

## **DIGITRAINER: ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA**

### **Pensiero computazionale e informatica a scuola: progettare 'plugged & unplugged learning activities'**

Area tematica di riferimento:

*(Pensiero computazionale, informatica e robotica nella scuola dell'infanzia e nel primo ciclo)*

#### **Introduzione**

DirScuola, Impara digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione Mondo digitale, Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo mettono a disposizione delle scuole italiane il proprio know-how per supportare in partnership processi di innovazione che migliorino l'esperienza didattica, innalzino le competenze degli studenti, e sostengano il successo formativo, in coerenza con l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (Goal 4 e 10), del Piano di Azione per l'Istruzione Digitale 2021-2027 della Commissione Europea e dei quadri europei di riferimento (DigComp.Org, DigComp.Edu e DigComp 2.2), della Strategia nazionale per le competenze digitali, del Piano Scuola 4.0 e del PA digitale 2026.

In questo contesto hanno co-progettato un percorso di alta formazione dal titolo "**DIGITRAINER: ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA**" composto da 10 moduli formativi autoconclusivi ma tra loro collegati per un totale di 250 ore di formazione di cui 120 in modalità sincrona e 130 in asincrona. Il percorso è rivolto a insegnanti con padronanza di competenze digitali di livello medio, affinché diventino formatori a loro volta di colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

#### **Descrizione**

Nell'ambito del Piano di Azione per l'Educazione Digitale 2021-2027, la Commissione Europea ha recentemente adottato una Raccomandazione per rafforzare lo sviluppo delle competenze digitali nei processi di istruzione e formazione. In questo contesto, l'**informatica come disciplina scientifica** viene identificata come uno strumento che può aiutare nel promuovere pensiero critico nell'uso delle tecnologie e rafforzare quelle competenze digitali che gli studenti dovrebbero acquisire durante il loro percorso scolastico.

Il modulo ha l'obiettivo di chiarire la **relazione tra i diversi temini in uso** (pensiero computazionale e informatica ma anche robotica, coding, etc.) e fornire competenze rispetto all'**inserimento dei principi di base dell'informatica nella didattica scolastica** a prescindere dalla propria disciplina di insegnamento e tenendo presente gli obiettivi e le caratteristiche dei diversi livelli di istruzione.

Il modulo dedica particolare attenzione alla progettazione e all'uso di attività didattiche che possono essere '**plugged & unplugged**', ovvero impiegare o non le tecnologie, aspetto particolarmente importante nella scuola dell'infanzia e nella primaria e secondaria di primo grado. Attraverso l'analisi di casi di studio e iniziative di successo a livello nazionale ed europeo, il modulo offre spunti per una riflessione collettiva su come supportare un **approccio coerente e progressivo all'offerta di competenze digitali** nei diversi livelli di istruzione. Diviso in momenti di lavoro sincroni e asincroni, il modulo prevede 12 ore di formazione online organizzate in modo da facilitare un confronto e dialogo tra i partecipanti e 13 ore di lavoro individuale e/o di gruppo sulle tematiche affrontate.

**Anno scolastico:** 2023/24



**Destinatari:** da min. 15 a max 30 docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado  
**Durata:** 25 ore di cui 12 ore sincrone e 13 ore asincrone

**Prerequisito d'ingresso:**

- essere coinvolti in attività di formazione di formatori per il proprio istituto o per altri istituti;
- avere funzioni strumentali nell'istituto di appartenenza.

**Programma incontri sincroni (12 ore)**

**Politiche e pratiche in tema di competenze digitali**

Il primo incontro ha l'obiettivo di introdurre i partecipanti al modulo e alle attività di project work, creare spirito di gruppo, e allineare le competenze sulle politiche e pratiche in tema di competenze digitali a scuola. L'obiettivo è di partire dalle raccomandazioni Europee e, attraverso una riflessione sul modo in cui il digitale può essere integrato nella didattica curriculare, riflettere sul ruolo e la capacità di azione che la scuola come istituzione e il docente come facilitatore hanno nel favorire l'acquisizione e il progressivo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

**L'informatica a scuola: status e futuro**

L'appuntamento si divide in due parti. In un primo momento, i partecipanti andranno alla ricerca di definizioni e cercheranno di identificare le differenze esistenti tra termini di grande uso sul tema, come ad esempio, pensiero computazionale, informatica, coding e robotica. Successivamente l'attenzione verrà focalizzata sul valore dell'informatica a scuola, come disciplina scientifica che può aiutare gli studenti a comprendere meglio i principi e il funzionamento delle tecnologie per poi, nel tempo, essere capaci di utilizzarle in maniera consapevole, critica e autonoma. Il cuore dell'appuntamento sarà dedicato all'esame dei framework disponibili per l'insegnamento dell'informatica a scuola e alla successiva discussione dei concetti fondamentali di informatica che hanno grande valore formativo, con particolare attenzione a come possono essere introdotti e utilizzati nei diversi livelli scolastici e nelle diverse discipline.

**Plugged & unplugged learning activities**

Workshop fortemente partecipativo in cui verranno discussi ed analizzati esempi concreti di 'plugged & unplugged learning activities', aprendo una discussione su come progettare attività didattiche che utilizzano o meno le tecnologie al fine di formare gli studenti su concetti fondamentali dell'informatica e, al tempo stesso, promuovere lo sviluppo di competenze trasversali come il problem solving, la creatività, lo spirito di gruppo, etc.

**La tua proposta di plugged-unplugged learning activity**

I partecipanti saranno chiamati a fare un pitch di 2-3 minuti ciascuno del project work ideato durante il lavoro asincrono a cui seguirà una discussione di gruppo sulle difficoltà progettuali incontrate e sulla trasferibilità delle idee prodotte dai vari gruppi. In chiusura verranno presentate alcune iniziative di successo a cui i partecipanti possono ispirarsi e/o chiedere di partecipare per continuare a lavorare sul tema.

**Programma attività asincrone (13 ore)**

Il modulo prevede attività asincrone individuali, dedicate allo studio di materiale didattico e di approfondimento, e di gruppo, dedicate progettazione di una attività didattica (plugged or unplugged) sui



principi di base di informatica da implementare nel proprio contesto scolastico. Al termine del modulo è previsto un questionario di autovalutazione.

### **Area digicomp edu di riferimento**

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

**Attestato di formazione:** la partecipazione a oltre il 75% delle attività dà diritto alla ricezione dell'attestato di partecipazione al corso e al conseguimento di 1 Unità formativa. Se si partecipa solamente ad alcune attività senza raggiungere il 75% delle ore totali dell'intera iniziativa si riceve un attestato di frequenza.

**Prezzo di vendita di ciascun modulo:** € 4.000,00, acquistando 2 moduli della stessa organizzazione € 3.500,00 a modulo, prezzo totale per l'intero percorso € 35.000,00.

**Per informazioni:** [digitrainerformazione@gmail.com](mailto:digitrainerformazione@gmail.com)

**Modulo per la manifestazione di interesse:** <https://form.jotform.com/232491339815057>