



Una Community e un Kit innovativo per la Didattica Digitale

## C-KIDD: percorsi formativi innovativi per creare una Community di Teacher Educator nella scuola 4.0

### Fase 1 (maggio 2023 - febbraio 2024)

#### Programma dettagliato del percorso

“C-KIDD: percorsi formativi innovativi per creare una Community di Teacher Educator nella scuola 4.0”, è un percorso dedicato ai docenti che vogliono consolidare o acquisire la competenza di formatori di insegnanti, *teacher educator*, nella più conosciuta dizione anglosassone. La figura professionale del Teacher Educator è fondamentale per assicurare la penetrazione nelle classi delle nuove metodologie didattiche legate all’uso del digitale. In particolare durante il percorso ci si esercita a progettare e realizzare percorsi formativi per insegnanti che comprendono kit didattici pronti da usare per le discipline utilizzando gli strumenti e le metodologie legate al Coding e alla Realtà Aumentata e Immersiva, per esercitare sia le competenze disciplinari, sia le competenze digitali degli studenti.

Il percorso si inserisce nell’ambito del progetto PNRR [C-KIDD - una Community e un Kit Innovativo per la Didattica Digitale](#) con capofila il Liceo Giorgione di Castelfranco Veneto. I docenti che partecipano al percorso potranno accedere alle fasi successive del progetto rispondendo a apposito bando per formatori per una concreta attività professionale e per entrare nella Community C-KIDD che a livello nazionale costituirà uno dei motori di innovazione nella Scuola 4.0

- ★ **Modulo 1 - Coding e Robotica Educativa** ..... 2
- ★ **Modulo 2 - Realtà aumentata e virtuale**..... 3
- ★ **Modulo 3 - Formare e valutare le competenze digitali degli studenti secondo il framework DigComp 2.2** ..... 4
- ★ **Modulo 4 - Formare i docenti: progettare e gestire la formazione degli insegnanti per fare didattica nelle classi della Scuola 4.0**..... 5

## Modulo 1 - Coding e Robotica Educativa (giugno-settembre 2023)

Formazione sullo strumento 1:

- webinar di 2h: introduzione, piattaforme di coding, Scratch: funzionalità grafiche, prime strutture di programmazione, esempi
- tutorial 1h: esempi didattici, animazioni e giochi, il remix, indicazioni per la consegna dell'esercizio 1
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 1

Formazione sullo strumento 2:

- webinar di 2h: strutture di programmazione più avanzate, lo storytelling con il coding
- tutorial 1h: sviluppo di storytelling, indicazioni per la consegna dell'esercizio 2
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 2

Formazione sullo strumento 3:

- webinar di 2h: funzioni avanzate di coding, estensioni, simulazioni di robotica in ambiente virtuale
- tutorial 1h: sviluppo di attività avanzate di coding, sviluppo di giochi e animazioni virtuali di robotica per la scuola primaria, indicazioni per la consegna dell'esercizio 3
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 3

Sviluppo kit: coordinamento e condivisione idee per kit

- feedback sulle idee per il contenuto del kit emerse da ciascuna coppia
- webinar di 2h: condivisione delle idee sui materiali didattici dei kit relativi al coding

Sviluppo kit: progettazione LP e sviluppo materiali per la parte operativa sul coding

- webinar asincrono di 2h - Modulo 12: obiettivi di competenza degli studenti, aspetti pedagogici, aspetti didattici, buone pratiche, quadri di riferimento, esempio di rubrica di valutazione

Output realizzato al termine del Modulo 1: Lesson plan per condurre una attività di coding/robotica

## Modulo 2 - Realtà aumentata e virtuale (settembre-ottobre 2023)

### Formazione sullo strumento

Obiettivo: realizzazione di scenari immersivi per realizzare storytelling e/o musei virtuali

- webinar di 2h: introduzione, prime funzionalità ed esempi; uso di template, remix e creazione partendo da scene vuote; creazione di scene utilizzando l'AI
- tutorial 1h: esempi didattici per la scuola primaria (classe 1), indicazioni per la consegna dell'esercizio 1 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- tutorial di 1h: esempi didattici per la scuola secondaria (classe 2), indicazioni per la consegna dell'esercizio 1 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 1

### Formazione sullo strumento

Obiettivo: realizzazione di tour virtuali

- webinar di 2h: acquisire foto a 360\*, impostare la navigazione di un tour virtuale a più tappe, inserire tag e materiali multimediali
- tutorial 1h: sviluppo di storytelling per la scuola primaria, indicazioni per la consegna dell'esercizio 2 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- tutorial 1h: sviluppo di storytelling per la scuola secondaria, indicazioni per la consegna dell'esercizio 2 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 2

### Formazione sullo strumento 3: realtà aumentata

- webinar di 2h per classe: utilizzo della piattaforma, creazione delle diverse tipologie di contenuti
- tutorial 1h: sviluppo di attività avanzate per la scuola primaria, indicazioni per la consegna dell'esercizio 3 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- tutorial 1h: sviluppo di attività avanzate per la scuola secondaria, indicazioni per la consegna dell'esercizio 3 da svolgere a coppie e consegnare in piattaforma
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 3

