

## PROGRAMMA

### Metodologie didattiche innovative con l'uso del digitale

#### Descrizione:

Un percorso formativo rivolto ai docenti interessati a integrare in modo strategico e consapevole le tecnologie digitali nel processo educativo. L'obiettivo è trasformare l'insegnamento in un'esperienza più coinvolgente e interattiva, promuovendo metodologie che stimolino la partecipazione attiva degli studenti, incoraggiando la creatività e personalizzando l'apprendimento in base ai loro bisogni.

Il corso offre strumenti teorici e pratici per progettare attività didattiche innovative, valorizzando il potenziale dei digital tools per favorire la collaborazione, la curiosità, la riflessione critica e la capacità degli studenti di affrontare sfide in modo autonomo. Le lezioni includeranno strategie per creare esperienze educative che alimentino l'interesse e il coinvolgimento, con un'attenzione particolare alla continua osservazione e valutazione formativa.

#### Aree DigCompEdu:

- Coinvolgimento e valorizzazione personale
- Risorse digitali
- Pratiche di insegnamento e apprendimento

Le basi delle metodologie innovative, Importanza delle tecnologie digitali nell'insegnamento, Presentazione dei principali strumenti digitali per la didattica.

**Laboratorio:** Discussione metacognitiva sugli esiti della rilevazione dei fabbisogni (Mentimeter)

Ambienti di apprendimento digitali, creazione di ambienti digitali inclusivi, introduzione alle piattaforme di apprendimento online (es. Google Classroom, Teams, Nearpod e similari). Sguardo ad alcune funzionalità delle piattaforme per garantire coinvolgimento, interattività e inclusività.

**Laboratorio:** esercitazione pratica: impostazione di una classe virtuale.

Strategie didattiche innovative: il Cooperative Learning e la Flipped Classroom mediati dal digitale. Esempi di applicazione nelle discipline scolastiche.

**Laboratorio:** simulazione di una lezione cooperativa in modalità Flipped.

Introduzione a MLTV (Making learning and thinking visible) in digitale con utilizzo della piattaforma Nearpod. Routine *See think wonder* per stimolare l'osservazione attenta, favorire il pensiero critico e promuovere la curiosità per l'apprendimento autonomo e interdisciplinare.

**Laboratorio:** Simulazione della routine di MLTV in digitale con un oggetto di apprendimento.

MLTV (Making learning and thinking visible) in digitale con utilizzo della piattaforma Nearpod. Routine *3-2-1 bridge* per attivare le conoscenze pregresse, documentare l'evoluzione del pensiero, creare un "ponte" per riflettere sui cambiamenti nella comprensione e sulle connessioni sviluppate.

**Laboratorio:** Simulazione della routine di MLTV in digitale, con un oggetto di apprendimento.

Valutazione digitale e monitoraggio degli apprendimenti. Utilizzo di strumenti digitali per la valutazione formativa e metacognitiva. Strumenti per il monitoraggio e la raccolta dati (es. Moduli Google, Form).

**Laboratorio:** Creazione di un questionario digitale personalizzato.

Gamification - base: quiz interattivi (es. Kahoot)

**Laboratorio:** Creazione di un'attività di gamification con l'uso delle app *Kahoot* e similari

Gamification – avanzato: Progettazione di escape room digitali con utilizzo della app *genial.ly*

**Laboratorio:** Realizzazione di un'attività di gamification con la creazione di una escape room digitale con la app *genia.ly*

Multimedialità e narrazione digitale – base. Creazione di contenuti multimediali (video, presentazioni interattive). Introduzione a strumenti di storytelling digitale (es. Canva, Genial.ly).

**Laboratorio:** Realizzazione di uno storytelling digitale

Multimedialità e narrazione digitale - avanzato. Strumenti digitali per la realizzazione di uno spot o cortometraggio. Concetti base di riprese e editing con utilizzo dei byod e di app (Cupcut, Canva)

**Laboratorio:** Realizzazione di uno storytelling digitale

Tecnologie emergenti per la didattica: la realtà virtuale in classe e l'intelligenza artificiale. Esempi pratici di integrazione nella didattica (Thinkling e spatial.io), creazione di avatar didattici con AI (D-ID Interactive avatar)

**Laboratorio:** Esplorazione di un'attività didattica con utilizzo delle app di RV e AI

Progettazione didattica con strumenti digitali. Come pianificare una lezione digitale. Modelli di progettazione (es. modello ADDIE – Analysis, Design, Development, Evaluation).

Osservazioni e riflessioni finali sul corso

**Laboratorio:** Workshop: progettare un modulo didattico. Valutazione finale.

**ESPERTO D'OVIDIO ROBERTA**  
**TUTOR DEL SORBO GIOVANNI**