

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

### **Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale a scuola**

Area tematica di riferimento:

*Progettazione, organizzazione, gestione dell'innovazione didattica e organizzativa a scuola*

#### **Introduzione**

ANP, 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, i risultati di apprendimento 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 medie, affinché diventino formatori a loro volta dei colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

#### **Descrizione**

L'innovazione a scuola è un processo complesso, che può senza dubbio essere un motore di cambiamento positivo. Una leadership efficace dell'innovazione è indispensabile per un significativo contributo al miglioramento della qualità dell'apprendimento e per preparare gli studenti alle sfide del futuro. Una governance efficace dell'innovazione si fonda su alcune azioni rilevanti e sistematiche che il modulo si propone di delineare nelle loro fasi salienti, così da mettere in grado i corsisti di essere a loro volta formatori in grado di favorire in dirigenti e docenti l'acquisizione o il rafforzamento di competenze per una leadership efficace dei processi di cambiamento a scuola. Vincere la resistenza al cambiamento, molto diffusa nel sistema scolastico, richiede conoscenza del contesto innovativo che si intende proporre, nella fattispecie quello tecnologico, ma anche capacità di agire alcune leve motivazionali e quella di mettere in atto misure organizzative indispensabili ad accrescere l'esigenza di cambiamento.

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** dirigenti e docenti delle scuole di ogni ordine e 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 incarico di funzione strumentale al PTOF nell'istituto di appartenenza o ricoprire ruoli di collaborazione col dirigente;
- il modulo è utile anche ai dirigenti scolastici

### **Programma incontri sincroni (12 ore)**

- Giorno 1, ore 15>18

#### **Costruire una visione condivisa**

L'incontro verterà sulle modalità utili a far sì che tutti gli attori coinvolti nell'innovazione (dirigente, insegnanti, studenti, genitori e altri stakeholder) abbiano una visione chiara, realistica e condivisa degli obiettivi e dei benefici dell'innovazione

- Giorno 2, ore 15>18

#### **Pianificare un approccio strategico**

L'innovazione non può essere un evento occasionale, ma deve essere parte di un piano strategico a lungo termine, che dovrebbe definirne gli obiettivi, le risorse necessarie per realizzarla e le modalità di valutazione dei risultati

- Giorno 3, ore 15>18

#### **Promuovere un ambiente favorevole**

Favorire la progressiva realizzazione di un contesto, in cui gli insegnanti e gli studenti si muovano con fiducia e si sentano liberi di sperimentare e di assumere i rischi del cambiamento, attraverso politiche di supporto, risorse adeguate e formazione specifica

- Giorno 4, ore 15>18

#### **Coltivare una cultura dell'innovazione**

Collocare l'innovazione e il miglioramento continuo in posizione rilevante nell'ambito della più generale e complessiva impronta culturale caratteristica della specifica scuola autonoma, così da motivare ed ispirare gli insegnanti e gli studenti a sperimentare nuove idee e a trovare soluzioni creative ai problemi

### **Programma attività asincrone (13 ore)**

#### *Breve descrizione (4/5 righe)*

Per il modulo 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. Saranno, inoltre, proposte attività da svolgere anche in forma di prodotto individuale e di test di autovalutazione

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

- Area 1: coinvolgimento e valorizzazione professionale
  - Comunicazione organizzativa
  - Collaborazione professionale



- Pratiche riflessive
- Crescita professionale

**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.

### **Progettisti e formatori**

*Nominativi e breve bio (poche righe ciascuno)*

**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.

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

## **Digitalizzazione amministrativa e competenze digitali del personale delle segreterie scolastiche**

Area tematica di riferimento:

*Progettazione, organizzazione, gestione dell'innovazione didattica e organizzativa a scuola*

### **Introduzione**

ANP, 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, i risultati di apprendimento 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 medie, affinché diventino formatori a loro volta dei colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

### **Descrizione**

La digitalizzazione della segreteria scolastica può essere un'occasione per migliorare l'efficienza e la qualità del servizio scolastico e per promuovere lo sviluppo delle competenze del personale. La dematerializzazione dei documenti può ridurre i tempi di archiviazione e di ricerca dei documenti. L'utilizzo di software gestionali può automatizzare alcune attività ripetitive, liberando il personale per attività più strategiche. I servizi online possono facilitare la comunicazione con le famiglie e gli studenti. Con una pianificazione accurata e una gestione efficace, questo processo può portare a risultati e benefici concreti. Il modulo proporrà una strategia in più fasi per ottenere i suddetti obiettivi.

