

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

### ***Making, tinkering, realtà virtuale, internet delle cose.*** **Strumenti per la didattica attiva, trasversale e integrata**

Area tematica di riferimento:

*Making, tinkering, realtà virtuale e aumentata, internet delle cose, nella didattica*

#### **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 loro 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 competenze digitali medie, affinché diventino formatori di colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

#### **Descrizione**

Il corso desidera coinvolgere i partecipanti in attività di *sensemaking* per acquisire strumenti progettuali utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori su temi quali il *making*, il *tinkering*, la realtà virtuale e internet delle cose nella didattica.

L'approccio è prevalentemente metodologico e progettuale ed è orientato a consolidare la consapevolezza dei partecipanti su come organizzare e gestire ambienti educativi che promuovano relazioni generative tra studenti e insegnanti, favoriscano l'engagement, l'autonomia e il *problem solving*, e consentano di consolidare contemporaneamente competenze diverse, disciplinari, sociali, digitali.

La formazione online è interattiva e organizzata in modo da prevedere in ogni appuntamento uno spazio in cui facilitare il confronto e il dialogo tra i partecipanti, valorizzando così le esperienze personali. A questo proposito durante le dirette vengono alternati ai pochi momenti frontali, workshop in stanze separate e di condivisione. Inoltre vengono utilizzati *tool* per facilitare la rielaborazione, la sintesi e la visualizzazione (Miro e Padlet).

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** da minimo 15 a massimo 30 insegnanti di ogni ordine, grado e disciplina

**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 conoscenza, di uso personale e con gli studenti, di diverse tecnologie educative collegate ad almeno tre degli ambiti tecnologici del corso (*making, tinkering, realtà virtuale, internet delle cose*).

### Programma incontri sincroni (12 ore)

#### **Introduzione, esempi e creazione di un *framework* condiviso**

Un workshop in cui conoscersi, mettere a valore le esperienze nell'uso delle tecnologie educative oggetto del corso, introdurre il tema dei *setting* abilitanti e inclusivi e iniziare a costruire insieme un *framework* progettuale.

#### **Esplorazione e iterazione**

A partire da brevissime presentazioni di esempi applicativi, focalizzati in particolare su *making, tinkering* e IoT, si approfondiscono e discutono le strategie e le opportunità didattiche per predisporre sfide e *challenge* che consentano agli studenti di esplorarne le complessità, di analizzarle e comprendere i problemi da più punti di vista.

#### **Debugging e iterazione**

Esempi e applicazioni, anche nell'ambito della realtà virtuale e aumentata, per approfondire e valorizzare l'approccio iterativo volto alla risoluzione dei problemi concreti. Strategie di implementazione di artefatti digitali e analogici tramite un approccio prova ed errore. Come progettare esperienze didattiche per gli studenti che promuovano un approccio positivo all'errore e alla risoluzione dei problemi?

#### **Facilitazione**

Per rendere le esperienze educative con le tecnologie opportunità di apprendimento attivo che favoriscano l'autonomia degli studenti, è fondamentale ripensare il ruolo del docente come facilitatore di dinamiche e di flussi comunicativi capace di strutturare nello spazio e nel tempo le interazioni degli studenti. Diversi workshop permettono di sperimentare alcune strutture di facilitazione per discuterne l'utilizzo e le opportunità progettuali.

### Programma attività asincrone (13 ore)

Per il corso viene predisposto un ambiente virtuale che consente la condivisione del materiale didattico, la fruizione di ulteriori approfondimenti per lo studio asincrono e l'interazione con i formatori per il supporto alla progettazione e alla sperimentazione didattica. Tra le attività da svolgere sono incluse anche la realizzazione di un prodotto individuale del corso e alcuni test di autovalutazione.

### Area digicomp edu di riferimento

- pratiche di insegnamento e apprendimento:
  - guida e supporto agli studenti;
  - apprendimento collaborativo;
  - apprendimento autoregolato.
- valorizzazione delle potenzialità degli studenti:
  - differenziazione e personalizzazione;
  - partecipazione attiva.



**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>