

ALTA FORMAZIONE SPECIALISTICA

**Esperto nella progettazione
e produzione di contenuti
didattici digitali**

**Dal design alla realizzazione
di materiali in diversi formati digitali:
metodologie e strumenti**

**Modalità sincrona
dal 11 gennaio 2025 al 24 maggio 2025**

a cura di
**Luciano Cecconi
e Paola Pasotto**

 **GIUNTI EDU**

Il corso di **Alta Formazione “Esperto nella progettazione e produzione di contenuti didattici digitali”** è rivolto a **insegnanti curricolari e di sostegno, educatori, formatori, neolaureati e professionisti che operano in contesti educativi**, con l’obiettivo di fornire criteri editoriali e competenze digitali avanzate per la progettazione e produzione di contenuti didattici.

Diretto da **Luciano Cecconi e Paola Pasotto**, il corso - che comprende webinar in diretta e laboratori pratici - è a **carattere professionalizzante** e si propone di **formare esperti in grado di realizzare materiali didattici in formati digitali differenti in base alle caratteristiche degli argomenti, finalità, utenza e contesti d’uso**.

Le competenze acquisite permetteranno ai partecipanti di **aggiornare e potenziare le loro abilità digitali**, focalizzandosi sulla **creazione di contenuti basati su modelli d’uso e diverse teorie dell’apprendimento**. Inoltre, il corso può aprire **opportunità professionali nel mercato dell’editoria digitale, nelle agenzie specializzate nella formazione online e nelle strutture di doposcuola**.

Dopo un’introduzione alle competenze digitali necessarie per insegnanti ed educatori, **analizzando il contesto normativo europeo e nazionale e le modalità di produzione e valutazione dell’informazione digitale**, si approfondisce la **relazione tra teorie dell’apprendimento, didattica e progettazione**, con attenzione alla comunicazione nei contesti digitali e all’influenza che le diverse teorie dell’apprendimento possono avere nei vari modelli di progettazione.

Inoltre, vengono proposte attività pratiche per la creazione di contenuti digitali, attraverso un design editoriale e l’uso di strumenti digitali selezionati in base alle diverse tipologie di applicazione, comprese metodologie innovative come il **Debate e il TEAL**.

Viene affrontato il **tema del diritto d’autore e delle Open Educational Resources (OER)**, insegnando a **gestire e condividere risorse digitali nel rispetto del copyright** e a **utilizzare repository** di OER e WebQuest per sviluppare competenze di ricerca e analisi. Infine, viene introdotta la **programmazione con concetti chiave come algoritmi e diagrammi di flusso, e strumenti di coding come Minecraft, per la creazione autonoma di oggetti didattici**.

PROGRAMMA SINTETICO DEI MODULI

MODULO INTRODUTTIVO

Introduzione al corso. Le competenze digitali di insegnanti, educatori e formatori

Docenti: Chiara Panciroli, Pier Cesare Rivoltella

Durata: 1 webinar live di 3 ore

MODULO 1

Apprendimento, didattica e progettazione

(focus: relazione tra teorie dell'apprendimento, didattiche e modelli di progettazione)

Docenti: Chiara Panciroli, Pier Cesare Rivoltella, Paola Pasotto, Giorgia Sanna

Durata: 4 webinar live di 3 ore cad. (12 ore complessive)

MODULO 2

Creare contenuti digitali

(focus: design editoriale + uso dei tool in relazione ai contenuti e ai processi di apprendimento e mediatori didattici, anche in relazione alle metodologie didattiche innovative)

Docenti: Stefania Cantini, Giorgia Sanna, Elena Mosa, Silvia Panzavolta, Gino Roncaglia

Durata: 6 webinar live di 3 ore cad. (18 ore complessive)

MODULO 3

Il diritto d'autore e le Open Educational Resources

(focus: copyright + OER e webquest)

Docenti: Claudia Del Re, Chiara Barberini

Durata: 2 webinar live di 3 ore cad. (6 ore complessive)

