

## PROPOSTA SINTETICA CORSI DIGITAL TASK FORCE 2019-20

### **BES e DSA: Integrazione ed inclusione**

*E' ormai noto che le tecnologie migliorano il rendimento scolastico di chi fa fatica e rendono possibile compensare i disturbi dell'apprendimento. Ogni ragazzo è unico, la sua difficoltà e il suo apprendimento sono legati ad una serie di fattori che riguardano la diagnosi, la condizione della famiglia, la metodologia di insegnamento. La tecnologia offre moltissime possibilità ma ne va adeguatamente progettato l'uso in base alle necessità. Il corso si propone di fornire le competenze utili agli insegnanti per promuovere consapevolezza e competenze digitali nei ragazzi e costruire un piano didattico veramente personalizzato sul fronte della tecnologia a partire sia dalle diagnosi che dalle osservazioni e dall'esperienza didattica dei docenti.*

### **Vincere la sfida dell'era digitale per e con i nostri figli**

*Alcuni genitori si trovano oggi in difficoltà con le nuove tecnologie ed anche con le implicazioni educative del loro uso. Il corso intende offrire una panoramica dei più comuni dispositivi e dell'uso che ne viene fatto sia fuori connessione che collegati al vasto mondo di internet e dei suoi servizi ed insidie.*

*Oltre ad affrontare un'informazione tecnica sull'uso dei dispositivi e sulle possibilità di servizi si vuole porre l'attenzione ai risvolti educativi riguardo all'uso eccessivo ed alla sicurezza online, allo sviluppo di un senso critico e capacità di autoregolazione. Obiettivo sarà conoscere e saper usare: dispositivi mobili (impostazioni dispositivo); app; social network (Facebook, Twitter, Instagram); funzionalità per la sicurezza in rete; elementi relazionali per lo sviluppo di autoregolazione e capacità critiche.*

### **Tecnologia e cyberbullismo: formazione tecnica e relazionale**

*Le nuove tecnologie sono sempre più necessarie per un aiuto ai docenti nell'affrontare le difficoltà specifiche di apprendimento non solo degli alunni*

*BES e DSA, ma anche di tutti gli alunni per i quali occorre trovare una pedagogia operativa, una didattica adeguata basata soprattutto sulle competenze dell'insegnante nella relazione educativa.*

*Integrare competenze relazionali, informatiche e didattiche è utile a rendere più efficace l'insegnamento e l'apprendimento.*

*Perciò i formatori accompagneranno gli insegnanti ad aggiornarsi rispetto alle possibilità che la tecnologia offre, utilizzando i vantaggi derivati dalla tecnologia come strumento didattico di classe per*

- rinforzare le competenze relazionali e capacità didattiche per vincere resistenze e paure nei confronti delle minacce di internet*
- acquisire modalità di gestione dei conflitti per affrontare importanti difficoltà come quella del cyber bullismo.*
- fornire uno spazio di supervisione e analisi di casi specifici come formazione sul campo.*

## **Robotica educativa. Apprendimento cooperativo. (Base e intermedio)**

### **Per la scuola dell'infanzia**

*Nel livello base ci sarà l'introduzione e la presentazione del tema attraverso vari metodi e modelli. Attraverso i laboratori verrà introdotto ed approfondito l'utilizzo di questo metodo divertente che usa i robot per stimolare la curiosità e l'utilizzo della logica nei bambini e nei ragazzi permettendo loro di imparare a risolvere piccoli problemi di difficoltà crescente mentre si divertono. La Robotica educativa stimola lo sviluppo del pensiero computazionale, l'attitudine al problem solving, all'analisi e alla risoluzione dei problemi.*

## **Robotica educativa. Apprendimento cooperativo. (Base e intermedio).**

### **Per la scuola primaria**

*Nel livello base ci sarà l'introduzione e la presentazione del tema attraverso vari metodi e modelli. Attraverso i laboratori verrà introdotto ed approfondito l'utilizzo di questo metodo divertente che usa i robot per stimolare la curiosità e l'utilizzo della logica nei bambini e nei ragazzi permettendo loro di imparare a risolvere piccoli problemi di difficoltà crescente mentre si divertono. La Robotica educativa stimola lo sviluppo del pensiero computazionale, l'attitudine al problem solving, all'analisi e alla risoluzione dei problemi.*

