Capitolato per trattativa MEPA

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023) Codice avviso/decreto M4C1I2.1-2023-1222 Descrizione avviso/decreto Realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1- 13 (formazione di almeno 650.000 dirigenti scolastici, insegnanti e personale ATA entro il 31 dicembre 2024). Linea di investimento M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico (D.M. 66/2023)"

Codice Nazionale Progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-43278
CUP: F94D23004360006
Titolo progetto: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

INNOVARE LA VALUTAZIONE: STRATEGIE E STRUMENTI EFFICACI

Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Corso di formazione sulle pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti, con l'utilizzo delle tecnologie digitali capace di offrire una prospettiva esaustiva sulle metodologie moderne per valutare l'apprendimento degli studenti in modo efficace e significativo. Attraverso una combinazione di teoria e pratica, i partecipanti acquisiranno competenze avanzate nella progettazione di strumenti di valutazione innovativi che riflettano le esigenze di un mondo in continua evoluzione. Il corso esplora approcci inclusivi e differenziati alla valutazione, incoraggiando i partecipanti a utilizzare una varietà di tecniche e strumenti, tra cui quiz digitali, portafogli elettronici, progetti multimediali e peer assesment.

OBIETTIVI

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

COMPETENZE DigComp

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

DURATA 20 ore

CONTENUTI RICHIESTI

Introduzione alla valutazione con l'uso delle tecnologie digitali; Vantaggi e sfide nell'uso degli strumenti digitali per verificare gli apprendimenti; La valutazione formativa: ruolo e importanza per favorire l'apprendimento

Panoramica dei diversi strumenti digitali utilizzati per le verifiche;Software per la creazione e la somministrazione di quiz e test online; La Rubrica come percorso di monitoraggio dello sviluppo di competenze

Valutazione formativa, sommativa, autentica; Integrare la valutazione con il digitale nel processo di insegnamento apprendimento; Valutazione tra pari e autovalutazione

Le competenze digitali degli studenti: come valutarle?; Il feedback come strumento per la valutazione formativa; Ambienti digitali che promuovono valutazione formativa e tra pari: Eduflow, Kaizena, Perusall

Condividere modalità e criteri di valutazione ; Costruire strumenti condivisi; Mantenere la propria autonomia valutativa, evitando errori comuni (effetto stereotipo, effetto alone, effetto pigmalione, ecc.)

ESPERTO STEM - METODOLOGIE, COMPETENZE E ATTIVITÀ

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.

Le materie STEM e l'educazione scientifico-tecnologica devono essere parte fondamentale della formazione di ogni studente italiano, e 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; Poter diventare formatore ESPERTO

COMPETENZE DigComp

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

DURATA 20 ore

CONTENUTI RICHIESTI

Le competenze del formatore ESPERTO; Come creare un clima collaborativo e di ascolto; Gestione dell'aula; Tecniche per l'uso della voce (esercizi pratici)

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

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

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

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

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

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E DIDATTICA

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? Si potrà scoprirlo sfruttando Scratch e App Inventor, due dei linguaggi di programmazione a blocchi più diffusi nel mondo della scuola.
Importante è l'intersezione 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

COMPETENZE DigComp

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

CONTENUTI
Cenni storici e definizioni: da John McCarthy ad Alan Turing ▪ Il sogno di creare macchine intelligenti: ipotesi o realtà?

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

Alexa! Costruire un assistente di classe intelligente con un linguaggio a blocchi ▪ versione deterministica vs versione machine learning ▪ Intelligenza Artificiale e Etica

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

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?

INNOV@RE CON LE METODOLOGIE DIDATTICHE
Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

Il corso di richiede un'immersione completa nelle pratiche educative all'avanguardia. Attraverso una combinazione di approcci esperienziali, collaborativi e personalizzati, introducendo 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 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

COMPETENZE DigComp
Collaborazione professionale; Creare e modificare le risorse digitali; Apprendimento collaborativo; Partecipazione attiva

CONTENUTI DEL CORSO
Introduzione alle metodologie didattiche innovative ▪ Come progettare il setting della didattica ▪ Differenziare la mediazione didattica per favorire l'apprendimento

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

Project & Problem Based Learning: fondamenti metodologici; Come identificare problemi autentici e significativi per gli studenti ▪ Strategie per coinvolgere gli studenti: buone pratiche didattiche;

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

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