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** dirigenti, dsga e docenti delle scuole di ogni ordine e 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 incarico di funzione strumentale al PTOF nell'istituto di appartenenza o ricoprire ruoli di collaborazione col dirigente;
- il modulo è utile anche ai dirigenti scolastici e ai dsga

### **Programma incontri sincroni (12 ore)**

- Giorno 1, ore 15>18

#### **Definire gli obiettivi della digitalizzazione, valutando la situazione di partenza**

Digitalizzare non è un'esigenza fine a se stessa, dunque è importante definire gli obiettivi che si intende raggiungere, che possono riguardare uno o più dei seguenti ambiti: riduzione dei tempi di lavoro, aumento dell'efficienza, miglioramento della comunicazione e della trasparenza, adeguamento a normative specifiche, altro. Il processo si avvia con una valutazione della situazione di partenza in termini di processi, procedure, tecnologie e risorse. Questa valutazione aiuterà a identificare le aree di miglioramento e a definire le priorità del processo di digitalizzazione. Coinvolgere il personale nella fase di progettazione e implementazione del processo di digitalizzazione aiuterà a garantire l'accettazione del cambiamento e a ottenere il massimo contributo da parte di tutti

- Giorno 2, ore 15>18

#### **Scegliere le soluzioni tecnologiche appropriate**

Gli step esaminati nell'unità precedente consentono una migliore scelta delle soluzioni tecnologiche appropriate, a partire dalla ricognizione delle diverse soluzioni disponibili e dall'individuazione di quelle che meglio rispondono alle esigenze della specifica scuola

- Giorno 3, ore 15>18

#### **Formare il personale**

Nessun processo di innovazione può prescindere da una adeguata formazione del personale, senza la quale l'azione di cambiamento è fortemente depotenziata e il risultato fortemente pregiudicato. Il personale deve essere formato, ciascuno secondo le specifiche esigenze e ruoli, sull'utilizzo delle nuove tecnologie e sui nuovi processi e al personale devono essere fornite le risorse e il supporto necessari per l'utilizzo delle nuove tecnologie, così da ridurre l'ansia e la resistenza al cambiamento

- Giorno 4, ore 15>18

#### **Monitorare e valutare i risultati**

In qualunque percorso di innovazione è importante attivare un continuo monitoraggio dei risultati del processo di digitalizzazione e valutare l'efficacia delle soluzioni adottate, così da identificare eventuali problemi o aree di miglioramento. Sempre in modo continuo è fondamentale comunicare attivamente con la comunità scolastica sui progressi del processo di digitalizzazione per creare un clima di fiducia e collaborazione

### **Programma attività asincrone (13 ore)**

*Breve descrizione (4/5 righe)*



Per il modulo 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. Saranno, inoltre, proposte attività da svolgere anche in forma di prodotto individuale e di test di autovalutazione

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

- Area 1: coinvolgimento e valorizzazione professionale
  - Comunicazione organizzativa
  - Collaborazione professionale
  - Pratiche riflessive
  - Crescita professionale

**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.

### **Progettisti e formatori**

*Nominativi e breve bio (poche righe ciascuno)*

**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.

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

## **Strumenti e approcci per la progettazione didattica e la gestione degli ambienti di apprendimento innovativi**

Area tematica di riferimento:

*Progettazione, organizzazione, gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0” della Missione 4 – Componente 1 del PNRR*

### **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 percorso formativo ha un duplice obiettivo. Da un lato desidera aiutare i docenti nel consolidare competenze di gestione organizzativa e didattica degli ambienti di apprendimento innovativi, siano le classi, le aule disciplinari, i laboratori tematici, i next generation lab, valorizzando le tecnologie digitali. Dall'altro si propone di fornire strumenti e modalità utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori interni ed esterni alla scuola di appartenenza.

Consapevoli che ogni istituto scolastico ha la propria idea e cultura organizzativa e didattica, le diverse attività proposte promuovono una visione strategica e sistemica dell'innovazione didattica e sposano la visione dell'Universal Design for Learning.

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 verranno alternati ai pochi momenti frontali workshop in stanze separate e workshop 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 funzioni strumentali nell'istituto di appartenenza.

