



Progetto D.A.S.

Digital Active Schools

PREMESSA ED OBIETTIVI

Il progetto D.A.S. **Digital Active Schools** ricorda nell'acronimo una pasta modellabile in forme diverse dalla creatività e dalle abilità dell'artista. Si intende, dunque, fornire le conoscenze di base e medio /alto livello che, "modellate" in base alle necessità degli studenti, agli obiettivi educativi, agli strumenti e alle competenze dei docenti conducono a interventi efficaci benché diversi.

La **nuova versione del Digcomp 2.2** è occasione per una più completa riflessione sul quadro e sui legami tra le competenze digitali dei cittadini e le **DigCompEdu** rivolte ai docenti in formazione.

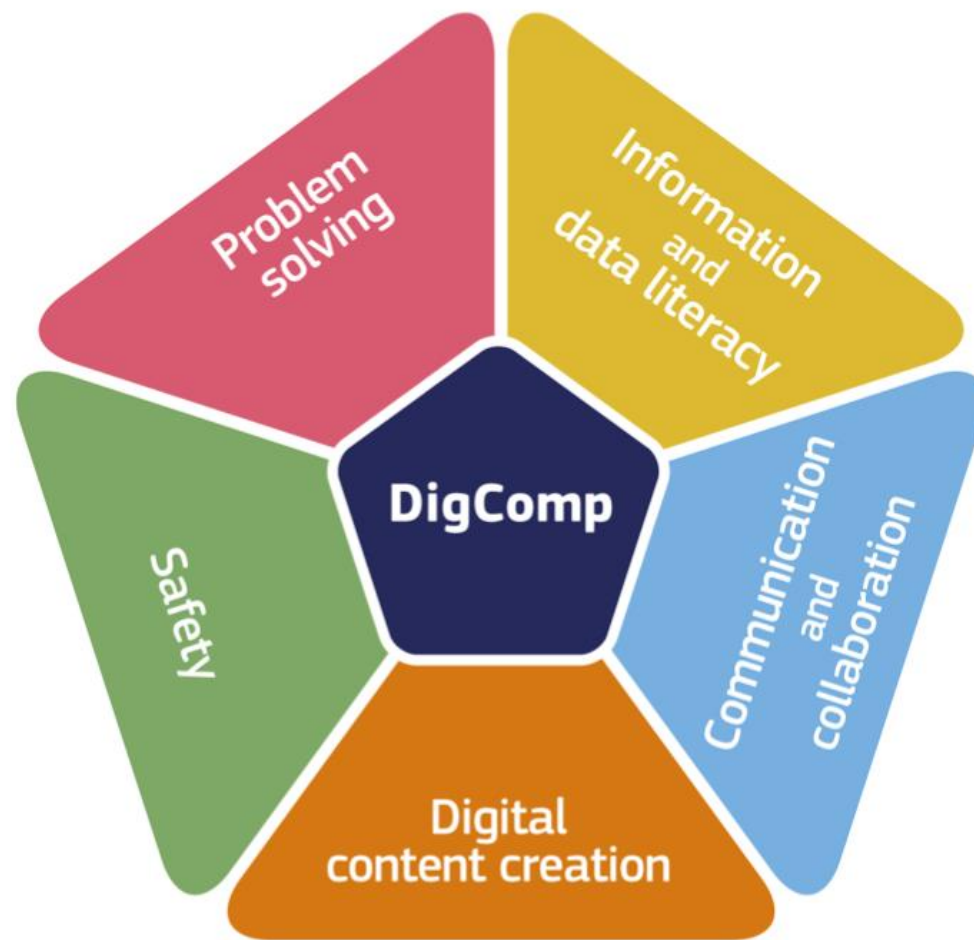


Obiettivi:

- incidere direttamente sul vissuto in classe del docente che consegue le conoscenze/abilità/atteggiamenti spendibili nella logica quotidiana del fare scuola;
- promuovere le pedagogie innovative e le connesse metodologie didattiche per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento in corso di realizzazione;
- valorizzare la convivenza tra analogico e digitale nella pratica scolastica abituale;
- creare il curriculum digitale nell'ambito dell'autonomia di ricerca e sviluppo delle scuole.

