

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

**“A scuola, VIAGGIO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE..”**

## Percorsi formativi e laboratori- proposte didattiche

### PRESENTAZIONE ATTIVITA' 1:

#### *PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO CON LA TECNOLOGIA DIGITALE*

Questo corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti competenze specifiche per sviluppare contenuti digitali visivi e narrativi, integrando lo storytelling nella didattica al fine di stimolare la creatività e le competenze comunicative degli studenti.

Il percorso formativo inizia con un approfondimento sui fondamenti della narrazione digitale, esplorando gli elementi chiave dello storytelling applicato all'insegnamento e fornendo una panoramica sugli strumenti digitali più adatti per la creazione di contenuti.

Un altro aspetto fondamentale del corso riguarda la progettazione di fumetti e narrazione grafica attraverso l'uso del software *Canva*. Lo strumento ideale per progettare e realizzare personaggi e ambientazioni, saranno proprio i LEGO®. Durante questa fase, i partecipanti imparano ad arricchire le storie con testi, dialoghi e grafica per realizzare prodotti digitali coinvolgenti e interattivi. Infine, il corso si conclude con un momento di integrazione e valutazione, in cui si analizzano le modalità di collegamento tra le attività svolte e le discipline scolastiche come storia, letteratura e lingue straniere, oltre a riflettere su strategie per misurare l'impatto didattico della narrazione digitale.

Il laboratorio prevede momenti in cui i docenti lavorano in modo collaborativo alla creazione di storie e alla realizzazione di fumetti interattivi su tematiche interdisciplinari. Questo approccio pratico permette di sperimentare direttamente gli strumenti appresi e di sviluppare nuove strategie didattiche basate sulla narrazione digitale, arricchendo l'insegnamento con contenuti innovativi e coinvolgenti.



## **PRESENTAZIONE ATTIVITA' 2:**

### *LA TECNOLOGIA E L'INCLUSIONE SCOLASTICA*

Questo corso offre ai docenti strumenti innovativi per trasformare le lezioni in esperienze interattive e coinvolgenti attraverso la gamification e le tecnologie digitali. L'obiettivo principale è quello di apprendere come creare percorsi di apprendimento personalizzati che tengano conto delle diverse esigenze degli studenti, favorendo partecipazione e motivazione. Un focus importante sarà dedicato all'inclusione attraverso la gamification, esplorando strategie per rendere le attività accessibili a studenti con differenti capacità, stili di apprendimento e bisogni educativi. Verrà fornita una panoramica sugli strumenti e le piattaforme digitali più efficaci per implementare la gamification in aula, tra cui Kahoot!, Classcraft e Quizizz. I docenti avranno la possibilità di sperimentare direttamente queste risorse attraverso dimostrazioni pratiche, imparando a creare quiz, sfide e attività interattive. Il percorso si concluderà con un'attività laboratoriale dedicata alla creazione di un librogame che permetterà ai partecipanti di unire scrittura creativa e tecnologia. I docenti avranno la possibilità di progettare esperienze didattiche innovative e coinvolgenti.

## **PRESENTAZIONE ATTIVITA' 3:**

### *STRUMENTI PER EDUCARE LA CITTADINANZA DIGITALE*

Questo modulo formativo guida i docenti nella comprensione e nell'applicazione della cittadinanza digitale e dell'intelligenza artificiale nella scuola, fornendo strumenti concreti per un'educazione innovativa e responsabile. Si partirà dall'analisi della cittadinanza digitale, approfondendo le competenze chiave del quadro europeo DigCompEdu. Saranno inoltre esplorate le implicazioni etiche della tecnologia, con un focus su privacy, sicurezza online e valutazione critica delle informazioni. Verranno presentati strumenti di IA accessibili per la creazione di slide interattive, grafiche, video e mappe concettuali, evidenziando il loro potenziale per favorire l'apprendimento e la comunicazione con il gruppo classe.

Infine, attraverso un'attività laboratoriale, gli insegnanti lavoreranno alla progettazione di un percorso didattico innovativo basato sull'IA, sperimentando strumenti digitali e sviluppando metodologie per guidare gli studenti verso un uso consapevole e creativo della tecnologia.

## **PRESENTAZIONE ATTIVITA' 4:**

### *UTILIZZO DIDATTICO E TECNICO DEGLI STRUMENTI DIGITALI*

Minecraft® è molto più di un semplice videogioco: è un potente strumento didattico capace di trasformare la classe in uno spazio di apprendimento interattivo e inclusivo. Grazie al

suo ambiente aperto e altamente personalizzabile, Minecraft® consente agli insegnanti di progettare attività che stimolano la creatività, il pensiero critico e la collaborazione tra gli studenti. Questo strumento è particolarmente efficace per promuovere l'inclusività, offrendo un'esperienza educativa accessibile a studenti con diversi stili di apprendimento e abilità. Che si tratti di costruire antiche civiltà, simulare esperimenti scientifici o risolvere problemi matematici, Minecraft® permette a ciascun alunno di contribuire con le proprie competenze in un ambiente dove la diversità è valorizzata.

Per i docenti, Minecraft® rappresenta un'opportunità unica per rendere le lezioni più coinvolgenti e memorabili. Utilizzare il videogioco come strumento didattico, significa avvicinare gli studenti al sapere in modo innovativo parlando il loro linguaggio e trasformando la classe in una comunità dinamica di apprendimento.

L'attività laboratoriale prevede l'esplorazione e l'avvicinamento a Minecraft® al fine di unire le discipline umanistiche con il gioco e il divertimento. In questo modo sarà ancora più interessante parlare dell'Antica Roma, dei suoi imperatori e di tutte le testimonianze giunte fino ai giorni nostri. I docenti realizzeranno in modalità virtuale collaborativa un campo romano, approfondendone la storia e vedendo ergersi davanti a loro capitelli, archi e muri di difesa.

## **PRESENTAZIONE ATTIVITA' 5:**

### *STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE, CODING E ROBOTICA*

Questo percorso ha l'obiettivo di familiarizzare con le principali piattaforme e strumenti digitali per l'insegnamento e integrare risorse digitali nelle lezioni quotidiane. Nello specifico il percorso ha l'obiettivo di introdurre i concetti base del coding attraverso uso di piattaforme di coding adatte agli studenti, come Scratch, code.org e ozoblocky e approfondendo con il personale docente la dotazione tecnologica già presente all'interno dell'istituto.

Questo progetto mira a formare i docenti, fornendo loro strumenti e metodologie innovative per integrare queste discipline nella didattica quotidiana. Attraverso un approccio pratico e inclusivo, i partecipanti svilupperanno competenze utili per favorire il problem solving, stimolare la creatività e promuovere una cultura del digitale tra gli studenti, contribuendo a ridurre il gender gap nelle discipline STEM e a preparare le nuove generazioni alle sfide del domani.

