

### 3.INNOV@RE CON LE METODOLOGIE DIDATTICHE

**AMBITO TEMATICO** Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Il corso di formazione offre un'immersione completa nelle pratiche educative all'avanguardia. Attraverso una combinazione di approcci esperienziali, collaborativi e personalizzati, il corso introduce i partecipanti a una vasta gamma di metodologie pedagogiche, inclusi il Problem Based Learning (PBL), l'inquiry based learning, lo storytelling, il problem solving, il making, il tinkering e la gamification.

L'obiettivo principale del corso è quello di fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e inclusivi, che stimolino la curiosità, la creatività e il pensiero critico degli studenti. Attraverso l'esplorazione di strumenti digitali, della realtà virtuale e aumentata, i partecipanti impareranno a integrare in modo efficace le tecnologie emergenti nelle loro pratiche didattiche.



#### OBIETTIVI

- Comprendere le potenzialità del digitale
- Conoscere le metodologie innovative
- Saper progettare un'unità didattica



#### DURATA

**15 ore (monte ore personalizzabile)**



#### MODALITÀ

**ON LINE, webinar SINCRONI**

(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)



#### MATERIALI DIDATTICI

Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone



#### COMPETENZE DigComp

Collaborazione professionale

Creare e modificare le risorse digitali

Apprendimento collaborativo

Partecipazione attiva

#### PROGRAMMA

##### Modulo 1

- Introduzione alle metodologie didattiche innovative
- Come progettare il setting della didattica
- Differenziare la mediazione didattica per favorire l'apprendimento

##### Modulo 2

- Flipped classroom: idee per un'implementazione pratica
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti interattivi
- Utilizzo di dispositivi mobili e app educative

##### Modulo 3

- Project & Problem Based Learning: fondamenti metodologici

- Come identificare problemi autentici e significativi per gli studenti
- Strategie per coinvolgere gli studenti: buone pratiche didattiche

##### Modulo 4

- StoryTelling: conoscere i principi pedagogici
- Costruire learning object e percorsi di Digital Storytelling attraverso griglie
- Le app per il digital storytelling

##### Modulo 5

- Gamification: conoscere le potenzialità educative del gioco
- Buone pratiche didattiche di uso della metodologia
- Progettare e gestire lezioni con l'uso del digitale

**LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.**

Per ulteriori informazioni [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)

**La Scuola S.p.A.**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)**  
sincrone

## 5. INTELLIGENZA ARTIFICIALE E DIDATTICA

**AMBITO TEMATICO** Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica.

L'Intelligenza Artificiale e il Machine Learning stanno diventando sempre più pervasive nella nostra società. Negli ultimi mesi abbiamo sentito molto parlare di Intelligenza Artificiale generativa, con piattaforme come Chat-GPT.

Ma come funzionano questi algoritmi? Proveremo a scoprirlo all'interno di questo percorso sfruttando Scratch e App Inventor, due dei linguaggi di programmazione a blocchi più diffusi nel mondo della scuola. Una parte del percorso sarà dedicata alle intersezioni tra AI e etica, così da riflettere sulle implicazioni sociali del machine learning.



### OBIETTIVI

- Riflettere sulle pratiche valutative
- Ripensare la valutazione
- Comprendere le potenzialità degli strumenti digitali



### DURATA

**15 ore (monte ore personalizzabile)**



### MODALITÀ

**ON LINE**, webinar **SINCRONI**

(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)



### MATERIALI DIDATTICI

Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone



### COMPETENZE DigComp

- Collaborazione professionale
- Creare e modificare le risorse digitali
- Apprendimento collaborativo
- Partecipazione attiva

## PROGRAMMA

### Modulo 1

- Introduzione all'Intelligenza Artificiale
- Cenni storici e definizioni: da John McCarthy ad Alan Turing
- Il sogno di creare macchine intelligenti: ipotesi o realtà?

### Modulo 2

- Importanza e diffusione dell'AI nella società contemporanea
- AI a scuola: primi esperimenti con Autodraw e Quickdraw
- AI, Machine Learning, Deep Learning: facciamo chiarezza

### Modulo 3

- Progettiamo Alexa! Costruire un'assistente di classe intelligente con un linguaggio a blocchi

- versione deterministica vs versione machine learning
- Intelligenza Artificiale e Etica

### Modulo 4

- Come usano l'intelligenza artificiale le principali piattaforme di social network?
- Le implicazioni sociali ed etiche dell'uso dell'intelligenza artificiale
- I principali strumenti di comunicazione moderni

### Modulo 5

- L'Intelligenza Artificiale modifica il comportamento degli utenti su queste piattaforme?
- L'opinione pubblica può essere polarizzata grazie all'uso di algoritmi AI?
- L'AI può essere discriminante e/o razzista?

**LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.**

Per ulteriori informazioni [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)

**La Scuola S.p.A.**

Via Antonio Gramsci, 26 | 25121 Brescia (Italia) | Tel. +39 030 2993.1 | [www.gruppolascuola.it](http://www.gruppolascuola.it)  
Cap. Soc. € 6.080.000 | C.F., P. IVA e Reg. Imprese Bs n. 00272780172

## 6. INSEGNARE LE STEM IN CHIAVE INTERDISCIPLINARE: METODOLOGIE E COMPETENZE

**AMBITO TEMATICO** Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM), secondo un approccio interdisciplinare, anche sulla base di quanto previsto dalle Linee guida per le discipline STEM.

È noto come le materie STEM e l'educazione scientifico-tecnologica debbano essere parte fondamentale della formazione di ogni studente italiano, in virtù delle competenze che sviluppano e che rendono l'individuo capace di gestire situazioni complesse nella vita reale come quella di saper risolvere problemi e di saper lavorare in maniera cooperativa. Perché ciò accada, occorre andare alla ricerca di metodologie didattiche efficaci attraverso le quali innovare la didattica. Il corso si propone dunque di fornire un paradigma educativo e un quadro pedagogico di riferimento per progettare attività didattiche in una prospettiva STEAM, facendo riferimento a contesti reali di apprendimento. Nel corso verranno proposti contenuti educativi e scenari di insegnamento che possano rendere l'educazione scientifica e le carriere scientifiche più attraenti per gli studenti stimolando la loro creatività e l'innovazione.



### OBIETTIVI

- Saper progettare attività STEM
- Conoscere le metodologie efficaci in ambito STEM
- Valutare attività STEM



### DURATA

**15 ore (monte ore personalizzabile)**



### MODALITÀ

**ON LINE**, webinar **SINCRONI**

(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)



### MATERIALI DIDATTICI

Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone



### COMPETENZE DigComp

Collaborazione professionale

Creare e modificare le risorse digitali

Apprendimento collaborativo

Partecipazione attiva

## PROGRAMMA

### Modulo 1

- Apprendere le STEM in modo efficace
- Strategie per una didattica innovativa delle STEM
- Educare al pensiero scientifico a partire dall'uso di un linguaggio appropriato

### Modulo 2

- Metodologie efficaci per una didattica coinvolgente delle STEM
- PBL e IBSE: l'apprendimento per scoperta
- Tecniche di problem posing e problem solving per affrontare problemi complessi

### Modulo 3

- La formazione tecnico/scientifica e lo sviluppo delle soft skills
- Capacità di relazione, gestione dei conflitti, lavoro in team, flessibilità e adattamento,

- Buone pratiche per una didattica delle STEM calata nei contesti reali

### Modulo 4

- La didattica di Laboratorio per orientare verso le discipline STEM
- Strutturare degli ambienti di apprendimento attrezzati
- Realizzare un sito web per l'argomentazione scientifica

### Modulo 5

- Strategie per promuovere l'equità di genere nelle STEM
- Le STEM in chiave inclusiva per favorire la personalizzazione
- Sviluppo di attività interdisciplinari

**LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.**

Per ulteriori informazioni [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)

**La Scuola S.p.A.**

## 8. DIGITAL EMPOWERMENT: STRATEGIE INCLUSIVE PER L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

**AMBITO TEMATICO** Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica

Le recenti esperienze hanno messo in luce come sia fondamentale, in presenza di studenti con Bisogni Educativi Speciali, sviluppare e potenziare le competenze digitali per fare in modo che le tecnologie rappresentino un facilitatore, piuttosto che un'ulteriore barriera. L'uso consapevole delle tecnologie nella didattica consente ai docenti di valorizzare le differenze individuali e supportare gli alunni più vulnerabili in apprendimenti significativi ed efficaci, grazie alla possibilità di differenziare la mediazione didattica e di compensare le abilità deficitarie. Scopo di questa unità formativa è quello di illustrare le potenzialità degli strumenti tecnologici per la personalizzazione della didattica e di evidenziare strategie e metodi per una Didattica Digitale Integrata in chiave inclusiva.



