

Titolo del Laboratorio: "CPIA 4.0: Metodologie Innovative e Tecnologie Digitali per un Apprendimento Efficace"

Destinatari: Docenti di CPIA

Durata Totale: 25 ore

Obiettivi Generali:

- Fornire ai docenti competenze teoriche e pratiche sull'integrazione efficace delle nuove tecnologie nelle metodologie didattiche.
- Esplorare e sperimentare approcci pedagogici innovativi che sfruttano le potenzialità del digitale per migliorare l'engagement, la personalizzazione e l'efficacia dell'apprendimento degli adulti.
- Promuovere la riflessione sulle implicazioni pedagogiche e didattiche dell'utilizzo delle tecnologie digitali nel contesto specifico dei CPIA.
- Fornire strumenti pratici e risorse per la progettazione di attività didattiche innovative supportate dal digitale.
- Favorire la creazione di una comunità di pratiche tra i docenti per la condivisione di esperienze e buone pratiche.

Modulo 1: Introduzione al Quadro Normativo e Pedagogico

- **Contenuti:**
 - Il DM 66/2023 e il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR): opportunità per la transizione digitale nell'istruzione degli adulti.
 - Il ruolo delle tecnologie digitali nell'evoluzione della didattica: dal supporto all'innovazione.
 - Principi pedagogici chiave per l'integrazione efficace delle tecnologie: costruttivismo, apprendimento attivo, personalizzazione, inclusione.
 - Il framework europeo DigCompEdu per le competenze digitali dei docenti.

Modulo 2: Metodologie Didattiche Innovative Potenziate dal Digitale

- **Contenuti:**
 - **Apprendimento Basato su Progetti (PBL) e Problem Based Learning (PBL) in ambienti digitali:**
 - Strumenti per la collaborazione online e la gestione dei progetti (es. piattaforme collaborative, tool di project management).
 - Risorse digitali per la ricerca, la creazione e la presentazione dei risultati.
 - **Flipped Classroom (Classe Rovesciata):**

- Creazione e condivisione di materiali didattici digitali (video lezioni, presentazioni interattive, risorse online).
- Attività in presenza focalizzate sull'applicazione, la discussione e il problem solving.
- Strumenti per la valutazione formativa.
- **Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco:**
 - Principi di gamification applicati al contesto educativo degli adulti.
 - Esplorazione di piattaforme e strumenti per creare attività ludiche e coinvolgenti.
- **Apprendimento Cooperativo e Collaborativo Online:**
 - Strumenti per la comunicazione sincrona e asincrona (forum, chat, videoconferenze).
 - Piattaforme per la creazione condivisa di documenti e risorse (es. Google Workspace, Padlet).

Modulo 3: Strumenti e Risorse Digitali per la Didattica Inclusiva e Personalizzata

- **Contenuti:**
 - **Piattaforme di E-learning (LMS) per la gestione dei corsi e la condivisione di materiali:**
 - Panoramica delle principali piattaforme (es. Moodle, Google Classroom).
 - Funzionalità per la creazione di attività, la valutazione e la comunicazione.
 - **Strumenti per la creazione di contenuti didattici accessibili e coinvolgenti:**
 - Creazione di presentazioni interattive (es. Genially, Canva).
 - Realizzazione di video didattici (strumenti di screen recording, editing video base).
 - Utilizzo di risorse educative aperte (OER) e repository digitali.
 - **Strumenti per la valutazione formativa e il feedback:**
 - Quiz online, sondaggi, strumenti di feedback anonimo.
 - Utilizzo di rubriche di valutazione digitali.
 - **Tecnologie per l'inclusione e il supporto agli apprendimenti:**
 - Strumenti di sintesi vocale e riconoscimento vocale.
 - Software per la creazione di mappe concettuali e schemi interattivi.
 - Risorse digitali per studenti con bisogni educativi speciali.

Modulo 4: Progettazione Didattica Innovativa e Riflessione

- **Contenuti:**
 - Modelli di progettazione didattica integrata con le tecnologie digitali (es. SAMR, TPACK).
 - Definizione di obiettivi di apprendimento misurabili e significativi nell'era digitale.
 - Scelta di metodologie e strumenti digitali in relazione agli obiettivi e al contesto del CPIA.
 - Strategie per la valutazione dell'efficacia delle attività didattiche innovative.
 - Aspetti etici e di sicurezza nell'utilizzo delle tecnologie digitali.

Modulo 5: Condivisione, Networking e Prospettive Future

- **Contenuti:**

- Presentazione dei progetti realizzati dai docenti.
- Discussione e scambio di feedback.
- Creazione di una rete di docenti innovatori all'interno del CPIA.
- Esplorazione di risorse e opportunità per la formazione continua e l'aggiornamento sulle tecnologie didattiche.
- Definizione di un piano d'azione individuale per l'implementazione delle competenze acquisite.

Metodologie Didattiche Generali del Laboratorio:

- **Approccio laboratoriale e pratico:** Ampio spazio dedicato alla sperimentazione diretta di strumenti e metodologie.
- **Apprendimento attivo e partecipativo:** Coinvolgimento attivo dei docenti attraverso attività individuali e di gruppo.
- **Flessibilità e personalizzazione:** Adattamento dei contenuti e delle attività in base alle esigenze specifiche dei partecipanti.
- **Utilizzo di piattaforme online:** Creazione di uno spazio virtuale per la condivisione di materiali, la comunicazione e la collaborazione.
- **Peer learning:** Scambio di esperienze e buone pratiche tra i docenti.
- **Accompagnamento e tutoraggio:** Supporto individuale e di gruppo da parte dei formatori.