



Titolo:

A Scuola Senza Zaino: Creare opportunità di apprendimento nell'era digitale - Livello 3

LA DIFFERENZIAZIONE

Descrizione

Premessa

L'integrazione delle tecnologie nelle attività di apprendimento richiede alle persone docenti di ragionare in termini di esperienza globale e significativa, per promuovere pensiero critico e creativo.

Il Modello di Scuola SZ, con il Global Curriculum Approach, pone l'accento sull'allestimento dell'ambiente formativo, partendo dal presupposto che dalla progettazione del setting educativo dipendono sia il modello pedagogico-didattico che la relazione educativa, perché è l'esperienza scolastica nel suo complesso a essere formativa ed è dunque necessario progettarela nella sua globalità.

Nella strutturazione del "paesaggio di apprendimento Senza Zaino", secondo i valori di ospitalità, responsabilità e comunità, è prioritario allestire un ambiente focalizzato sull'apprendimento, in grado di accogliere i bisogni e le specificità degli allievi e allieve.

Un ambiente pensato per offrire stimoli differenziati e sperimentare strategie efficaci, dotato di strumenti di apprendimento tattili e digitali e supporti tecnologici in grado di incontrare i bisogni e i diversi stili di apprendimento di ciascuno e favorire l'autonomia e la rielaborazione critica e creativa dei contenuti, nonché l'autovalutazione.

Caratteristiche del modulo e tematiche

Livello 3

Nel terzo anno viene offerta la possibilità ai docenti di acquisire conoscenze pratico/teoriche sul tema della **comunità di pratica e del suo funzionamento.**

Perché una comunità professionale funzioni, con l'inevitabile ricaduta su fattori organizzativi, è necessario avviare una attenta **riflessione sulla dimensione grupale** della funzione docente, con specifici riferimenti ai cinque pilastri che rendono efficace una comunità professionale: fiducia, corresponsabilità, comunicazione, coordinamento, leadership. Di qui la progettazione di esperienze concrete che permettono ai docenti di sperimentare la peculiarità del lavoro di gruppo mediante un percorso comune di autovalutazione, monitoraggio, miglioramento progressivo e ricerca azione. Un'attenzione particolare è data anche alla capacità di **sapere formulare, dare e ricevere feed back.**

L'attenzione alla comunità nella sua dimensione macro viene rivolta altresì alla comunità classe, con un focus particolare sulla **metodologia della differenziazione.**

Obiettivi livello 3,

- Costruire relazioni di collaborazione, condivisione, scambio e apprendimento reciproco, che siano punto di riferimento per lo sviluppo della scuola in un clima di responsabilità, utilizzando anche ambienti online per la condivisione (quali repository, classroom e cloud) di prodotti e processi.
- Progettare e realizzare percorsi di ricerca-azione sul modello, utilizzando piattaforme digitali per la collaborazione nella fase di progettazione e documentazione
- Utilizzare codici testuali, iconografici e digitali per la comunicazione di feedback

Programma

- Scansione in sei sessioni e relativi temi

Comunità professionale della scuola/plesso e comunità di pratiche La comunità professionale come squadra educativa: caratteristiche e modelli di funzionamento
Comunità professionale della scuola/plesso e comunità di pratiche Il Feedback come strumento dinamico della squadra educativa: peculiarità e applicazioni
Differenziazione: l'apprendimento variato Il modello dell'artigiano Metodi e modelli di differenziazione
Progettazione di percorsi con gli strumenti Progettazione di percorsi disciplinari con diversi layout e individuazione di strumenti di valutazione e autovalutazione coerenti Strumenti tattili/digitali per l'apprendimento variato- I percorsi in cassetta – Giochi da tavolo, di ruolo, gaming e gamification. Repository condivise per lo scambio di pratiche
Restituzione in modalità on line delle innovazioni realizzate nella vita di classe e scambio di buone pratiche per far crescere la comunità professionale.

Ambiti tematici della formazione

- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali

Competenze DigiCompEdu - A1

Coinvolgimento e valorizzazione professionale

- Utilizzare le tecnologie digitali per ampliare la gamma di risorse didattiche e di informazioni messe a disposizione degli studenti (e dei genitori o di altri soggetti interessati)
- Utilizzare le tecnologie digitali per condividere e scambiare conoscenze, risorse ed esperienze con i colleghi e i propri pari.

Risorse digitali

- Selezionare le risorse digitali
- Formulare strategie di ricerca appropriate per identificare risorse digitali utili alla didattica

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

- Differenziazione e personalizzazione
- Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

Modalità del corso

forma ibrida presenza/distanza

I corsi prevedono l'utilizzo di Classroom e degli strumenti Google Workspace per la parte a distanza.