**Programma incontri sincroni (12 ore)**

**Ambienti, setting, tecnologie e innovazione**

Un workshop in cui conoscersi, mettere a valore le esperienze individuali e avviare una riflessione sul rapporto tra innovazione, organizzazione delle dinamiche spaziali e tecnologia. L'appuntamento cerca di fornire linee guida e strumenti per aiutare le scuole a sfruttare le potenzialità didattiche delle tecnologie e degli ambienti disponibili e per capire come implementarli con nuovi acquisti, in modo mirato e strategico.

**Quale progettazione didattica per l'innovazione degli ambienti di apprendimento**

A partire da alcuni esempi e alcuni casi studio, l'incontro ha lo scopo di accompagnare i corsisti nell'immaginare esperienze e progettazioni didattiche significative negli ambienti innovativi. Si approfondiscono pertanto alcuni approcci che si ritengono interessanti come *l'Universal Design for Learning* e il *Challenge Based Learning*.

**Dalla progettazione alla gestione delle attività degli studenti negli spazi di apprendimento**

L'incontro desidera affrontare il tema del ruolo del docente come facilitatore di processi di apprendimento negli spazi di apprendimento. Quali strategie didattiche (strutture di lavoro di gruppo, gestione spaziale della classe, equilibrio tra sperimentazione e metariflessione, ecc.) o strategie organizzative (organizzazione dell'orario scolastico, presenze, ecc.) possiamo utilizzare per favorire la collaborazione e l'autonomia degli studenti?

**Tecnologie e mantenimento**

L'incontro propone casi studio e workshop per supportare le scuole nella gestione e nel mantenimento delle tecnologie. Quali strategie per diffondere l'utilizzo tra i colleghi, come rapportarsi in modo virtuoso con i service esterni, come evitare l'obsolescenza?

**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 digicompu edu di riferimento**

- pratiche di insegnamento e apprendimento:
  - pratiche di insegnamento;
  - guida e supporto agli studenti;
  - apprendimento collaborativo;
  - apprendimento autoregolato.





- valorizzazione delle potenzialità degli studenti:
  - accessibilità ed inclusione;
  - 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>

## DIGITRAINER:

### ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA

#### PREMESSA

DirScuola, Associazione Centro Studi Impara Digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione Mondo Digitale ETS, 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, i risultati di apprendimento 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 – FORMARE I FORMATORI" composto da **10 moduli formativi autoconclusivi**, ma tra loro collegati, per un **totale di 250 ore di formazione**, di cui 120 ore in modalità sincrona e 130 ore in modalità asincrona. Il percorso è rivolto a insegnanti con padronanza di competenze digitali medie, affinché diventino a loro volta **formatori** dei colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.



### LA PROPOSTA DI IMPARA DIGITALE

Modulo formativo:

**Elaborare un curriculum digitale in relazione al DigComp2.2 e al DigCompEdu**

Area tematica di riferimento:

**Revisione e aggiornamento del curriculum scolastico per le competenze digitali**

#### 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 un minimo di 25 a un massimo di 30 docenti di ogni ordine, grado e disciplina

**DURATA:** 25 ore, di cui 12 ore sincrone e 13 ore asincrone in modalità blended

**PREREQUISITI D'INGRESSO:**

Esperienza B2 sulle aree di riferimento

- Conoscenza delle strutture di un curriculum digitale, delle competenze trasversali, DigComp2.2, DigCompEdu, competenze di educazione civica

**PROGRAMMA INCONTRI SINCRONI (12 ore)**

*Nota: Il programma degli incontri può essere modificato sulle esigenze della scuola richiedente*

#### 1. Introduzione, esempi e creazione di un *framework* - Condivisione

Un workshop in cui, condividendo esperienze, processi e attività, costruire un quadro di riferimento con le strutture indispensabili per un curriculum digitale, analisi dei documenti relativi alle competenze digitali, impostazione della progettazione per competenze.

#### 2. Progettiamo insieme

Come strutturare un curriculum digitale in relazione al DigComp2.2 e DigCompEdu e come integrarlo nel curriculum verticale. Individuazione delle competenze in relazione alle singole attività di una progettazione per competenze. Definizione delle competenze DigiComp2.2 e del DigiCompEdu relative alle singole attività svolte dagli studenti.

#### 3. Realizziamo insieme

Attività laboratoriali per la riflessione della strutturazione di un corso sulla creazione di un curriculum digitale e la produzione di un elaborato anche in forma verticale.