## **Robotica educativa. Apprendimento cooperativo. (Base e intermedio).**

### **Per la scuola secondaria di I grado**

*Il corso si propone di verificare i principi e ricadute, educative e didattiche, del pensiero computazionale nell'ambito della robotica; l'applicazione della robotica, in ottica trasversale, alla didattica per competenze. Nei laboratori si vedranno una o più delle implementazioni più diffuse per la robotica nelle diverse aree (linguistica, matematico-scientifica, tecnologica).*

## **Robotica educativa. Apprendimento cooperativo. (Base e intermedio). Per la scuola secondaria di II grado**

*Il corso è focalizzato sullo sviluppo della robotica e si propone di ampliare le competenze professionali dei docenti con attività formative laboratoriali volte all'utilizzo, in una prima fase, della scheda Arduino e, nella seconda fase, della realizzazione di un robot con questo sistema Open Source.*

## **Coding e apprendimento creativo per la scuola dell'infanzia**

*Il corso propone di verificare i principi e le ricadute, educative e didattiche, del coding e del pensiero computazionale attraverso:*

- *applicazione del coding unplugged, in ottica trasversale, alla didattica per competenze*
- *risorse per il coding unplugged: dal codice colore a CodyRoby, CodyFeet e DressCode*

*Giochiamo con gli ingranaggi*

- *risorse per il coding online: Code.org (corso 1) e Scratch Jr*
- *risorse per il primo approccio alla robotica educativa: Doc, BeeBot e BlueBot.*

## **Coding e apprendimento creativo per la scuola primaria**

*Il corso si propone di verificare i principi e le ricadute, educative e didattiche, del coding e del pensiero computazionale attraverso:*

- *applicazione del coding, in ottica trasversale, alla didattica per competenze*
- *risorse per il coding online: Code.org e Scratch*
- *risorse per il coding unplugged*

*Giochiamo con gli ingranaggi*

## **Coding: sviluppo della creatività attraverso il pensiero computazionale per la scuola secondaria**

*Il corso è focalizzato sullo sviluppo del pensiero computazionale e si propone di avviare o approfondire le competenze professionali dei docenti in ambito di*

*utilizzo del coding online e unplugged per la scuola secondaria di secondo grado. Applicare e gestire la creatività in ogni ambito disciplinare, attraverso la strutturazione del pensiero computazionale per un apprendimento proattivo e sempre in evoluzione. L'attività laboratoriale verterà su:*

*Il pensiero computazionale nella contemporaneità*

*Principi e ricadute, educative e didattiche, del pensiero computazionale nell'ambito del coding*

*Applicazione del coding, in ottica trasversale, alla didattica per competenze*

*Progettazione e coding con Scratch*

*Le campagne educative Code.org*

*Il coding unplugged*

## **A tutto Tinkering nella scuola dell'Infanzia!**

### **Tinkering, un ponte tra scienza e creatività per la scuola primaria**

*Il Tinkering viene definito “esplorazione e sperimentazione di idee mentre si costruisce qualcosa” e rappresenta un modo giocoso ed esplorativo di approcciarsi ai problemi, un tipo di apprendimento fondato sulla creatività e la collaborazione. In campo educativo costituisce un potenziale motore di creatività, coinvolgimento e innovazione nell'apprendimento delle discipline STEAM (Scienze - Technology - Engineering - Art - Mathematics) Il Tinkering può aiutare i bambini a costruire fiducia nelle proprie capacità e ad esplorare il mondo in cui vivono. Chi apprende comincia “sporcandosi le mani”, operando su oggetti (materiali o virtuali) per risolvere problemi che percepisce come reali e per la risoluzione dei quali si sente intrinsecamente motivato.*

### **Visual storytelling: un Kamishibai (spettacolo teatrale di carta) digitale tra la tecnologia di oggi e la narrazione di ieri.**

*Il Visual Storytelling è un vero e proprio processo di costruzione ed organizzazione della “narrazione di un racconto”, che fa uso delle immagini come mezzo espressivo. In particolare, il Visual Storytelling sfrutta il potere delle immagini per coinvolgere il pubblico ad un livello più profondo con l'obiettivo di garantirgli un'esperienza immersiva costituita da immedesimazione ed empatia. Questo percorso intende combinare l'artigianato tradizionale con i nuovi strumenti digitali. Attraverso la costruzione di installazioni immersive e coinvolgenti seguendo la pedagogia costruzionistica del fare con le mani, si darà vita a nuovi mondi, teatrini materici*

