

PRIORITÀ STRATEGICA DEL PIANO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI 2016-2019 DI
RIFERIMENTO

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

Target	Azioni formative
Docenti di ogni ordine e grado di scuola	Innovazione didattica e rapporto tra attività didattica e PNSD
	Ambienti di apprendimento: innovazione didattica, pensiero computazionale e creatività, contenuti digitali
	Ambienti di apprendimento: innovazione didattica, creatività e competenze digitali, pensiero computazionale, contenuti digitali
	Scenari didattici per il curriculum di "Tecnologia" (prototipazione digitale, stampa 3d, pensiero computazionale)
	Ambienti apprendimento: innovazione didattica, competenze digitali, contenuti digitali, potenziamento in chiave digitale degli indirizzi caratterizzanti
	Assistenza tecnica (formazione di base)

TITOLO E DESCRIZIONE

I nuovi scenari didattici

FINALITÀ

Rafforzare la preparazione del personale docente all'utilizzo del digitale, usando il linguaggio della didattica e promuovendolo con convinzione attiva sulla sua necessità.

SEDE CORSO

IIS Merloni Miliani Fabriano

ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ FORMATIVA

Azione 1: Lezione frontale

Tematica prevista	Innovazione didattica e rapporto tra attività didattica e PNSD
Metodologia	Studio di casi, in ogni incontro dopo presentazione del formatore dei seguenti temi: 1 - Innovare la didattica sviluppando la cultura digitale; 2 - tecnologie al servizio dell'innovazione didattica e loro rapporto con ambienti di apprendimento rinnovati; 3 - cittadinanza digitale: ricerca, selezione, organizzazione di informazioni;

	4 – Le dimensioni identificate nel PNSD: trasversale, computazionale e agente attivo del cambiamento sociale.
Attori	Docenti di ogni ordine e grado di scuola
Strumenti	Tablet e pc presenti aula interattiva
Tempi	12 ore
Spazi	Aula interattiva
Competenze attese	Saper promuovere l'educazione ai media nelle scuole di ogni ordine e grado, con un approccio critico, consapevole e attivo in relazione alle tecniche e ai linguaggi dei media.

Azione 2: Attività laboratoriale

Tematica prevista	Ambienti di apprendimento: innovazione didattica, creatività e competenze digitali, pensiero computazionale, contenuti digitali
Metodologia	Flipped learning (insegnamento capovolto). Il laboratorio è utilizzato come luogo di incontro per imparare a lavorare in gruppo, per partecipare ad attività pratiche-laboratoriali e confrontarsi su quanto si è appreso autonomamente.
Attori	Docenti di ogni ordine e grado di scuola
Strumenti	Tablet, pc e smartphone, sono gli strumenti tipici dei nativi digitali che inseriti nel contesto scolastico possono contribuire all'aggiornamento costante del sistema d'istruzione. Gli stessi strumenti devono essere utilizzati nell'attività laboratoriale di formazione.
Tempi	12 ore
Spazi	Laboratori Sistemi Informatici
Competenze attese	Saper animare le lezioni con tecniche di apprendimento collaborativo anche utilizzando le nuove tecnologie, di cui ogni aula deve essere dotata