#### 4. Rivediamo insieme

L' incontro è dedicato alla produzione e revisione dell'elaborato in prospettiva dialogica tra tutor e corsisti. 1) Produzione dell'elaborato: le ore previste verranno utilizzate dai corsisti per ultimare l'elaborato. 2) Revisione dell'elaborato: i prodotti multimediali verranno rivisti insieme ai tutor per supportare ed esplicitare le scelte operative e metodologiche compiute dai corsisti.

#### 5. Valutiamo insieme

L' incontro è dedicato a restituire l'elaborato al gruppo, ad avviare una riflessione critica orientata all'arricchimento professionale, individuando i punti di forza, criticità e prospettive di utilizzo delle tecnologie digitali per costruire un curriculum digitale che risponda agli obiettivi prefissati.

## PROGRAMMA ATTIVITÀ ASINCRONE (13 ore)

Il modulo prevede attività asincrone individuali, dedicate allo studio di materiale didattico e di approfondimento. Le attività asincrone avranno un duplice scopo: il primo è quello di introdurre i partecipanti alle attività di project work che verranno svolte nel corso dei successivi incontri in modalità sincrona; il secondo è quello di approfondire alcune tematiche attraverso lo studio di spunti operativi, esempi di progettazione software e dispositivi che possono essere utili per progettare attività. In particolare, verranno forniti spunti operativi per una progettazione del curriculum digitale, timeline per la identificazione delle competenze digitali in relazione alle attività che vengono svolte in classe per la realizzazione di un progetto (UDA).

## AREA DIGCOMP EDU DI RIFERIMENTO

- 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
- 4. Valutazione dell'apprendimento
- 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- 6.4 Uso responsabile del digitale

**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.

**PROGETTISTI E FORMATORI:** *Saranno comunicati alla scuola richiedente in relazione al calendario definito*

**PREZZO DI VENDITA DI CIASCUN MODULO:** €4.000,00. Acquistando 2 moduli della stessa organizzazione €3.500,00 a modulo.

**PREZZO DI VENDITA INTERO PERCORSO DIGITRAINER:** Prezzo totale per l'intero percorso DigiTrainer (10 moduli formativi) €35.000,00.

## PER INFORMAZIONI:

E-mail: [digitrainerformazione@gmail.com](mailto:digitrainerformazione@gmail.com)

## MODULO PER LA MANIFESTAZIONE DI INTERESSE:

Compila il modulo al seguente link: <https://form.jotform.com/232491339815057>

## DIGITRAINER:

### ALTA FORMAZIONE A SUPPORTO DI PERCORSI DI INNOVAZIONE A SCUOLA

#### PREMESSA

DirScuola, Associazione Centro Studi Impara Digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione Mondo Digitale ETS, 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, i risultati di apprendimento 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 – FORMARE I FORMATORI" composto da **10 moduli formativi autoconclusivi**, ma tra loro collegati, per un **totale di 250 ore di formazione**, di cui 120 ore in modalità sincrona e 130 ore in modalità asincrona. Il percorso è rivolto a insegnanti con padronanza di competenze digitali medie, affinché diventino a loro volta **formatori** dei colleghi e favoriscano processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.



### LA PROPOSTA DI IMPARA DIGITALE

Modulo formativo:

**Le metodologie nella progettazione didattica innovativa**

Area tematica di riferimento:

**Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento**

#### DESCRIZIONE

Il percorso formativo intende supportare i docenti nell'impostare una formazione che permetta la realizzazione di un percorso didattico che tenga in considerazione: l'individuazione delle criticità degli studenti e delle modalità con cui tali criticità possano essere risolte (o non risolte), l'individuazione delle diverse metodologie didattiche che permettano l'apprendimento delle competenze digitali, le modalità con cui applicarle nella didattica giornaliera, le relative griglie per il monitoraggio e la valutazione del lavoro svolto dai ragazzi e del loro processo di apprendimento.

Tutto il materiale prodotto verrà messo a disposizione in spazi riservati e condivisi tra i partecipanti all'interno di piattaforme quali Moodle e Curriculum Mapping.

