

Nome: **Paolo**

Cognome: **Inguglia**

"Applicazioni di Didattica digitale per la scuola Primaria"	
DESCRIZIONE	<p>Le tecnologie digitali, oggi più che mai, rappresentano una grande opportunità di rinnovamento didattico, con importanti ricadute sia per la professionalità docente, divenendo strumento di supporto e di semplificazione didattica, sia per l'alunno, il quale potrebbe interfacciarsi allo studio in modo nuovo, attivo, coinvolgente e multidisciplinare.</p> <p>Il digitale, anche se si presenta come nuovo e accattivante ambiente di apprendimento (moderno, interattivo, integrato e funzionale) da solo, rischia di rimanere un semplice abbellimento esteriore.</p> <p>È nell'incontro fra l'esperienza del docente e lo strumento didattico che può realizzarsi il successo formativo.</p> <p>Allo stesso tempo, per una piena e proficua innovazione pedagogico didattica, siamo chiamati ad un cambiamento culturale, di approccio metodologico rispetto alla didattica tradizionale.</p> <p>Questo non è sempre facile.</p> <p>Il salto temporale e culturale, fisiologico analfabetismo di ritorno che viviamo noi docenti rispetto ai nativi digitali, spesso genera diffidenza, paura e scetticismo.</p> <p>Il docente, nel suo compito di formazione umana, non può, e non deve, rimanere al di fuori di questa "predominante agenzia educativa".</p> <p>Fornire le giuste competenze digitali ai docenti, significa anche offrire agli alunni una concreta occasione di riflessione ed educazione al digitale.</p> <p>I nostri alunni, infatti, per quanto nativi digitali, spesso si limitano ad un utilizzo poco costruttivo della rete e delle sue risorse.</p> <p>Per tale motivo, il conduttore propone un percorso di formazione laboratoriale, attraverso cui ciascun docente partecipante possa:</p> <ul style="list-style-type: none">- fare esperienza delle potenzialità educativo formative del digitale;- superare il muro di diffidenza rispetto agli strumenti digitali;- servirsi del supporto digitale, inteso non come sostituto della didattica, del fare educativo, ma come valore aggiunto, come strumento e metodologia di potenziamento e semplificazione;- acquisire, dunque, le competenze culturali, pedagogico didattiche e tecnologiche, per padroneggiare ed affrontare questo nuovo paradigma educativo.

CONTENUTI	<p>I contenuti digitali proposti saranno scelti per la loro capacità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper attribuire valore aggiunto alla didattica, sia essa in presenza o a distanza; - integrarsi e interagire facilmente con gli strumenti digitali più utilizzati in ambito scolastico; - configurarsi come concreta soluzione a pratiche necessità di docenti, alunni e famiglie; - offrire ai docenti semplici strumenti per affrontare le più innovative frontiere didattiche offerte dal digitale. <p>Nello specifico saranno presentati strumenti digitali per la creazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - video lezioni interattive; - bacheche digitali; - giochi interattivi per l'apprendimento; - contenuti digitali per lo storytelling. <p>Inoltre, ampio spazio sarà dedicato a nuove piattaforme digitali per la promozione delle discipline STEAM, del coding e della robotica.</p>
METODOLOGIA	<i>Cooperative learning; Problem solving; Didattica laboratoriale; Gamification</i>
MAPPATURA DELLE COMPETENZE	<p>Competenza digitale</p> <p>Pensiero computazionale</p> <p>Logica Costruttiva</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Competenze creative e narrative.</p>
TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI	<p>Consegna esercitazione/elaborato in apposito <i>repository</i>;</p> <p>Questionario finale.</p>
DESTINATARI	Max. 30 docenti per modulo
TIPOLOGIA DELLA FORMAZIONE	<i>E-learning</i>

Firma

