

Progettazione Percorso Formativo Innovazione Metodologica

Docente: Pascarella Carmine

Il percorso formativo prevede la trattazione di diversi aspetti che riguardano l'Innovazione Metodologica. Si parte dal Digitale e dagli strumenti di supporto alla didattica, per arrivare alla didattica attiva e collaborativa. Ampio spazio sarà dato alla sperimentazione personale, perché le esigenze dei diversi gradi d'istruzione e, soprattutto, le caratteristiche dei singoli plessi scolastici, possono richiedere differenti modalità di attuazione e condurre a risultati diversi.

Innovazione Digitale – 3h

Strumenti e risorse Free utilizzabili online ed offline per migliorare la pianificazione, il processo di apprendimento, il coinvolgimento attivo e la valutazione degli studenti.

Confronto tra piattaforme didattiche: Edmodo, Impari, WeSchool.

Discussione e/o lavori di gruppo (in relazione al numero di discenti) per la scelta della piattaforma più idonea alla gestione del gruppo classe e alla condivisione del materiale didattico, in base alle disponibilità strutturali della scuola ed al grado d'istruzione delle classi.

Strumenti a Supporto della Didattica – 3h

Piattaforme didattiche e risorse per la condivisione di documenti (Google Docs), collaborazione (Padlet), quiz online (Wizer), BYOD (Kahoot), presentazioni (Prezi), animazioni (PowToon).

Discussione e/o lavori di gruppo (in relazione al numero di discenti) per la realizzazione pratica di risorse (documenti, presentazioni, test, animazioni) che saranno condivise con gli altri discenti, evidenziando punti di forza e debolezze alle discipline coinvolte.

Coding e Problem Solving – 3h

Piattaforme didattiche per lo sviluppo del pensiero computazionale.

Scratch e Code.org: gli strumenti didattici per avvicinare gli studenti al Coding ed al Problem Solving. Prove esperte e compiti di realtà per testare le competenze.

Gamification: la didattica può diventare un gioco?

Discussione e condivisione di esperienze personali.

Metodologie di Didattica Attiva e Collaborativa – 3h

Evidenze empiriche sull'apprendimento.

Le basi per l'applicazioni di metodologie innovative (TBL, Flipped, Cooperative).

Pianificazione delle lezioni per favorire l'apprendimento integrato (non solo cognitivo).

Esempio Pratico di didattica Attiva e Collaborativa.

Sperimentazione di metodi e/o risorse, lavoro in piattaforma – 10h

Sperimentazione in classe dei metodi/strumenti proposti, condivisione dei risultati raggiunti, rilievo di punti di forza e debolezze, discussione e supporto in piattaforma.

Incontro Finale di Condivisione e Valutazione – 3h