

## **CORSO DI ALTA FORMAZIONE “DIDATTICA DIGITALE E INNOVAZIONE DIDATTICA”**

### *Programma*

#### **a) Scenario e Obiettivi**

Il Corso di Alta Formazione “Didattica Digitale e Innovazione Didattica” intende fornire conoscenze, tecniche e metodi, per aggiornare le conoscenze sulle tecnologie emergenti nell’apprendimento e nella formazione e potenziare le metodologie didattiche in uso, in linea con le più recenti indicazioni del Piano permanente dei docenti (Piano per la Formazione dei Docenti 2016-2019, nota MIUR 2915 del 15 settembre 2016).

Nell’attuale scenario dell’istruzione, la didattica sta subendo delle profonde trasformazioni: il concetto di competenza – quale capacità degli studenti di ricontestualizzare conoscenze e abilità per l’acquisizione del sapere e lo sviluppo del saper fare e saper essere – sta diventando sempre più centrale rispetto alla mera acquisizione trasmissiva delle conoscenze. Lavorare sulle competenze degli studenti richiede ai docenti di implementare metodologie attive, che rendano gli studenti protagonisti e co-costruttori del loro sapere. La crescita esorbitante della cultura digitale, inoltre, invita a ripensare sempre più i processi di educativi come tecnologicamente mediati con risvolti inediti sia per l’apprendimento degli studenti, sia per le pratiche didattiche degli insegnanti. L’insegnamento è sempre più proiettato ad integrare ambienti educativi fisici e digitali, garantendo così un’evoluzione dei contenuti e dei percorsi didattici innovativi con evidenti sviluppi educativi, formativi e di apprendimento per gli attori sociali coinvolti.

Il Corso si inserisce in questo scenario, con lo scopo esplicito di fornire a docenti nuove metodologie didattiche e strumenti (tecnologici e non) innovativi, per rinnovare e rendere più significativo, efficace, coinvolgente e interattivo l’apprendimento nel contesto scolastico. In particolare, saranno sviluppati argomenti tematici coerenti con le Priorità ministeriali nr. 2) “Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base” e nr. 3) “Competenze digitali e nuovi ambienti per l’apprendimento” del Piano della Formazione dei Docenti 2016-2019. I destinatari della formazione, infatti, acquisiranno:

- a) conoscenze, tecniche e pratiche relative alla gestione dei gruppi in classe;
- b) conoscenze, tecniche e metodi per la costruzione di conoscenza (knowledge building) in classe con e senza tecnologia;
- c) nuove tecniche di apprendimento collaborativo con un approfondimento rivolto all’approccio dialogico e alle flipped classroom;
- d) conoscenze e pratiche d’uso di Open Educational Resources.
- e) strategie didattiche interattive supportate da processi di gamification e mediate dalle più moderne technology-enhanced learning (per es., serious game);
- f) pratiche innovative per l’animazione digitale a scuola.

## **b) Moduli didattici**

1. Tecniche di apprendimento collaborativo
2. Didattica per oggetti (approccio triadico)
3. Gestione dei gruppi in classe
4. Tecnologie digitali, comunità e costruzione di conoscenza a scuola
5. Open Educational Resources
6. Flipped Classroom
7. Gamification e serious game a scuola
8. Animazione digitale

## **c) Docenti coinvolti**

Docenti di università italiane e di enti di formazione accreditati garantiranno lo sviluppo dei moduli del Corso. Tra questi intervengono:

- M. Beatrice Ligorio, Professore Ordinario, Università degli Studi di Bari Aldo Moro;
- Stefano Cacciamani, Professore Associato, Università degli Studi della Val d'Aosta;
- Donatella Cesareni, Professore Associato, Università degli Studi di Roma "La Sapienza";
- Alberto Fornasari, Ricercatore, Università degli Studi di Bari Aldo Moro;
- Antonio Ulloa Severino, CEO, Grifo multimedia S.r.l.;
- Gianvito D'Aprile, Responsabile della Formazione Professionale, Grifo multimedia S.r.l.

