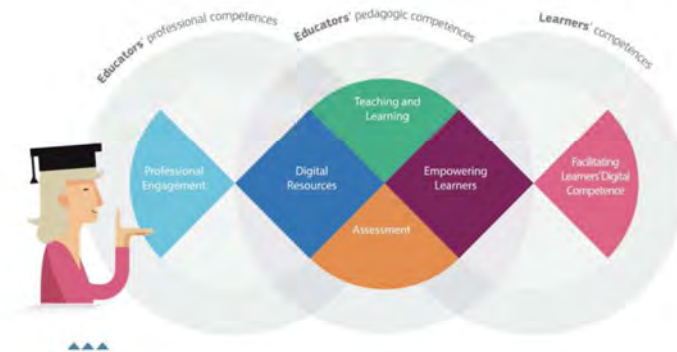


Il percorso formativo sarà strutturato sulla base del **quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu**, in riferimento:

alle 6 aree di competenza*

- Coinvolgimento e valorizzazione professionali
- Risorse digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valutazione dell'apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

**Per un'azione formativa mirata ed efficace, prima dell'inizio del corso, si procederà con la somministrazione di un questionario anonimo per la rilevazione delle competenze in ingresso dei partecipanti*



ai livelli di ingresso

- **A1 Novizio**
- **A2 Esploratore**
- **B1 Sperimentatore**
- **B2 Esperto**
- **C1 Leader**
- **C2 Pioniere**

La progettazione e la realizzazione dei percorsi curricolari di educazione digitale delle studentesse e degli studenti terranno conto anche dei principi del nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini, il **DigComp 2.2**.



Destinatari della formazione
Docenti degli Istituti della rete CONFAO

Relatore: Gabriella Dell'Unto

Tipologia: corso on line

Durata del corso: 25 ore ripartite come indicato di seguito

- 8 h di formazione in diretta streaming
- 8 h in autoformazione
- 9 h Realizzazione del project work finale

Metodologia

- Il corso prevede l'utilizzo di una metodologia prevalentemente a carattere laboratoriale. Durante gli incontri on line saranno attivate sessioni interattive all'interno delle quali i docenti potranno confrontarsi e sperimentare strumenti/modelli didattici presentati, in modalità collaborativa (attività in piccolo gruppo)
- **Per le attività destinate alla realizzazione del project work, i corsisti saranno accompagnati con azioni di supporto a distanza**

Periodo di svolgimento

- Novembre/Dicembre (date incontri da stabilire)
- Febbraio/Marzo 2023 (date incontri da stabilire)
- Altre periodi da concordare con i singoli Istituti



1° incontro

Ambienti di apprendimento innovativi: definizione, pedagogia e ricerca

- **Progettazione e trasformazione delle aule in ambienti innovativi in riferimento al PNRR e al Piano Scuola 4.0:**
 - design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali
 - la progettazione didattica basata su modelli e metodologie innovative
 - l'allestimento dei nuovi ambienti in riferimento ai traguardi di competenza e agli obiettivi di apprendimento, modulati in base al curriculum e al quadro europeo del DigComp 2.2.
- **Utilizzo dello strumento SELFIE per l'autovalutazione:**
 - delle diverse dimensioni da sviluppare per la progettazione mirata degli interventi
 - per accompagnare la fase iniziale di mappatura delle aree da migliorare per favorire l'educazione digitale nella scuola. (SELFIE/RAV/PDM)
- **Utilizzo dello strumento SELFIE for TEACHER come quadro di riferimento generale per supportare lo sviluppo delle competenze digitali specifiche degli educatori**

2° incontro
Come integrare il digitale nella didattica

- **Modelli e metodologie innovative**
- **Progettare e gestire la lezione digitalmente mediata**
- **Oltre l'aula fisica:**
 - progettare e gestire e-tivity
- **La valutazione:**
 - Esempi di rubriche di valutazione delle competenze digitali
 - Strumenti digitali per la creazione delle rubriche di valutazione



3° incontro

Toolbox per la didattica in ambienti innovativi

- Esempi e strumenti per la didattica digitale da utilizzare anche con le digital board
- Risorse per la creazione di lezioni e video interattivi, lavagne e bacheche collaborative, strumenti per il coding, la realtà virtuale ed aumentata



4° incontro

Attività di restituzione e condivisione dei Project Work

Project work: progettazione di percorsi didattici da sperimentare nelle classi



G
A
B
R
I
E
L
L
A

D
E
L
L
,
U
N
T
O



GRAZIE
per l'attenzione!



VIII convegno nazionale 6-8 ottobre 2022 - FIUGGI