**ANNO SCOLASTICO:** 2023/24

**DESTINATARI:** da un minimo di 25 a un massimo di 30 docenti di ogni ordine, grado e disciplina

**DURATA:** 25 ore, di cui 12 ore sincrone e 13 ore asincrone in modalità blended

**PREREQUISITI D'INGRESSO:**

Esperienza B2 sulle aree di riferimento

- Conoscenza delle strutture di un curriculum digitale, delle competenze trasversali, DigComp2.2, DigCompEdu
- Conoscenza della progettazione di una UDA e dei criteri di valutazione

### **PROGRAMMA INCONTRI SINCRONI (12 ore)**

*Nota: Il programma degli incontri può essere modificato sulle esigenze della scuola richiedente*

#### **1. Introduzione, esempi e creazione di un *framework* - Condivisione**

Un workshop in cui conoscersi, riflettere e mettere a valore le esperienze delle modalità con cui elaborare un corso in cui le metodologie didattiche vengano viste come momento esperienziale di un progetto che parta dai bisogni degli studenti, analisi dei documenti relativi alle competenze digitali.

#### **2. Progettiamo insieme**

Attraverso la simulazione di metodologie attive strutturare un progetto di didattica personalizzata e individualizzata per rendere protagonisti gli studenti e far sviluppare competenze.

#### **3. Realizziamo insieme**

Attività laboratoriali per la realizzazione della strutturazione di un corso sulle modalità di valutazione, autovalutazione e monitoraggio delle attività che gli studenti svolgono in classe, nella flessibilità dell'approccio metodologico e sui nuovi ruoli dei docenti.

#### **4. Rivediamo insieme**

L' incontro è dedicato alla produzione e revisione dell'elaborato in prospettiva dialogica tra tutor e corsisti. 1) Produzione dell'elaborato: le ore previste verranno utilizzate dai corsisti per ultimare l'elaborato. 2) Revisione dell'elaborato: i prodotti multimediali verranno rivisti insieme ai tutor per supportare ed esplicitare le scelte operative e metodologiche compiute dai corsisti.

#### **5. Valutiamo insieme**

L' incontro è dedicato a restituire l'elaborato al gruppo, ad avviare una riflessione critica orientata all'arricchimento professionale, individuando i punti di forza, criticità e prospettive di utilizzo delle tecnologie digitali per costruire un progetto in cui le metodologie didattiche possano supportare talenti e superare le criticità dei ragazzi individuati nella progettazione

### **PROGRAMMA ATTIVITÀ ASINCRONE (13 ore)**

Il modulo prevede attività asincrone individuali, dedicate allo studio di materiale didattico e di approfondimento. Le attività asincrone avranno un duplice scopo: il primo è quello di introdurre i partecipanti alle attività di project work che verranno svolte nel corso dei successivi incontri in modalità sincrona; il secondo è quello di approfondire alcune tematiche attraverso lo studio di spunti operativi, esempi di progettazione software e dispositivi che possono essere utili per progettare attività. In particolare, verranno forniti spunti operativi per una progettazione delle metodologie

didattiche, timeline per la identificazione delle competenze digitali in relazione alle attività che vengono svolte in classe per la realizzazione di un progetto (UDA).

#### AREA DIGCOMP EDU DI RIFERIMENTO

- 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
- 4. Valutazione dell'apprendimento
- 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale
- 6.4 Uso responsabile del digitale

**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.

**PROGETTISTI E FORMATORI:** *Saranno comunicati alla scuola richiedente in relazione al calendario definito*

**PREZZO DI VENDITA DI CIASCUN MODULO:** €4.000,00. Acquistando 2 moduli della stessa organizzazione €3.500,00 a modulo.

**PREZZO DI VENDITA INTERO PERCORSO DIGITRAINER:** Prezzo totale per l'intero percorso DigiTrainer (10 moduli) €35.000,00.

#### PER INFORMAZIONI:

E-mail: [digitrainerformazione@gmail.com](mailto:digitrainerformazione@gmail.com)

#### MODULO PER LA MANIFESTAZIONE DI INTERESSE:

Compila il modulo al seguente link: <https://form.jotform.com/232491339815057>

## **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>

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

### **Intelligenza artificiale (AI) e AI generativa: l'integrazione in ambito educativo**

Area tematica di riferimento:

*Insegnamento e apprendimento dell'intelligenza artificiale*

#### **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**

Un percorso completo che introduce i docenti all'Intelligenza Artificiale (IA) generativa e fornisce loro le conoscenze e gli strumenti necessari per integrare queste tecnologie nell'ambito educativo. Durante le sessioni sincrone, i partecipanti acquisiranno una comprensione chiara dell'IA, delle sue applicazioni e delle sfide etiche e pratiche associate. Le sessioni asincrone consentiranno loro di approfondire argomenti specifici e partecipare a discussioni in modo flessibile.

