Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)



3.INNOV@RE CON LE METODOLOGIE DIDATTICHE

AMBITO TEMATICO *Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.*

Il corso di formazione offre un'immersione completa nelle pratiche educative all'avanguardia. Attraverso una combinazione di approcci esperienziali, collaborativi e personalizzati, il corso introduce i partecipanti a una vasta gamma di metodologie pedagogiche, inclusi il Problem Based Learning (PBL), l'inquiry based learning, lo storytelling, il problem solving, il making, il tinkering e la gamification.
L'obiettivo principale del corso è quello di fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e inclusivi, che stimolino la curiosità, la creatività e il pensiero critico degli studenti. Attraverso l'esplorazione di strumenti digitali, della realtà virtuale e aumentata, i partecipanti impareranno a integrare in modo efficace le tecnologie emergenti nelle loro pratiche didattiche.

OBIETTIVI
- Comprendere le potenzialità del digitale
- Conoscere le metodologie innovative
- Saper progettare un'unità didattica

DURATA
15 ore (monte ore personalizzabile)

MODALITÀ
ON LINE, webinar **SINCRONI**
(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)

COMPETENZE DigComp

Collaborazione professionale

Creare e modificare le risorse digitali

Apprendimento collaborativo

Partecipazione attiva

MATERIALI DIDATTICI
Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone

PROGRAMMA

Modulo 1
- Introduzione alle metodologie didattiche innovative
- Come progettare il setting della didattica
- Differenziare la mediazione didattica per favorire l'apprendimento

Modulo 2
- Flipped classroom: idee per un'implementazione pratica
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti interattivi
- Utilizzo di dispositivi mobili e app educative

Modulo 3
- Project & Problem Based Learning: fondamenti metodologici
- Come identificare problemi autentici e significativi per gli studenti
- Strategie per coinvolgere gli studenti: buone pratiche didattiche

Modulo 4
- StoryTelling: conoscere I principi pedagogici
- Costruire learning object e percorsi di Digital Storytelling attraverso griglie
- Le app per il digital storytelling

Modulo 5
- Gamification: conoscere le potenzialità educative del gioco
- Buone pratiche didattiche di uso della metodologia
- Progettare e gestire lezioni con l'uso del digitale

LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.
Per ulteriori informazioni academy@gruppolascuola.it