

PROGETTO "FORMA-MENTI"

Data di inizio: 25.02.25

Data di fine: 10.06.25

Durata (ore): 60 ore

Obiettivi:

Il progetto è strutturato in tre edizioni della durata di 20 ore ciascuna che ricomprendono i corsi proposti ai **docenti delle Scuole primarie e secondarie di I grado** offrendo un percorso integrato di **potenziamento delle competenze digitali** e aumento dell'utilizzo degli strumenti e delle **tecnologie digitali**.

I corsi mirano alla gestione della complementarietà con iniziative "Scuola 4.0" e promuovono l'adozione di approcci creativi ed interattivi per coinvolgere gli studenti e migliorare i risultati di apprendimento. Particolare attenzione è data all'uso del digitale per favorire una didattica inclusiva e alla capacità del docente di utilizzare **metodologie didattiche innovative**.

1. ACCESSIBILITA' DIGITALE: UN APPRENDIMENTO PER TUTTI (10 ORE)

Il corso intende fornire strumenti teorici e competenze utili all'adeguamento dell'attività didattica al mutato contesto culturale, sociale e tecnologico. Migliorare le competenze e le abilità digitali necessarie ai docenti a supportare le giovani generazioni nel confrontarsi con un processo di trasformazione digitale.

Altri obiettivi specifici:

- ☐ Adattare la didattica al **contesto** culturale e **tecnologico attuale**.
- Migliorare le **competenze digitali** dei docenti per una scuola più inclusiva.
- Usare **linguaggi e strumenti multimediali** in modo efficace.
- **Comunicare** in modo chiaro, accessibile e adatto ai diversi destinatari.
- Conoscere formati e tecniche per **foto, video e contenuti digitali**.
- Riflettere sull'uso dell'**intelligenza artificiale** nella didattica.
- Comprendere e **valorizzare i linguaggi** delle nuove generazioni.
- Promuovere **creatività e partecipazione** attraverso il digitale.

2.COMPETENZE DIGITALI PER L'INSEGNAMENTO (10 ORE)

Il corso fornisce strumenti e competenze utili a supportare il processo di apprendimento e le modalità d'insegnamento. Approfondire tecniche di comunicazione e di produzione di materiali multimediali, a supporto del processo didattico.

Altri obiettivi specifici:

- ☐ Sviluppare capacità di **ricerca, organizzazione e presentazione dei contenuti** digitali.
- Favorire l'**apprendimento attivo** attraverso tecniche visive, creative e inclusive.
- Potenziare le **competenze comunicative e relazionali** utili alla didattica.
- Migliorare l'**efficacia espositiva** attraverso esercitazioni di public speaking.
- Ridurre il **divario digitale** e promuovere l'uso consapevole e accessibile delle tecnologie.

3.DIDATTICA INNOVATIVA: AMBIENTI DI APPRENDIMENTO FLESSIBILI (20 ORE)

Il corso mira a comprendere le principali teorie e pratiche della didattica innovativa, come gli insegnanti possono utilizzare strategie di didattica attiva e inclusiva nelle proprie lezioni o usare strumenti tecnologici a supporto della didattica. Insegna loro a progettare un'unità didattica innovativa utilizzando metodi d'insegnamento supportati dal digitale, verificando l'efficacia degli strumenti e adattarli alle diverse classi.

Altri obiettivi specifici:

- Comprendere le **principali metodologie didattiche innovative**, come Flipped Classroom, Cooperative Learning, Project-Based Learning e Gamification.
- Sperimentare **strategie di didattica attiva e collaborativa**, anche attraverso l'uso di strumenti digitali.
- Utilizzare le **tecnologie educative** per progettare lezioni coinvolgenti e inclusive.
- Progettare e realizzare **unità didattiche innovative** adattabili a diversi contesti e bisogni educativi.
- Applicare **nuove modalità di valutazione**, con l'uso di rubriche, feedback tra pari e strumenti digitali.
- Favorire un **ambiente di apprendimento inclusivo**, attento alla partecipazione di tutti gli studenti.

4.INSEGNARE CON IL DIGITAL STORYTELLING (20 ORE)

Il corso ha l'obiettivo di avvicinare i docenti all'utilizzo del Digital Storytelling come strumento educativo, creativo e inclusivo. Attraverso un percorso teorico e pratico, i partecipanti impareranno a progettare, scrivere e realizzare narrazioni digitali per supportare l'apprendimento e stimolare il coinvolgimento attivo degli studenti. Si esploreranno strumenti tecnologici e applicazioni digitali per la creazione di contenuti multimediali e si apprenderà come integrare il Digital Storytelling all'interno delle attività didattiche quotidiane, con particolare attenzione agli aspetti motivazionali e partecipativi. Un'attenzione specifica alla valutazione dell'efficacia delle narrazioni digitali, intese come leve per potenziare comprensione, memoria, creatività e collaborazione.

Altri obiettivi specifici:

- ☐ Comprendere i **fondamenti e i benefici didattici** del Digital Storytelling.
- Progettare e realizzare **narrazioni digitali multimediali** a supporto dell'apprendimento.
- Sperimentare **strumenti e tecniche digitali** per la creazione di contenuti educativi coinvolgenti.
- Sviluppare abilità **tecniche di editing e montaggio multimediale** con software dedicati (es. iMovie, Canva).
- Integrare la narrazione digitale nelle **unità didattiche** per favorire partecipazione e inclusione.
- Valutare l'efficacia del Digital Storytelling come **metodo attivo e creativo di insegnamento**.