I FRAMEWORK DI RIFERIMENTO

- I corsi proposti mirano a far acquisire e consolidare agli insegnanti conoscenze, abilità, attitudini descritte nelle dimensioni del **DigComp** (versione 2.2) suddivise in **5 aree di competenza**. Gli insegnanti acquisiscono e consolidano conoscenze, abilità, attitudini che proporranno agli studenti nelle attività scolastiche.
- I corsi contengono focus sulla progettazione didattica e sulle metodologie che contribuiscono allo sviluppo delle **competenze professionali e didattiche** descritte nel DigCompEdu.
- A partire dalle competenze digitali, il percorso per docenti e studenti si inserisce nelle azioni di promozione della **cittadinanza digitale**.



Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

AZIONI

- Predisposizione di **open educational resources** e documentazioni del lavoro svolto;
- creazione di una **community di docenti e studenti**;
- erogazione di **2 edizioni di 5 corsi** in modalità online (asincrone e sincrone) così strutturate: i) 10 ore di progettazione di interventi didattici sull'area di competenza; ii) 10 ore metodologie didattiche attive e iii) 20 ore di approfondimento su area di competenza del DigComp2.2 + sperimentazione in classe;
- promozione di una **metodologia didattica attiva** (*Role playing, project/problem/Inquiry based learning, webQuest*);
- **pratica di “contaminazione”** e diffusione dei Kit digitali tra le scuole in rete;
- diffusione e disseminazione dei **contenuti digitali** prodotti attraverso eventi seminariali e residenziali;
- presenza di **tutor esperti** di digital education, moderatori e facilitatori nella community di docenti;
- attuazione delle azioni attraverso un **protocollo operativo** tra istituzioni scolastiche del primo e secondo ciclo.



TARGET DI PROGETTO



1250
Docenti
(di ogni ordine)



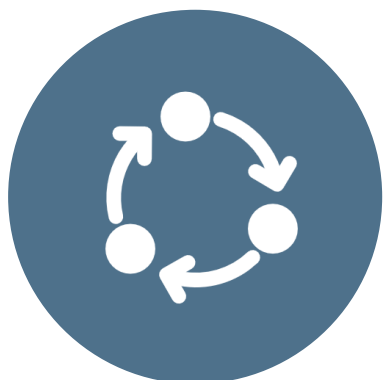
7800
Studenti



50
Contenuti digitali
Da produrre



2000
Ore complessive
di attività



7
Iniziative di diffusione



14
Scuole coinvolte,
di 6 Regioni differenti



40
Ore erogate
per corso



10
Corsi erogati

Digcomp: 10 corsi in 5 moduli

Area DigComp2.2	Dimensione DigComp2.2	Tema	Metodologia adottata	Ordine scuola	N. edizioni
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	Evaluating data, information and digital content (1.2)	Fake news, meme, dati e fact-checking	Laboratori, WebQuest	Secondaria di I e II grado	2
2. Comunicazione e collaborazione	Collaborating through digital technologies (2.4)	Attività in gruppo per creare prodotti digitali, (robotica; AI, coding, ...) STEAM	Apprendimento collaborativo	Primaria	2
3. Creazione di contenuti digitali	- Developing digital content (3.1) - - Programming (3.4)	- Realizzazione di contenuti digitali - Creatività, innovazione, STEM	Reggio Emilia approach Metodo dei progetti	- Infanzia - Secondaria di I e II grado	1 1
4. Sicurezza	Protecting health and well-being (4.3)	Protezione dei dati personali, Cyberbullismo, social network	Case Study and Role playing	Secondaria di I e II grado	2
5. Risoluzione di problemi	Creatively using digital technology (5.3)	Lego coding, STEM	Apprendimento per problemi/progetti/laboratorio	Primaria	2

SCHEDULING

CORSI

Area DigComp2.2	Ordine scuola	settembre/ ottobre 2023	gennaio 2024	febbraio/ marzo 2024	settembre/ ottobre 2024
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	Secondaria di I e II grado	1a edizione		2a edizione	
2. Comunicazione e collaborazione	Primaria	1a edizione		2a edizione	
3. Creazione di contenuti digitali	Infanzia		Edizione unica		
	Secondaria di I e II grado	1a edizione			
4. Sicurezza	Secondaria di I e II grado			1a edizione	2a edizione
5. Risoluzione di problemi	Primaria			1a edizione	2a edizione

EVENTI

	Data	Temi
1	aprile/maggio 2023	Presentazione
2	settembre 2023	2 aree di competenza (corsi settembre)
3	novembre 2023	1 aree di competenza (corsi settembre)
4	marzo 2024	aree di competenza (corso gennaio)
5	maggio 2024	2 aree di competenza (corsi febbraio)
6	settembre 2024	Presentazione OER
7	settembre/ ottobre 2024	Conclusione progetto