## **d) Modalità di erogazione**

Ogni modulo sarà implementato adottando l'approccio del blended learning, ossia sessioni di formazione in presenza saranno integrate con sessioni di apprendimento e autoapprendimento online.

Nello specifico:

- Formazione in presenza (Totale Nr. Ore = 48): ogni sessione d'aula avrà la durata di 6 ore, gestite con una parte seminariale e l'altra laboratoriale, per garantire ai destinatari della formazione un ambiente educativo esperienziale.
- Formazione online individuale (Totale Nr. Ore = 52): le sessioni formative online saranno gestite attraverso una piattaforma di Learning Management System (LMS), messa a disposizione da Grifo multimedia S.r.l. La piattaforma LMS supporterà le attività di studio individuale, rendendo facilmente accessibili i contenuti del Corso, forniti dai docenti, e stimolando dinamiche di apprendimento sociale e di costruzione di conoscenza online. La funzione di tracciamento garantita dalla piattaforma LMS consentirà il monitoraggio dei dati di accesso e di fruizione dell'ambiente educativo lato contenuti e lato forum di discussione.

Ogni modulo si ritiene espletato laddove si completano le ore di formazione in presenza e le ore di formazione online. Nello specifico, ogni singolo modulo avrà la durata complessiva di 12,5 ore e concorrerà al riconoscimento di 0,5 crediti formativi.

Al termine del Corso ad ogni partecipante che frequenterà gli 8 (otto) moduli su descritti saranno riconosciuti 4 (quattro) crediti formativi.

La strutturazione per Moduli è stata pensata per dare la possibilità ai partecipanti di potersi iscrivere anche a moduli singoli, che concorrono al conseguimento dei crediti in modo proporzionale ai moduli scelti e frequentati.

Si riporta di seguito il dettaglio dei Moduli, delle ore di formazione d'aula e online con i rispettivi crediti formativi associati.

<b>Modulo</b>	<b>Formazione d'aula</b>	<b>Formazione online individuale</b>	<b>Crediti formativi</b>
1. Tecniche di apprendimento collaborativo	6	6,5	0,5
2. Didattica per oggetti (approccio dialogico)	6	6,5	0,5
3. Gestione dei gruppi in classe	6	6,5	0,5
4. Flipped Classroom	6	6,5	0,5
5. Tecnologie digitali, comunità e costruzione di conoscenza a scuola	6	6,5	0,5
6. Animazione digitale	6	6,5	0,5
7. Gamification e serious game a scuola	6	6,5	0,5
8. Open Educational Resources	6	6,5	0,5
<b>TOTALE</b>	<b>48</b>	<b>52</b>	<b>4</b>

#### **e) Costi**

Il Corso, configurato come percorso di perfezionamento e di aggiornamento del personale docente, permetterà ai partecipanti di potersi iscrivere:

- Al Corso intero, che prevedrà la frequenza di 8 (otto) moduli;
- A uno o più moduli singoli.

Nella tabella di seguito si riportano i costi relativi al Corso intero e quelli relativi all'iscrizione di moduli singoli.

<b>Tipologia di Iscrizione</b>	<b>Costi in Euro</b>
Corso intero (nr. 8 moduli)	€ 500,00
Singolo modulo (cadauno)	€ 120,00

I docenti di ruolo potranno iscriversi attraverso la **Carta del Docente** (iniziativa del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca prevista dalla legge 107 del 13 luglio 2016 (Buona Scuola), art. 1 comma 121).

#### **f) Per informazioni**

##### **Istituto Italiano Design**

Via Alessi, 3  
06122 - Perugia (PG)  
tel. e fax: (+39) 0755734647  
www.istitutoitalianodesign.it

**Scadenza: 31 Ottobre 2017**