Durante il corso saranno affrontati diversi argomenti, tra cui l'utilizzo dell'IA per migliorare l'esperienza didattica, le tecniche di IA generativa, la progettazione di progetti educativi basati sull'IA e la valutazione dei risultati. Alla fine del percorso, i partecipanti saranno in grado di integrare in modo efficace l'IA generativa nelle loro pratiche educative, creando esperienze di apprendimento innovative e adattate alle esigenze degli studenti.

**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 base dell'intelligenza artificiale

**Programma incontri sincroni (12 ore)**

**Introduzione all'Intelligenza Artificiale e sue implicazioni etiche nell'educazione**

Un workshop introduttivo che spazia tra definizioni, applicazioni, principi etici, e sfide sociali associate. Gli insegnanti acquisiranno una base solida per comprendere e discutere l'IA in un contesto educativo. Esploriamo le tecniche principali di IA, come il Machine Learning e il Deep Learning, per garantire una comprensione teorica essenziale.

**Implicazioni e Applicazioni dell'Intelligenza Artificiale nell'Educazione: Ruolo dei Docenti e Miglioramento dell'Esperienza di Apprendimento**

Una panoramica completa delle opportunità e delle sfide che l'IA presenta nel contesto scolastico. Gli insegnanti saranno guidati attraverso il potenziale dell'IA per migliorare l'efficacia dell'istruzione, con esempi concreti di applicazioni nell'apprendimento e nella gestione delle aule. Un focus particolare è dedicato al ruolo dei docenti nell'era dell'IA, esplorando come integrare queste tecnologie in modo efficace nell'insegnamento, promuovendo l'innovazione didattica e la collaborazione tra insegnanti.

**Creatività e Algoritmi: Un'Introduzione all'IA Generativa e alle Sue Potenziali Applicazioni**

In questo modulo verranno analizzate le fondamentali reti neurali generative e il loro impatto nei campi dell'arte e della musica. Lo sviluppo di competenze di programmazione e pensiero computazionale è necessario per comprendere, applicare e sfidare l'IA generativa in modo critico. Esploriamo il potenziale creativo dell'IA generativa e prepariamo gli studenti per un futuro in cui la tecnologia e la creatività si fondono in modo innovativo.

**Applicazioni dell'IA generativa e strumenti di supporto nella scrittura**

In questo modulo esamineremo come l'IA può essere utilizzata per generare testi creativi, poesie e prose, e come può essere personalizzata per produrre testi in diversi stili e voci. Inoltre capiremo come l'IA generativa può assistere gli scrittori nella fase creativa e nella correzione dei testi, migliorando la produttività e la qualità del lavoro.

**Guida alla Progettazione di Progetti basati sull'IA Generativa nell'Educazione**

Un approfondimento essenziale nel processo di ideazione e sviluppo di progetti innovativi che integrano l'Intelligenza Artificiale generativa nell'ambiente scolastico. Gli insegnanti saranno guidati attraverso una serie di passaggi chiave, iniziando dalla definizione degli obiettivi del progetto, fondamentale per garantire che sia in linea con le esigenze degli studenti e gli obiettivi educativi, fino alla progettazione di un piano di valutazione e monitoraggio, strumento indispensabile per misurare l'efficacia del progetto e apportare iterativamente miglioramenti.

**Strategie di Implementazione dell'IA Generativa nell'Educazione**

Il modulo "Strategie di Implementazione dell'IA Generativa nell'Educazione" offre un approfondimento cruciale per integrare l'Intelligenza Artificiale generativa nell'ambiente educativo.

Durante questa sessione, verrà presentata una panoramica delle diverse tecniche di IA generativa, aiutando i docenti a selezionare quelle più adeguate ai loro progetti educativi e alle risorse disponibili. Un focus sulla pianificazione delle risorse necessarie, per guidare i docenti nell'identificazione di competenze chiave e nel riconoscimento del supporto necessario per un'implementazione di successo.

### **Project work**

Appuntamento conclusivo per analizzare e confrontarsi sui project work realizzati dai docenti durante il corso.

### **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 è inclusa anche la redazione di un project work.

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

- Area 1: coinvolgimento e valorizzazione professionale
  - collaborazione professionale
  - pratiche riflessive
  - crescita professionale
- Area 3: pratiche di insegnamento e apprendimento:
  - pratiche di insegnamento
  - guida e supporto agli studenti
  - apprendimento collaborativo
- Area 5: valorizzazione delle potenzialità degli studenti
  - 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.