*per la narrazione di storie come opportunità di crescita e di ricchezza utilizzando linguaggi ed intelligenze diverse. Si potrà unire il disegno tradizionale all'uso di quello digitale con l'utilizzo di iPad/tablet. Infine, attraverso l'App "Stop motion" si darà vita ad un entusiasmante Kamishibai digitale, vere e proprie storie narrate dagli alunni, tra la tecnologia di oggi e la narrazione di ieri.*

## **Realtà virtuale e realtà aumentata**

*La finalità del ciclo di lezioni del corso realtà aumentata è quella di consentire ai partecipanti di addentrarsi nella tematica delle applicazioni progettuali di realtà aumentata, in cui l'utente possa visualizzare il reale e il virtuale compresente nella scena osservata, il tutto fuso armoniosamente e con un buon grado di integrazione tra dati digitali e scena osservata.*

## **Giovani cittadini digitali. Prevenire e affrontare i fenomeni di cyberbullismo**

*Da un lato i docenti comprendono come la digital transformation sia uno tsunami che spinge la scuola a ripensarsi e a trasformarsi. Dall'altro l'esperienza digitale dei ragazzi può essere l'ambito nel quale avvengono conflitti e persino atti di violenza.*

*Gli insegnanti non possono trascurare quello che gli studenti scrivono fuori dalle aule scolastiche, né possono delegare l'attenzione al solo referente per il contrasto del bullismo e cyberbullismo. Sia perché fenomeni di aggressione, ricatto, molestia, diffamazione, furto di identità, messa in ridicolo, isolamento impediscono la riuscita di un'azione educativa, sia perché è la stessa legge 71/2017 sul cyberbullismo che chiede di promuovere corsi di formazione per insegnanti e di formulare progetti curricolari per lo sviluppo di competenze di cittadinanza digitale. Mandato rafforzato dal recente provvedimento che "introduce" l'ora di Educazione civica.*

*Il corso, che prevede che prevede l'intervento di insegnanti esperti di tecnologie digitali, di psicologi e di giuristi definisce il fenomeno del cyberbullismo, ne chiarifica le dimensioni presenta gli strumenti giuridici ed educativi di cui disponiamo per contrastarlo.*

*Durante gli incontri vi sarà la possibilità di formulare, rivedere e condividere progetti di prevenzione del cyberbullismo e protocolli riguardanti le azioni da compiere a seguito di casi di cyberbullismo.*

## La costruzione di un'identità positiva e di relazioni buone nel tempo degli smartphone

*L'adolescente vive lo smartphone come una identità specifica che deve essere integrata con il resto dell'identità personale. Le foto, i video le chat, hanno un valore importantissimo per lui, tanto da essere proprio una parte di memoria fotografica e emotiva che non è all'interno della mente, ma viene conservata nel dispositivo. L'adolescente quindi non può fare a meno dello smartphone perché rappresenta una parte di sé.*

*Attualmente le relazioni, anche con una stessa persona, hanno due forme, reali e digitali. Lo smartphone è uno strumento che spesso sostituisce la voce, gli incontri e lo scambio di emozioni. Il gruppo ora vive nella rete ed è lì che i ragazzi imparano a costruire il loro ruolo sociale.*

*Chi lavora con gli adolescenti sa che è importante aiutarli a sviluppare anche le capacità relazionali reali in modo da integrarle con quelle virtuali. Fare in modo che riscoprano le loro capacità empatiche. Aiutarli ad accettare ciò che sono, a lavorare sui loro punti di forza.*

*a riscoprire la potenza dell'incontro vero, fatto di presenza che poi può essere arricchito e coltivato attraverso la vicinanza virtuale.*

*La cura delle relazioni fra pari eviterà anche il rischio di fenomeni di cyberbullismo che si verificano sempre più frequentemente.*

*Il corso, tenuto da psicologi ed esperti di tecnologie digitali, coinvolge gli studenti tramite lavori di gruppo e riflessioni sul diverso legame che si può creare dall'incontro con l'altro reale e virtuale.*

*Le attività saranno volte a:*

*\* incrementare la consapevolezza rispetto a cosa rappresenta lo smartphone per ogni studente*

*\* comprendere il significato dell'uso delle chat e il loro grande potere di includere o escludere.*

*\* aumentare le loro capacità di discutere, simpatizzare e arrabbiarsi di persona piuttosto che tramite la mediazione della Rete.*