MODULO 4

Quale programmazione per creare contenuti digitali

(focus: elementi base di programmazione con minecraft ecc. verso la creazione autonoma di oggetti didattici da usare in classe o nel doposcuola)

Docenti: Andrea Benassi, Anita Macauda

Durata: 4 webinar live di 3 ore cad. (12 ore complessive)

LABORATORI

Docente: Giorgia Sanna

Durata: 25 ore

MODULO INTRODUTTIVO

Le competenze digitali di insegnanti, educatori e formatori

Docente: P. Rivoltella, C. Pancioli

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Partendo dal contesto normativo relativo alle competenze digitali previste dal Quadro comune europeo e dalle Indicazioni nazionali, il modulo introduttivo illustra come **l'informazione digitale viene prodotta e valutata e come procedere verso lo sviluppo di competenze di information literacy.**

Verrà evidenziata la **centralità della progettazione nella definizione dei diversi modelli d'uso delle tecnologie** nei contesti formativi ed educativi e come le **applicazioni digitali possano supportare** la progettazione, lo sviluppo, la gestione e la valutazione di percorsi e contenuti didattici. Saranno presentate alcune applicazioni e i partecipanti saranno sollecitati a contestualizzare tali conoscenze rispetto ai loro specifici interessi e alle loro attività professionali.

Obiettivi:

- Comprendere il contesto normativo relativo alle competenze digitali previste dal Quadro comune europeo e dalle Indicazioni nazionali, sviluppando competenze di information literacy.
- Approfondire la centralità della progettazione nell'uso delle tecnologie nei contesti educativi, supportando la progettazione, lo sviluppo, la gestione e la valutazione di percorsi e contenuti formativi.
- Esplorare e utilizzare applicazioni digitali specifiche per il contesto formativo ed educativo, adattandole ai propri interessi e attività professionali.
- Contestualizzare le conoscenze acquisite rispetto agli interessi professionali specifici, favorendo l'applicazione pratica delle competenze digitali nel proprio ambito lavorativo.

Webinar 1: Una lettura in chiave applicativa delle competenze digitali di docenti, educatori, formatori e la competenza informativa (*Information Literacy*)

Sabato 11 GENNAIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Contenuti:

- Il contesto di riferimento per le competenze digitali degli insegnanti: il **Quadro comune europeo (DigCompEdu) delle competenze digitali per insegnanti e formatori**: analisi delle aree e ricadute nell'attività didattica.
- I **framework di riferimento per le competenze digitali degli allievi**: le Indicazioni nazionali con particolare riferimento al digitale; una lettura in chiave applicativa.
- La **competenza informativa** (Information Literacy) e le **competenze digitali** dei docenti.
- Le **applicazioni digitali per analizzare, progettare, sviluppare e valutare** percorsi formativi.

MODULO 1

Apprendimento, didattica e progettazione

Docenti: C. Panciroli, P. Rivoltella, P. Pasotto, G. Sanna

Durata: 4 webinar live di 3 ore cad. (12 ore complessive)

In questo modulo i partecipanti apprenderanno **l'importanza del processo progettuale nella creazione delle risorse didattiche digitali**, coprendo aspetti che vanno dalla **selezione allo sviluppo, dai contenuti ai metodi didattici, e dalla gestione alla valutazione**. Si esaminerà come le diverse **teorie dell'apprendimento influenzino la scelta degli approcci didattici** nei contesti digitali e condizionino i formati delle risorse prodotte. Inoltre, verranno **approfonditi i modelli di progettazione, analizzando diversi tipi di oggetti digitali e le loro potenzialità**. Saranno forniti **criteri per selezionare le risorse digitali** presenti in rete, considerando obiettivi specifici di apprendimento, contesti d'uso, caratteristiche dei contenuti, approcci pedagogici e bisogni degli studenti. Verranno presentati esempi di applicazione di contenuti digitali, con attenzione a formati, caratteristiche, tool di sviluppo e modalità di utilizzo per attività didattiche e di studio.