### **Progettisti e formatori**

*Fondazione Mondo Digitale*

**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>



## **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>

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

## **Le professioni digitali del futuro: conoscenze, competenze e progettazione di percorsi formativi**

Area tematica di riferimento:

*insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro*

### **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 sull'insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro è rivolto ai docenti delle scuole secondarie di secondo grado, ha l'obiettivo di fornirvi le conoscenze e le competenze necessarie per preparare gli studenti alle sfide e alle opportunità del mercato del lavoro digitale, che richiede figure professionali sempre più qualificate, innovative e versatili. Il corso si articola in quattro moduli,

Ogni modulo prevede una parte di lezione sincrona, in cui il docente presenterà i contenuti teorici e stimolerà la discussione e il confronto tra i partecipanti, e una parte di attività asincrona, in cui i partecipanti potranno approfondire gli argomenti trattati, sperimentare strumenti e software, realizzare progetti e prodotti digitali, e ricevere feedback e suggerimenti. Il corso si basa su metodologie attive e collaborative, che vi coinvolgeranno in attività pratiche, progettuali e riflessive, e vi permetteranno di sviluppare le vostre competenze digitali sia come docenti che come apprendenti. Il corso si avvale anche di risorse e strumenti online, che vi saranno forniti dal docente e che potrete consultare e utilizzare anche al termine del corso.

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** da minimo 15 a massimo 30 insegnanti delle scuole secondarie di secondo 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.

**Programma incontri sincroni (12 ore)**

**Introduzione alle professioni digitali del futuro**

Questo modulo fornisce una panoramica delle professioni digitali del futuro, analizzando le tendenze e le sfide del mercato del lavoro digitale. Gli obiettivi includono l'identificazione delle figure professionali più richieste e delle competenze necessarie per svolgerle, nonché una riflessione sul ruolo della scuola nella preparazione degli studenti a queste professioni. Attraverso attività sincrone e asincrone, gli studenti esploreranno le opportunità offerte dalla scuola per stimolare gli interessi e le aspirazioni degli studenti nelle professioni digitali.

**Le competenze digitali tecniche (hard skill)**

La sessione si concentra sulle competenze tecniche richieste per le professioni digitali del futuro. Gli obiettivi comprendono l'acquisizione di conoscenze di base in ambiti tecnologici come la robotica, l'intelligenza artificiale, l'internet delle cose e altri. Il modulo approfondisce anche aspetti etici, sociali ed economici legati all'uso delle tecnologie digitali. Attraverso attività sincrone e asincrone, gli studenti esploreranno i principali concetti, strumenti e applicazioni in ciascun ambito tecnologico.

**Il digitale nelle competenze trasversali (soft skill)**

Lo sviluppo delle competenze trasversali, o "soft skill," che sono essenziali per operare con successo nel contesto educativo e lavorativo. Gli obiettivi del modulo includono l'uso del digitale per sviluppare abilità personali e relazionali come il pensiero critico, la creatività, la collaborazione. I partecipanti esploreranno i modelli teorici e gli strumenti digitali per favorire lo sviluppo di queste competenze.

**Progettare percorsi formativi sulle professioni digitali del futuro**

Questo modulo guida i discenti nell'applicazione delle conoscenze e competenze acquisite nei moduli precedenti per progettare percorsi formativi innovativi sulle professioni digitali del futuro. Gli obiettivi comprendono l'analisi dei bisogni formativi degli studenti, la definizione degli obiettivi, dei contenuti, delle metodologie e delle risorse necessarie. Gli studenti elaboreranno progetti formativi e condivideranno le loro idee con i colleghi e gli esperti del settore.

**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.

Tra le attività da svolgere sono incluse:

- elaborazione di una scheda progettuale che riassume le caratteristiche e le fasi del percorso formativo;
- realizzazione di una presentazione multimediale o di un video per illustrare il progetto; elaborazione di un portfolio digitale che documenta il proprio percorso formativo e le proprie competenze acquisite.

