

## Progettazione di Attività Didattiche Innovative Utilizzando le Tecnologie Digitali

### Introduzione:

Congratulazioni per aver completato il corso sulle metodologie e tecnologie della didattica digitale e sul consolidamento delle competenze digitali dei docenti. Ora è il momento di mettere in pratica ciò che avete imparato! Questa traccia vi guiderà nella progettazione di attività didattiche innovative utilizzando le tecnologie digitali, al fine di arricchire l'esperienza di apprendimento dei vostri studenti:

### Obiettivo:

Progettare e descrivere un'attività didattica, anche multidisciplinare, della durata di 3/6 ore, che integri in modo efficace le tecnologie digitali per favorire un apprendimento attivo e coinvolgente degli studenti.

### Indicazioni di massima:

Identificate un argomento o una lezione che intendete proporre ai vostri studenti.

Scegliete le tecnologie digitali più appropriate per supportare e arricchire l'apprendimento su questo argomento. Potete considerare l'uso di app, ambienti digitali, piattaforme di e-learning, strumenti interattivi online, ecc.

Progettate un'attività didattica che coinvolga attivamente gli studenti nell'apprendimento, utilizzando le tecnologie digitali scelte. Assicuratevi che l'attività sia stimolante, interattiva e mirata a raggiungere gli obiettivi di apprendimento coerenti con lo sviluppo delle competenze digitali, richiamate nel **DigComp 2.2**

Descrivete dettagliatamente l'attività, compresi gli strumenti digitali utilizzati, le modalità di utilizzo e le modalità di valutazione dell'apprendimento degli studenti.

Riflettete sull'impatto previsto dell'attività sull'esperienza di apprendimento degli studenti e sull'efficacia delle tecnologie digitali nell'ambito dell'insegnamento e dell'apprendimento. L'applicazione delle tecnologie potrà avvenire con attività di Problem Based Learning (ideazione-studio fattibilità-progettazione-realizzazione-controllo-presentazione prodotto). In questa fase vengono prodotti i Learning Object utili per l'apprendimento verticale.

L'attività di valutazione attraverso modalità di gamification permette di valutare, riconoscere limiti, definire obiettivi, accettare sfide.

Potrà essere specificata il repository che rappresenta l'hub digitale su cui confluiranno le attività delle classi e sviluppa processi per l'apprendimento delle skills for life.

### Risorse:

Potete fare riferimento ai materiali e alle risorse fornite durante il corso, nonché a risorse online aggiuntive per trovare ispirazione e supporto nella progettazione delle vostre attività didattiche.

### Scadenza:

Avete tempo fino al prossimo incontro per completare e consegnare la vostra progettazione.

**SCHEDA PER LA PROGETTAZIONE DELL'ATTIVITA'****SPECIFICHE PROGETTUALI**

<b>Titolo e Logo</b>	Titolo dell'attività o del laboratorio proposto agli studenti ed un logo/immagine che lo rappresenti
<b>Descrizione dell'Attività</b>	Descrizione dell'attività
<b>Destinatari</b>	Indicare il target a cui si propone l'attività formativa
<b>Discipline coinvolte in un approccio STEAM</b>	Le materie coinvolte utilizzando un approccio di interdisciplinarietà e di contaminazione dei saperi
<b>Durata complessiva dell'attività</b>	Specificare la durata in ore del percorso didattico/laboratoriale
<b>Obiettivi di apprendimento (descrittori di competenze interdisciplinari)</b>	<p>1. Capacità di pensiero critico e analitico:</p> <p>Saper analizzare e valutare informazioni provenienti da diverse fonti disciplinari.</p> <p>Essere in grado di riconoscere relazioni e connessioni tra concetti e argomenti appartenenti a diverse discipline.</p> <p>Dimostrare capacità di problem solving attraverso l'applicazione di conoscenze e competenze provenienti da più discipline.</p> <p>2. Competenza nella comunicazione:</p> <p>Essere in grado di comunicare in modo chiaro ed efficace concetti e idee che riguardano più discipline.</p> <p>Saper adattare il proprio linguaggio e le proprie modalità di comunicazione a diversi contesti disciplinari.</p> <p>Dimostrare abilità nella presentazione e nell'esposizione di progetti o argomenti che richiedono una comprensione interdisciplinare.</p> <p>3. Capacità di collaborazione:</p> <p>Essere in grado di lavorare in team interdisciplinari per raggiungere obiettivi comuni.</p> <p>Dimostrare capacità di ascolto attivo e rispetto delle opinioni e delle prospettive degli altri membri del team.</p> <p>Collaborare efficacemente nell'identificare e risolvere problemi che richiedono l'integrazione di conoscenze e competenze provenienti da diverse discipline.</p> <p>4. Pensiero creativo e innovativo:</p> <p>Essere in grado di generare idee originali e soluzioni innovative attraverso l'applicazione di concetti e metodologie provenienti da più discipline.</p> <p>Dimostrare flessibilità mentale nell'affrontare problemi complessi che richiedono un approccio interdisciplinare.</p> <p>Sviluppare progetti o prodotti che integrano conoscenze e competenze</p>

	<p>provenienti da diverse discipline in modo creativo e innovativo.</p> <p>5. Consapevolezza e comprensione interculturale:</p> <p>Essere in grado di riconoscere e apprezzare le differenze culturali e disciplinari presenti in una data situazione o contesto.</p> <p>Dimostrare capacità di confronto e dialogo costruttivo con individui provenienti da diverse culture e discipline.</p> <p>Sviluppare una consapevolezza critica delle implicazioni culturali e disciplinari di determinati argomenti o tematiche.</p>
<b>Competenze DigComp 2.2</b>	Con riferimento ai framework del DigComp 2.2, identificare quali competenze l'attività proposta contribuisce ad acquisire
<b>Prodotti richiesti agli studenti</b>	descrivere il <b>prodotto</b> richiesto agli studenti quale esito finale dell'attività proposta o gli eventuali prodotti
<b>Modalità di valutazione dei risultati</b>	descrivere quale <b>tipologia valutativa</b> (sommativa, formativa, continuativa...) e quali <b>strumenti di valutazione</b> verranno utilizzati per la valutazione dell'attività
<b>Programmazione, articolazione e organizzazione della fase di restituzione delle esperienze di ricerca/azione</b>	<p>Descrivere le diverse fasi del percorso in una logica di alternanza di lezioni e attività degli studenti</p> <p>Quello che segue è solo un <b>esempio di lezione segmentata</b> di come si potrebbe svolgere l'attività</p> <p>Il diagramma illustra una lezione segmentata in cinque fasi, ciascuna con un timer circolare sopra un'freccia che indica la direzione del flusso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Preconoscenze (5'):</b> Brainstorming: verifica preconoscenze e attivazione capacità previsionali</li> <li><b>Lezione (15'):</b> Presentazione contenuti (brevi ma non semplificati)</li> <li><b>Attività (10'):</b> Breve attività per fissare contenuto presentato e chiarire dubbi</li> <li><b>Restituzione (15'):</b> Condivisione esito attività svolta, feedback, chiarimenti e suggerimenti di modifica</li> <li><b>Conclusione (5'):</b> Attività di riflessione (fase ristrutturativa) e ulteriore spunti. Assegnazione compiti</li> </ul>