Obiettivi:

- Esaminare l'influenza delle teorie dell'apprendimento sulla scelta degli approcci didattici e sui formati delle risorse digitali da produrre.
- Apprendere l'importanza del processo progettuale nella creazione e selezione delle risorse didattiche digitali e individuare come modulare la comunicazione didattica in base ai media digitali utilizzati.
- Approfondire i modelli di progettazione didattica nei contesti digitali, analizzando diversi tipi di oggetti digitali e le loro specificità.
- Acquisire criteri per selezionare le risorse digitali più adatte alle caratteristiche dei contenuti che si intende veicolare, agli obiettivi di apprendimento, contesti d'uso e bisogni degli studenti.

Contenuti:

- la comunicazione e la mediazione didattica nei contesti digitali.
- la progettazione didattica come tecnologia per la selezione e la gestione di risorse digitali in ambito educativo.
- le teorie dell'apprendimento e le ricadute dei diversi modelli di progettazione nella creazione di contenuti digitali.
- i criteri per la selezione di contenuti didattici digitali.
- esempi di applicazione di contenuti digitali, formati, caratteristiche e tool di sviluppo e modalità di utilizzo per le attività didattiche e di studio.

Webinar 1: La comunicazione e la mediazione didattica nei contesti e contenuti digitali

Docente: P. Rivoltella

Durata: 3 ore

Sabato 25 GENNAIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Lo scopo del webinar è di **dimostrare che l'insegnamento è fondato su un processo comunicativo** in cui risorse umane e materiali svolgono il ruolo di mediatrici tra lo studente e le conoscenze da apprendere e tale comunicazione didattica si modula in base anche ai media didattici utilizzati. Le risorse digitali, come ambienti virtuali, dispositivi e applicazioni, possono significativamente potenziare e ampliare questa funzione di mediazione. Tuttavia, per essere efficaci, devono essere sostenute dalla progettazione didattica, in modo da rispondere in maniera ottimale agli obiettivi educativi e alle esigenze delle diverse tipologie di destinatari.

Webinar 2: Teorie dell'apprendimento e progettazione didattica per la selezione e la gestione di risorse digitali

Docente: C. Pancioli

Durata 3 ore

Sabato 25 GENNAIO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Scopo del webinar è quello di focalizzare l'attenzione dei partecipanti sulla **relazione esistente tra le diverse teorie dell'apprendimento e i diversi approcci progettuali utilizzati nei contesti digitali** o basati su un uso più o meno intensivo di risorse digitali. Si metteranno in evidenza le diverse fasi del processo: dall'analisi del contesto alla definizione degli obiettivi, dalle caratteristiche dei contenuti ai metodi didattici, dallo sviluppo di artefatti digitali alla loro gestione didattica, infine dalla valutazione intermedia a quella finale, sia del percorso formativo nel suo insieme sia delle risorse digitali.

Webinar 3 e 4: Selezionare le risorse digitali per la didattica – Parte A e parte B

Docenti: P. Pasotto, G. Sanna

Durata 2 webinar di 3 ore + 3 ore

Sabato 8 FEBBRAIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00 [WEBINAR 3]

Sabato 8 FEBBRAIO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00 [WEBINAR 4]

Il webinar è orientato a **mostrare concretamente i criteri per la selezione di risorse digitali efficaci per la didattica**. I focus della presentazione sono rivolti a indicare come valutare le risorse digitali in base agli obiettivi di apprendimento, al contesto d'uso, all'approccio pedagogico e ai bisogni degli studenti. Come sfruttare le risorse digitali per diversificare la didattica e favorire l'apprendimento. Verrà proposta una scelta ragionata di diverse tipologie di risorse digitali differenziate per livelli di scolarità, bisogni, contenuti disciplinari e contesti d'uso. Tale selezione potrà essere ritarata anche in base alle caratteristiche/esigenze dei partecipanti al corso. Il webinar prevede una fase esercitativa dove sarà possibile analizzare le risorse proposte.