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

- Area 5: valorizzazione delle potenzialità degli studenti
  - differenziazione e personalizzazione
  - partecipazione attiva
  
- Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
  - comunicazione e collaborazione digitale
  - creazione di contenuti digitali
  - risoluzione di problemi

**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.

### **Progettisti e formatori**

*Fondazione Mondo Digitale*

**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>

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

### **Universal Design for Learning: come usare le tecnologie per una didattica inclusiva**

Area tematica di riferimento:

*(Tecnologie digitali per l'inclusione - tutto il personale scolastico, anche con percorsi mirati e specifici)*

#### **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**

Il modulo si propone di favorire lo sviluppo di un approccio inclusivo nella realizzazione di attività didattiche che prevedano l'utilizzo delle tecnologie digitali. Le attività individuano il loro principale quadro di riferimento teorico nello *Universal Design for Learning (UDL)*, incardinato nell'ambito delle cornici concettuali del Paradigma dei Diritti - espresso dalla *Convenzione ONU per i diritti delle persone con disabilità* - e del Paradigma bio-psico-sociale dell'*International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)*.

Il modulo è strutturato in prospettiva dialogica con i partecipanti, alternando fasi di approfondimento teorico ed applicativo in modalità asincrona a momenti sincroni di carattere laboratoriale, nella prospettiva della didattica cooperativa. Si precisa che l'approfondimento asincrono è propedeutico alle attività sincrone, strutturate in quattro incontri, ognuno della durata di 3 ore. In aggiunta, il modulo prevede la progettazione, realizzazione e condivisione di elaborati multimediali realizzati in prospettiva UDL, tenendo conto delle esigenze e caratteristiche dei partecipanti e del loro contesto di provenienza. A tal fine i corsisti riceveranno spunti operativi basati su una classificazione che ne considera la valenza cognitiva e inclusiva, esemplificazioni, e suggerimenti di software e dispositivi di assistenza artificiale che possono essere utilizzati per realizzare mediatori didattici inclusivi.

**Anno scolastico:** 2023/24

**Destinatari:** da minimo 15 a massimo 30 docenti della scuola secondaria di primo e/o di secondo 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)**

**Progettiamo insieme**

Il primo incontro è dedicato alla progettazione dell'elaborato in piccoli gruppi attraverso la stesura di un inquadramento che preveda la descrizione del contesto e delle sue esigenze, l'individuazione degli obiettivi educativi, delle metodologie, delle attività, degli strumenti didattici e dei risultati attesi. L'attività di progettazione verrà introdotta da un momento di confronto con i partecipanti, dedicato a riepilogare i nuclei fondanti del quadro teorico di riferimento e le fasi di sviluppo del project work.

**Realizziamo insieme**

Il secondo incontro è dedicato alla produzione dell'elaborato in prospettiva dialogica tra tutor e corsisti. Le ore previste verranno utilizzate dai corsisti per realizzare un elaborato che si adatti al quadro delle esigenze progettuali precedentemente descritto.

**Rivediamo insieme**

Il terzo incontro è dedicato alla produzione e revisione dell'elaborato in prospettiva dialogica tra tutor e corsisti. 1) Produzione dell'elaborato: le ore previste verranno utilizzate dai corsisti per ultimare l'elaborato. 2) Revisione dell'elaborato: i prodotti multimediali verranno rivisti insieme ai tutor per supportare ed esplicitare le scelte operative e metodologiche compiute dai corsisti.

**Valutiamo insieme**

Il quarto incontro è dedicato a restituire l'elaborato al gruppo, ad avviare una riflessione critica orientata all'arricchimento professionale, individuando i punti di forza, criticità e prospettive di utilizzo delle tecnologie digitali per costruire mediatori didattici inclusivi in prospettiva UDL.

**Programma attività asincrone (13 ore)**

Il modulo prevede attività asincrone individuali, dedicate allo studio di materiale didattico e di approfondimento. Le attività asincrone avranno un duplice scopo. Il primo è quello di introdurre i partecipanti alle attività di project work che verranno svolte nel corso dei successivi incontri in modalità sincrona. Il secondo è quello di approfondire alcune tematiche attraverso lo studio di spunti operativi, esempi di progettazione UDL, software e dispositivi di assistenza artificiale che possono essere utili per progettare attività inclusive. In particolare, verranno forniti spunti operativi per una mediazione didattica che preveda la realizzazione di immagini e video interattivi, ricerca in rete, realizzazione di rappresentazioni grafiche della conoscenza, supporto alla scrittura, valutazione della comprensibilità dei testi, blogging e storytelling, attività interattive che prevedano l'utilizzo di bacheche virtuali. Gli spunti operativi verranno introdotti ai partecipanti attraverso una descrizione del quadro teorico di riferimento, che è rappresentato dai principi UDL in



combinazione con la teoria del carico cognitivo e le linee guida sull'accessibilità del World Wide Web Consortium. Al termine del modulo è previsto un questionario di autovalutazione.

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

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità 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>