



#### **CORSO DI FORMAZIONE**

**Ambito PNRR- M4C1-I 2.1 - Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU. Titolo del**

**Progetto: "Animatore digitale: formazione del personale interno"**

**CODICE Progetto: PITF030003 -M4C1I2.1-2022-941-P-2517**

**C.U.P. B84D22002470006**

**Docente formatore: Del Carlo David**

#### ***Abstract***

Il corso offrirà una panoramica sulle diverse possibilità offerte, in termini di coinvolgimento e motivazione degli studenti e dei docenti, da un *asset* d'aula innovativo. Partendo dall'esperienza di lavoro pluriennale del formatore nelle aule 3.0, verranno illustrate le attività svolte dagli studenti durante il biennio e il triennio, ma anche *app* e *webtool* utilizzati, esempi di lavoro collaborativo in presenza e sul *cloud*, modalità di valutazione, unità di apprendimento multidisciplinari. I partecipanti saranno coinvolti in prima persona nella sperimentazione degli strumenti proposti e nella realizzazione – individuale o cooperativa - di artefatti digitali, nella stessa modalità laboratoriale che potrà poi essere adottata in classe con gli studenti. Non sono richieste particolari abilità informatiche, ma spirito di iniziativa, creatività e voglia di mettersi in gioco.

#### ***Obiettivi***

- ◆ Saper progettare e realizzare unità di apprendimento sfruttando strumenti digitali e *webapp*
- ◆ Saper integrare la multimedialità nella didattica quotidiana
- ◆ Saper organizzare attività laboratoriali in *cooperative learning*
- ◆ Saper progettare e valutare compiti autentici e di realtà

#### ***Argomenti***

- ◆ STEM e STEAM
- ◆ Il compito autentico e di realtà
- ◆ Il piano Scuola 4.0

- ◆ L'approccio SAMR
- ◆ Il DigComp 2.2
- ◆ Il DigComp EDU
- ◆ La *gamification*
- ◆ Le *digital escape room*
- ◆ Progettare un'UdA in AR e VR
- ◆ Intelligenza artificiale e didattica Metaverso
- ◆ La valutazione

### **Competenze DigComp 2.2**

- ◆ **Area 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati**  
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
- ◆ **Area 2 - Comunicazione e collaborazione**  
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- ◆ **Area 3 - Creazione di contenuti digitali**  
3.1 Sviluppare contenuti digitali  
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- ◆ **Area 5 - Risolvere problemi**  
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

### **Laboratori**

1. sperimentiamo il *cooperative learning*
2. stimoliamo la creatività con *e-book* e infografiche
3. realizziamo un tour immersivo con *ThingLink*
4. aumentiamo la realtà con *CoSpaces EDU*
5. tuffiamoci nel metaverso con *Spatial*

### **Corso in presenza**

12 ore di didattica laboratoriale distribuite in 4 incontri pomeridiani presso gli ambienti dell'ITI G. Marconi di Pontedera, orario 15:00 – 18:00

### **Iscrizioni**

sulla piattaforma ministeriale della formazione SCUOLA FUTURA -> Area di sviluppo "Transizione digitale" → "Tutti i percorsi", cercare l'iniziativa n° **170160** - "**Ambienti digitali innovativi e didattica**", anche al fine della completa attestazione dello svolgimento della formazione prevista

Per informazioni: Catia Roncagalle (AD) – Elisabetta Camandona