MODULO 2

Creare contenuti digitali

**Docenti: S. Cantini, G. Sanna, E. Mosa, S. Panzavolta,
G. Roncaglia**

Durata: 6 webinar live di 3 ore cad. (18 ore complessive)

Attraverso l'analisi dei diversi tipi di oggetti digitali didattici e delle loro potenzialità il modulo consente di **sperimentare concretamente come procedere nella progettazione e realizzazione di contenuti digitali interattivi in modo creativo e funzionale**. Vengono forniti i criteri editoriali da considerare e una selezione di software e strumenti adeguati a diverse esigenze didattiche. I contenuti proposti sono adatti a varie situazioni e finalità, incluse le verifiche gamificate e per i Bisogni Educativi Speciali.

Un focus particolare sarà dedicato a come integrare in modo efficace le applicazioni digitali all'interno di percorsi didattici che ricorrono ad approcci innovativi come il **Debate e il Technology Enhanced Active Learning (TEAL)**.

Verranno inoltre **analizzate le applicazioni dell'intelligenza artificiale (IA) nei contesti educativi**, evidenziandone limiti e potenzialità, con esempi pratici di utilizzo per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento, personalizzare l'esperienza educativa.

Obiettivi:

- Analizzare i diversi tipi di oggetti digitali didattici e valutarne le potenzialità per migliorare l'apprendimento.
- Selezionare e utilizzare software e strumenti appropriati per supportare le esigenze didattiche e gli obiettivi di apprendimento specifici.
- Progettare e sviluppare oggetti digitali interattivi in modo creativo e funzionale, includendo strategie di verifica gamificate e risorse per bisogni educativi speciali.
- Integrare in modo coerente le risorse digitali nei percorsi didattici, adottando approcci come il Debate e il TEAL, e esplorare le applicazioni dell'intelligenza artificiale per migliorare l'esperienza educativa.

Contenuti:

- contenuti digitali editoriali: criteri per l'editoria digitale scolastica.
- oggetti digitali, funzione didattica e caratteristiche dei contenuti.
- oggetti digitali interattivi per i BES: quali software e d esempi di applicazione.
- gaming e didattica e applicazioni per la creazione di contenuti interattivi, esercizi verifiche.
- alcuni approcci didattici (Debate, TEAL, ecc.) e applicazioni digitali
- contenuti interattivi per l'apprendimento.
- intelligenza artificiale in educazione, esempi su accessibilità dei contenuti e personalizzazione dell'apprendimento.

Webinar 1: I criteri editoriali da considerare nella progettazione e produzione di contenuti digitali didattici

Docente: S. Cantini

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 22 FEBBRAIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Progettare un **oggetto digitale editoriale richiede scelte strategiche e creative cruciali. La selezione accurata dei media (testi, immagini, video, interazioni) e del tone of voice assicura un'esperienza utente coerente e coinvolgente.** Bilanciare la complessità dei contenuti con la semplicità d'uso è una sfida cruciale nell'editoria scolastica. La produzione può seguire due approcci: con **storyboard, per una pianificazione visuale** precisa, o senza, per maggiore flessibilità, ciascuno con vantaggi e limiti specifici discussi nel webinar.

Creare oggetti digitali da libri di testo o materiali didattici richiede una selezione oculata delle parti da digitalizzare, adattando i contenuti tradizionali alle nuove modalità di fruizione. Esempi pratici illustrano la trasformazione digitale di materiali di diverse discipline.

Questo processo implica competenze specifiche e la collaborazione di un team multidisciplinare.

Esercitazione finale: interpretare la tela di Bayeux come fonte storica, applicando le competenze acquisite durante il corso.

