

## PROGRAMMA DETTAGLIATO PERCORSO FORMATIVO PER DOCENTI *Secondo il Framework DigCompEDU*

Il corso è erogato a distanza in modalità laboratoriale e ciascuna edizione prevede la partecipazione di un massimo di 25 docenti. Ogni gruppo di docenti partecipa a 4 incontri in videoconferenza della durata di 2 ore, svolgendo attività guidate a distanza dal facilitatore.

Tra un incontro e l'altro, il docente facilitatore propone anche attività da svolgere in modalità asincrona, per una durata complessiva di 17 ore, su cui poi rende un feedback durante l'incontro successivo o nella classe virtuale dedicata.

Al termine del percorso, tracciato sul **portale S.O.F.I.A. da Skill On Line**, ai docenti che avranno partecipato attivamente verranno attestate 25 ore di formazione (tra attività sincrone e asincrone). I docenti di ruolo potranno scaricare l'attestato di partecipazione in autonomia, direttamente dal portale S.O.F.I.A., dopo aver compilato il questionario di feedback sul laboratorio.

### STRUTTURA DEL CORSO

| <b>AREA 1 – COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESSIONALE</b>  |  |
|--|--|
| <b>Incontro 1 (2 ore)</b>  | Presentazione dei framework di riferimento DigComp 2.2 e DigCompEdu. Approcci metodologici dell'educatore nell'ambito dell'insegnamento e dell'organizzazione del lavoro.  |
| <b>Autoformazione (5 ore)</b>  | Progettare una U.D.A. interdisciplinare che preveda l'utilizzo delle tecnologie digitali, indicando nello specifico a quali competenze dei framework si fa riferimento (imprescindibile la condivisione collaborativa). Includere, nel proprio percorso, almeno due delle otto competenze chiave di cittadinanza europee. Il formatore fornirà il modello di lavoro. |
| <b>AREA 2 – RISORSE DIGITALI</b>   |  |
| <b>Incontro 2 (2 ore)</b>  | Le risorse digitali: ricerca, creazione, personalizzazione, archiviazione, condivisione, protezione dei dati. Il copyright e la ricerca responsabile. La programmazione didattica del docente digitale.  |
| <b>Autoformazione (5 ore)</b>  | Ricerca i contenuti digitali, nei diversi formati, per la propria U.D.A. Lavorare con contenuti Creative Commons, effettuare un semplice editing con i software presentati, archivarli in modalità di condivisione. Creare almeno un semplice contenuto digitale autentico.  |
| <b>AREE 3, 4 e 5 – PRATICHE D'INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO, VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO, VALORIZZAZIONE DELLE POTENZIALITÀ DEGLI STUDENTI</b> |  |
| <b>Incontro 3 (2 ore)</b>  | Approcci metodologici alla verifica e alla valutazione. Analisi dei processi di apprendimento e pianificazione delle attività di recupero/potenziamento. Utilizzare gli strumenti digitali per favorire l'apprendimento collaborativo e permanente.  |

|  |  |
|--|--|
| <b>Autoformazione (3 ore)</b>                                  | Strutturare verifiche utilizzando gli strumenti digitali presentati, con la finalità di favorire lo studio di auto-efficacia del docente/studente. La verifica deve prevedere riconsegne anche in formati non convenzionali (infografiche, immagini animate, micro-siti, stop-motion, story telling ecc.) Predisporre delle griglie valutative per le diverse tipologie di materiali richiesti.  |
| <b>AREA 6 – FAVORIRE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI</b> |  |
| <b>Incontro 5 (2 ore)</b>                                      | Favorire lo sviluppo delle competenze digitali negli studenti. Gli strumenti digitali per l'inclusione scolastica. Accessibilità, personalizzazione, fruizione delle risorse in modalità sincrona e asincrona. Piattaforme E-Learning e suite di software per l'organizzazione della Didattica Digitale Integrata.   |
| <b>Autoformazione (4 ore)</b>                                  | Predisporre almeno un tutorial interattivo o video-tutorial che presenti le funzioni di base di uno dei software presentati nei diversi incontri. Inserire, all'interno del percorso della propria U.D.A., risorse coerenti e finalizzate a favorire l'apprendimento di D.S.A. Adottare un approccio didattico individualizzato, allegando un semplice contenuto autentico destinato ad H.C. (ad esempio un semplice testo realizzato con scrittura aumentativa). Raccogliere tutti i materiali in un modello fornito dal formatore, prevedendo la condivisione in asincrono (modalità flipped). |