

CORSO DI FORMAZIONE

SCUOLA 4.0 – Fare didattica in ambienti innovativi

Descrizione

Il corso presenterà 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, 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.

Saranno utilizzati i seguenti tool: Canva per i lavori su grafica e intelligenza artificiale, ThingLink per la realtà virtuale e la didattica immersiva, Audacity per i podcast, Book Creator per gli e-book multimediali e CoSpaces EDU per la realtà aumentata.

Gli obiettivi del percorso sono:

- 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

Le competenze DigComp 2.2 coinvolte sono:

- **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

N° ore di formazione: 10