Webinar 2 e 3 : Applicazioni per la creazione di contenuti interattivi e per esercizi, verifiche e gaming – parte A e parte B

Docente: G. Sanna

Durata: 2 webinar live di 3 ore cad. (6 ore complessive)

Sabato 22 FEBBRAIO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00 [WEBINAR 2]

Sabato 1 MARZO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00 [WEBINAR 3]

Durante il webinar si illustrerà come **creare lezioni multimediali e interattive con quiz, video, sondaggi**; si presenteranno **tool utili ad estrarre testi da immagini**, creare immagini interattive. Quindi si vedrà come condividere gli oggetti creati per favorire il coinvolgimento attivo degli allievi con i contenuti realizzati dal docente e come monitorare l'andamento del gruppo o del singolo attraverso i resoconti forniti dalla piattaforma ospitante. La creazione dei contenuti interattivi sarà presentata tenendo conto dei processi cognitivi coinvolti nel processo di apprendimento: carico cognitivo, attenzione e memorizzazione.

Tra gli applicativi per la creazione di contenuti interattivi saranno presentati: **Edpuzzle, Plickers, Geneally, Google moduli**, ecc.

Webinar 4: Debate, TEAL e altri approcci didattici innovativi

Docenti: E. Mosa, S. Panzavolta

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 1 MARZO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Il Debate è una metodologia didattica che prevede il confronto tra due squadre su un argomento specifico, con l'obiettivo di persuadere una giuria attraverso argomentazioni logiche e prove. Ogni squadra ha ruoli distinti: una sostiene la tesi pro e l'altra contro. Il dibattito segue regole precise riguardanti tempi di intervento e struttura delle argomentazioni.

Il Debate **sviluppa competenze critiche, capacità di ricerca di comunicazione e capacità di ascolto attivo**. Il «TEAL» (Technology-Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con tecnologie e dispositivi mobili per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. L'ambiente di apprendimento nel TEAL prevede specifiche caratteristiche legate allo spazio fisico (ad es. ampiezza, luminosità, ecc.), con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità e tecnologie ed ambienti virtuali per la collaborazione anytime anywhere. Nel corso del webinar saranno presentate entrambe le metodologie con attenzione alla loro trasferibilità in classe. L'impostazione sarà di tipo laboratoriale.

Webinar 5: Applicativi per una didattica inclusiva

Docente: E. Emili

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 15 MARZO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Il webinar si concentra **sull'esplorazione e sull'utilizzo di applicativi e software per la didattica inclusiva e accessibile**, con particolare attenzione alle tecnologie assistive. Saranno presentati strumenti come software per la sintesi vocale, gestione dei libri scolastici in PDF, creazione di mappe concettuali e videoscrittura, mirati a supportare gli studenti con disabilità, compresa la dislessia. Il corso offre **spunti pratici per l'integrazione di queste tecnologie in aula**, promuovendo **l'autonomia degli studenti e personalizzando i percorsi di apprendimento** secondo i principi dell'Universal Design for Learning (UDL). Verranno anche esaminati software per la comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) come VOCAS e strumenti come Task Analysis e Video Modeling per migliorare la partecipazione e la collaborazione degli studenti.

Webinar 6: IA generativa: a scuola si può?

Docente: G. Roncaglia

Durata 1 webinar live di 3 ore

Sabato 15 MARZO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Comprendere l'Intelligenza Artificiale (AI) è cruciale per l'educazione, vista la sua crescente influenza nella vita quotidiana, nella produzione di contenuti formativi e nelle pratiche didattiche. Il webinar **esplorerà l'evoluzione dall'AI tradizionale all'intelligenza artificiale generativa moderna, evidenziando le sue caratteristiche principali**. Si discuterà l'applicazione dell'**AI nella personalizzazione dell'apprendimento** e nell'automazione delle procedure, comprese valutazioni e miglioramenti dell'accessibilità dei contenuti. Tuttavia, si affronteranno anche sfide come la validazione dei contenuti, il divario digitale e le questioni etiche. Cruciale sarà utilizzare l'AI in modo responsabile per promuovere un ambiente educativo inclusivo e stimolante per bambini e giovani.