### OBIETTIVI

- Conoscere le potenzialità del digitale per la didattica personalizzata
- Saper progettare lezioni efficaci in chiave inclusiva
- Conoscere le app per la didattica



### DURATA

**15 ore (monte ore personalizzabile)**



### MODALITÀ

**ON LINE**, webinar **SINCRONI**

(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)



### MATERIALI DIDATTICI

Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche; **videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone



### COMPETENZE DigComp

- Collaborazione professionale
- Creare e modificare le risorse digitali
- Apprendimento collaborativo
- Partecipazione attiva

## PROGRAMMA

### Modulo 1

- La didattica personalizzata: l'importanza del digitale
- Strategie didattiche efficaci per una didattica inclusiva
- Software per alunni e studenti con DSA e altri BES

### Modulo 2

- Strumenti compensativi: quando facilitano realmente l'apprendimento?
- Caratteristiche di accessibilità: i principi dell'UDL per una didattica per tutti
- Piattaforme digitali per implementare metodologie inclusive

### Modulo 3

- L'uso del digitale per la valutazione personalizzata

- Tecnologie assistive e riabilitative: quando usarle?
- Tecnologie per la comunicazione interculturale e le difficoltà di apprendimento

### Modulo 4

- Ipovedenti e sordi, ipovedenti e ciechi: strumenti per le disabilità sensoriali
- Autismi: abilitazione cognitiva e abilità relazionali
- Strumenti compensativi e abilitativi per DSA, lettura, scrittura, calcolo

### Modulo 5

- Risorse per training logici e potenziamento cognitivo
- Buone pratiche didattiche inclusive
- La ludodidattica per favorire l'apprendimento di tutti

**LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.**

Per ulteriori informazioni [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)

**La Scuola S.p.A.**

## 12. EMOTIONAL LEARNING

### AMBITO TEMATICO

Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

Educare alle emozioni per promuovere il benessere tra i giovani e i bambini (che costituisce l'asse centrale di ogni azione di vera prevenzione), non può essere una attività condotta soltanto con la buona volontà del singolo docente. La **Didattica delle Emozioni®** è un metodo di promozione della salute e di prevenzione precoce del disagio giovanile. Questo corso, a partire dall'analisi della documentazione scientifica sul fenomeno, mira a favorire l'applicazione di un programma di educazione emotiva nelle scuole. Il corso, suddiviso in quattro moduli, contiene le basi teoriche su cui poggia il metodo, le tecniche e le strategie da utilizzare in classe, le sperimentazioni svolte nel tempo e gli ultimi risultati sulle evidenze psicologiche e psicobiologiche.



### OBIETTIVI

- Avere buone capacità nel riconoscere e identificare i disagi degli alunni nella vostra classe
- Uso responsabile delle tecnologie
- Tecniche di Educazione Emotiva
- Progettare e programmare interventi di DdE, anche attraverso l'uso del digitale



### DURATA

**20 ore (monte ore personalizzabile)**



### MODALITÀ

**ON LINE**, webinar **SINCRONI**

(in presenza o ibrida su richiesta e salvo disponibilità)



### MATERIALI DIDATTICI

Piattaforma Academy con materiali, schede di progettazione; esempi di attività didattiche;

**videoregistrazioni delle lezioni fruite in DIRETTA** per garantire continuità didattica agli assenti delle lezioni sincrone



### COMPETENZE DigComp

- Collaborazione professionale
- Creare e modificare le risorse digitali
- Apprendimento collaborativo
- Partecipazione attiva

## PROGRAMMA

### Modulo 1 - L'educazione emotiva nell'era del digitale

- Le nuove difficoltà educative a scuola e in famiglia
- Disagi e sofferenze dei bambini e degli adolescenti del terzo millennio
- Dall'intelligenza emotiva alla Didattica delle Emozioni®
- Promozione del benessere, educazione e prevenzione

### Modulo 2 - La teoria

- L'empatia e il suo sviluppo
- Neurofisiologia dell'empatia: lo straordinario caso dei neuroni specchio
- Stili educativi
- Uso responsabile delle tecnologie

### Modulo 3 - La Pratica

- Definizione di Didattica delle Emozioni® e risultati delle sperimentazioni
- Tecniche di Educazione Emotiva
- Tecnologie digitali per la didattica delle emozioni

### Modulo 4 - Programmare la Didattica delle Emozioni®

- Progettare e programmare interventi di DdE, anche attraverso l'uso del digitale
- Consigli e indicazioni per coinvolgere il dirigente, i colleghi e i genitori
- Favorire la partecipazione di tutti, anche attraverso gli strumenti digitali

Alcune strategie sono organizzate per favorire il benessere in classe (prevenzione dell'abbandono scolastico, migliore gestione della classe); altre per aumentare le competenze empatiche (prevenzione del bullismo e della violenza di genere); altre per incrementare autonomia e autostima (prevenzione delle forme di dipendenza patologica); altre ancora per favorire forme di cooperazione tra gli alunni (aumento del senso di appartenenza, incremento della solidarietà, aumento dell'attenzione e della motivazione).

**LA PROPOSTA È PERSONALIZZABILE NELLA DURATA E NEI CONTENUTI.**

Per ulteriori informazioni [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)

**La Scuola S.p.A.**