MODULO 3

Il diritto d'autore e le Open Educational Resources

Docenti: C. Barberini, C. Del Re

Durata: 2 webinar live di 3 ore cad. (6 ore complessive)

Il modulo affronta le tematiche della **gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali garantendo il rispetto delle norme sulla privacy e sui diritti d'autore**. Verranno fornite ai partecipanti le **competenze necessarie per riconoscere e applicare correttamente le regole del diritto d'autore** in ambito digitale, inclusi i criteri per il riuso legittimo di testi e immagini a scopo didattico. I partecipanti impareranno **come usare le risorse educative aperte** (OER - Open Educational Resources) e **cosa sono le OER**, quali sono i principali repository di materiali disponibili e come possono essere utilizzati per arricchire l'offerta didattica in modo legale e accessibile. Saranno inoltre **introdotte le WebQuest**, un approccio didattico innovativo che sfrutta le potenzialità del web per sviluppare competenze di ricerca, analisi e sintesi delle informazioni tra gli studenti e che stimola il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi.

Obiettivi:

- Riconoscere i criteri per il riuso di testi e immagini a scopo didattico nel rispetto del diritto d'autore in ambito digitale.
- Usare strumenti per tutelarsi contro violazioni di proprietà intellettuale.
- Conoscere che cosa sono le Open Educational Resources e quali sono i principali repository.
- Saper progettare attività di WebQuest per sviluppare le competenze digitali (ricerca, selezione e uso di risorse digitali in modo consapevole) negli allievi in ambienti protetti per poi trasferirle nel web.

Contenuti:

- I Diritti d'autore e licenze d'uso: campi di applicazione delle licenze e delle regole del diritto d'autore.
- Le licenze Creative commons e le piattaforme dedicate.
- Le Risorse didattiche aperte (OER), strumenti e licenze: come utilizzarle in chiave educativa per l'accesso universale alla conoscenza.
- Webquest: l'utilizzo di applicazioni in chiave didattica per attività di ricerca, analisi e sintesi delle informazioni.

Webinar 1: Gestire, Proteggere e Condividere le Risorse Digitali

Docente: C. Del Re

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 22 MARZO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

I contenuti del webinar saranno utili per **orientare i partecipanti a conoscere le licenze d'uso e i diritti d'autore delle risorse disponibili online**. Ci si soffermerà su come poter riutilizzare materiali per la didattica e condividerli in ambito formativo scolastico. In particolare, si illustreranno le licenze creative commons e le piattaforme in cui sono reperibili.

Webinar 2: Le Open Educational Resources, come cercarle nel web e come applicarle nella didattica

Docente: C. Barberini

Durata 1 webinar live di 3 ore

Sabato 22 MARZO 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Il corso supporta i docenti nell'**esplorazione delle risorse didattiche aperte (OER), fornendo loro strumenti e licenze che facilitano l'accesso universale alla conoscenza**. Durante il webinar, si esplorerà l'**integrazione delle OER e delle WebQuest**, attività strutturate di ricerca, per promuovere l'apprendimento autonomo e collaborativo. I partecipanti impareranno a progettare e proporre ai loro studenti attività educative basate sulle WebQuest, che sviluppano competenze di ricerca, analisi e sintesi delle informazioni in un ambiente controllato. L'uso delle OER permette agli studenti di accedere a software e risorse senza costi aggiuntivi, incoraggiando il contributo creativo e l'approfondimento della conoscenza.

MODULO 4

Quale programmazione per creare contenuti digitali

Docenti: A. Macauda, A. Benassi

Durata: 4 webinar live di 3 ore cad. (12 ore complessive)

Il modulo fornisce ai partecipanti una **solida introduzione ai concetti fondamentali della programmazione, quali algoritmi, diagrammi di flusso e strutture di controllo**. Questi elementi sono cruciali per il pensiero strutturato e la risoluzione dei problemi e per comprendere la logica computazionale. Verrà analizzato il **coding** e i numerosi vantaggi educativi che esso offre, per migliorare non solo le competenze tecniche, ma anche le capacità di pensiero critico e creativo degli studenti. Inoltre, attraverso l'uso di **strumenti visivi come Minecraft**, i partecipanti impareranno a creare programmi e giochi interattivi, rendendo l'apprendimento della programmazione accessibile e coinvolgente. Verranno quindi introdotte le **basi di HTML e CSS**, fondamentali per la progettazione di siti web semplici e per sviluppare progetti di coding, e l'uso didattico di Minecraft, un gioco popolare che offre un ambiente di apprendimento ludico che stimola la creatività e le abilità di problem solving attraverso sfide progettuali e logiche.

Obiettivi:

- Definire i concetti chiave della programmazione, inclusi algoritmi, diagrammi di flusso e strutture di controllo, per promuovere il pensiero strutturato e la risoluzione dei problemi.
- Illustrare l'importanza del coding nella didattica e i suoi vantaggi educativi per gli studenti di tutte le età.
- Utilizzare Minecraft come strumento principale per creare programmi interattivi e giochi, facilitando l'apprendimento della programmazione attraverso un'interfaccia visuale intuitiva.
- Introdurre le basi di HTML e CSS per la creazione di semplici siti web, incoraggiando i partecipanti a sviluppare autonomamente progetti di coding e a esplorare l'innovativo approccio educativo di Minecraft per stimolare la creatività e il problem solving.

Contenuti:

- La Programmazione e il pensiero computazionale: a blocchi e testuale.
- Le caratteristiche dei linguaggi e la produzione per specifici contenuti digitali (animazioni interattive, giochi, storytelling...).
- Il coding e la didattica per le competenze logico-creative: strumenti e applicazioni.
- I siti web: Html, CSS.
- Minecraft nella didattica delle discipline: matematica, STEAM, Arte e storia, L2, cittadinanza.
- Il problem pose e problem solving: strumenti e piattaforme per lo sviluppo di strategie e contenuti digitale in chiave partecipativa.

Webinar 1: Linguaggi per programmare

Docente: A. Macauda

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 5 APRILE 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Il webinar **esplora le sintassi delle due principali tipologie di linguaggio di programmazione: quella a blocchi (Icon-block o basata su blocchi di parole) e quella testuale**. L'attenzione si focalizza sulla scelta e applicazione del linguaggio più adatto ai livelli di apprendimento e alle esigenze progettuali di specifici contenuti digitali (animazioni interattive, giochi, storytelling...). Vengono presentate **esperienze laboratoriali e buone pratiche** in cui l'acquisizione di un linguaggio di programmazione visuale o testuale si pone come significativa occasione per esercitare il pensiero critico e la creatività.

Webinar 2: Coding e pensiero computazionale

Docente: A. Macauda

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 5 APRILE 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Il webinar ferma l'attenzione sugli **elementi educativo-didattici che permettono di inserire il coding nel curriculum scolastico**. L'obiettivo è di **rafforzare, attraverso la progettazione di contenuti digitali, competenze logico-creative, di problem posing e problem solving, nonché competenze collaborative e cooperative**. A tal fine, vengono presentati strumenti e piattaforme utilizzate nell'ambito di specifiche esperienze laboratoriali, a supporto di processi di apprendimento attivi e partecipativi.

Webinar 3: Coding STEAM e digital storytelling

Docente: A. Macauda

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 12 APRILE 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00

Il webinar, in riferimento a un approccio STEAM, interdisciplinare e orientato allo sviluppo delle soft skills, ha lo scopo di **proporre e far sperimentare software e applicativi di coding per la progettazione e costruzione di contenuti di Digital Storytelling**. L'obiettivo è quello di comprendere le potenzialità didattiche connesse alla produzione di narrazioni digitali in ambienti di programmazione a supporto di processi di apprendimento trasversali alle discipline scientifiche e umanistiche.

Webinar 4: Uso di Minecraft in classe

Docente: A. Benassi

Durata: 1 webinar live di 3 ore

Sabato 12 APRILE 2025 dalle ore 14:00 alle ore 17:00

Minecraft è il videogioco più popolare di tutti i tempi. Da alcuni anni viene utilizzato con successo anche a scuola come una sorta di laboratorio digitale dove gli studenti progettano e realizzano infrastrutture e congegni, ricostruiscono ambientazioni del presente e del passato, realizzano narrazioni interattive. Obiettivo del webinar è **introdurre il docente alle conoscenze e competenze necessarie a progettare e condurre attività didattiche in classe basate sull'utilizzo di Minecraft**.

LABORATORI

Docente: G. Sanna

Durata: 25 ore totali (comprehensive di 9 ore di webinar live e delle ore di studio individuale)

Sabato 10 MAGGIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00 [LABORATORI]

Sabato 17 MAGGIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00 [LABORATORI]

Sabato 24 MAGGIO 2025 dalle ore 09:00 alle ore 12:00 [LABORATORI]

Completa il corso un **laboratorio online con project work** durante il quale i partecipanti potranno applicare le conoscenze e competenze acquisite attraverso la realizzazione di elaborati i cui contenuti potranno essere sviluppati seguendo le tracce fornite adattandole in funzione dei propri interessi.

Gli **elaborati potranno essere svolti in piccoli gruppi** (max 3 corsisti) o **individualmente**. Gli elaborati potranno essere svolti in un arco temporale che consentirà ai partecipanti di impegnare le 25 ore nei tempi e modi più vicini alle loro esigenze.

L'elaborato verrà presentato alla commissione e sarà oggetto di una valutazione finale.

La fase laboratoriale sarà supportata dal tutor di processo che avrà il compito di fornire sostegno metodologico e contenutistico nella produzione dei contenuti.

In particolare, il modulo, dedicato alla fase laboratoriale, è centrato sulla realizzazione di project work.

Apri la fase laboratoriale un webinar live in cui si presentano i dettagli del modulo orientato all'operatività e realizzazione di un elaborato finale da parte dei partecipanti.

Durante le 6 ore di webinar live, si indicheranno **tempistiche, tipologie di format per la realizzazione degli elaborati**, modalità e tempi per avere il supporto dei docenti e tutor durante la produzione dell'elaborato finale; si daranno indicazioni anche sullo svolgimento del lavoro in modalità individuale o di gruppo.

Si presenteranno tre diverse possibili tracce, i corsisti ne svilupperanno una a scelta:

1. selezionare e analizzare le risorse digitali per la didattica;
2. creare contenuti digitali;
3. programmare per la didattica.

In questo modulo di tipo laboratoriale i corsisti potranno contestualizzare le conoscenze acquisite, e si cimenteranno nello svolgimento di attività in autonomia o in collaborazione con altri partecipanti. Per tutta la fase di svolgimento dei laboratori ci sarà a disposizione un tutor, sempre contattabile con strumenti asincroni (forum), e disponibile per confronti e revisioni live in occasione di webinar organizzati per supportare i corsisti durante l'elaborazione delle esercitazioni. Come sintesi del corso l'elaborato finale sarà presentato alla commissione di esperti durante la sessione di valutazione finale, con uno strumento a scelta (slide, mappa, padlet, ecc.).

DURATA

Il corso ha una durata complessiva di **75 ore** e comprende:

- **50 ore** di Webinar live con lezioni ricche di esemplificazioni pratiche (disponibili anche in differita)
- **9 ore** di Attività laboratoriali online supportate da tutoraggio in modalità sincrona
- **15 ore** di Studio individuale con materiali selezionati
- **1 ora** di Esposizione dell'elaborato finale oggetto di discussione e valutazione

ACCREDITAMENTO

La frequenza ai corsi di formazione dà diritto al rilascio dell'attestato di partecipazione riconosciuto dal MIM, valido ai fini della formazione obbligatoria docenti. Tutti i nostri corsi, presenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevedono il diritto di esonero per il personale della scuola in seguito a partecipazione ad iniziative di formazione. Il corso è acquistabile con Carta del Docente.

Al termine del corso e a seguito della valutazione degli elaborati prodotti, la Commissione Valutatrice rilascerà l'attestato di partecipazione. Verrà inoltre consegnato un supplement contenente la descrizione delle competenze acquisite.



Maggiori dettagli su
www.giuntiedu.it
oppure scrivi a
formazione.edu@giunti.it