### Sviluppo kit: progettazione LP e sviluppo materiali per la parte operativa sulla realtà immersiva

- webinar di 2h - Modulo 6: obiettivi di competenza degli studenti, aspetti pedagogici, aspetti didattici, buone pratiche, quadri di riferimento, esempio di rubrica di valutazione
- sviluppo da parte dei corsisti della parte di kit relativa allo strumento: creazione del prodotto lancio: il museo su una certa tematica (umanistica, scientifica, artistica...) lo storytelling, il tour virtuale o la risorsa aumentata che il docente costruisce lui stesso da usare come lancio dell'attività e su cui puoi basare la consegna affinché gli studenti poi svolgano attività di apprendimento.
- micro-progettazione e sviluppo dei materiali didattici da usare con gli studenti (con consegne per le attività degli studenti e creazione della rubrica di valutazione)

### Sviluppo kit: coordinamento e condivisione idee per kit

- feedback sulle idee per il contenuto del kit emerse da ciascuna coppia
- webinar di 2h: condivisione delle idee sui materiali didattici dei kit relativi all'uso della realtà aumentata e virtuale in classe

Output realizzato al termine del Modulo 2: Lesson plan per condurre una attività in classe con la realtà aumentata o virtuale

## Modulo 3 - Formare e valutare le competenze digitali degli studenti secondo il framework DigComp 2.2 (novembre-dicembre 2023)

### Competenza Area 1 - DigComp 2.2. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- webinar di 3h: introduzione, DigComp2.2. - Area 1: Gli esempi di competenza per ordine di Scuola
- tutorial 1h: contenuti formativi sulle 3 competenze dell'Area 1 - indicazioni per la consegna dell'esercizio 1 (ricerca e didattizzazione/ creazione di contenuti formativi sulla competenza di Area 1 coinvolta nelle attività sviluppate nei Moduli 1 e 2)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 1

### Competenza Area 2 - DigComp 2.2. Comunicazione e collaborazione

- webinar di 2h: Area 2: Gli esempi di competenza per ordine di Scuola
- tutorial 1h: contenuti formativi sulle 6 competenze dell'Area 2 - indicazioni per la consegna dell'esercizio 2 (ricerca e didattizzazione/ creazione di contenuti formativi sulla competenza di Area 2 coinvolta nelle attività sviluppate nei Moduli 1 e 2)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 2

### Competenza Area 3 - DigComp 2.2. Creazione contenuti digitali

- webinar di 1h: Area 3: Gli esempi di competenza per ordine di Scuola
- tutorial 1h: contenuti formativi sulle 6 competenze dell'Area 3 - indicazioni per la consegna dell'esercizio 3 (ricerca e didattizzazione/ creazione di contenuti formativi sulla competenza di Area 3 coinvolta nelle attività sviluppate nei Moduli 1 e 2)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 3

### Competenza Area 4 - DigComp 2.2. Sicurezza

- webinar di 1h: Area 4: Gli esempi di competenza per ordine di Scuola
- tutorial 1h: contenuti formativi sulle 4 competenze dell'Area 4 - indicazioni per la consegna dell'esercizio 4 (ricerca e didattizzazione/ creazione di contenuti formativi sulla competenza di Area 4 coinvolta nelle attività sviluppate nei Moduli 1 e 2)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 4

### Competenza Area 5 - DigComp 2.2. Risolvere problemi

- webinar di 1h: Area 5: Gli esempi di competenza per ordine di Scuola
- tutorial 1h: contenuti formativi sulle 4 competenze dell'Area 5 - indicazioni per la consegna dell'esercizio 5 (ricerca e didattizzazione/ creazione di contenuti formativi sulla competenza di Area 5 coinvolta nelle attività sviluppate nei Moduli 1 e 2)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 5

Output realizzato al termine del Modulo 3: Contenuti per arricchire i Lesson plan sviluppati nei Moduli 1 e 2  
 Contenuti e Conoscenze / competenze da acquisire: il riferimento è il framework DigComp 2.2.

## Modulo 4 - Formare i docenti: progettare e gestire la formazione degli insegnanti per fare didattica nelle classi della Scuola 4.0 (gennaio-febbraio 2024)

### [Formazione formale] - Il progetto di un corso

- webinar di 2h: introduzione, scrivere il progetto di un corso che prevede l'uso delle tecnologie digitali
- tutorial 1 h: esempi e buone pratiche - indicazioni per la consegna dell'esercizio 1 (scrittura del progetto del corso che ogni corsista progetta per portare ad altri colleghi i contenuti sviluppati nei Moduli 1,2,3)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 1

### [Formazione formale] - Allestire piattaforme e-learning

- webinar di 1h: Funzionalità delle piattaforme e-learning
- tutorial 1 h: esempi e buone pratiche - indicazioni per la consegna dell'esercizio 2 (allestimento su piattaforma Moodle che ospiterà il corso che ogni corsista progetta per portare ad altri colleghi i contenuti sviluppati nei Moduli 1,2,3)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 2

### [Formazione formale] - Sviluppare contenuti digitali per la formazione docenti

- webinar di 2h: Gli elementi chiave per la creazione di contenuti su uso pedagogico delle tecnologie digitali
- tutorial 1 h: esempi e buone pratiche - indicazioni per la consegna 3 (sviluppo di brevi video che spiegano come fruire dei contenuti della piattaforma e questionari per verificare la comprensione)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 3

### [Formazione non formale] - Metodi e strumenti per diffondere cultura dell'innovazione digitale a scuola

- webinar di 1h: Ambienti e strumenti per fare del formatore di insegnanti un punto di riferimento per i colleghi.
- tutorial 1 h: esempi e buone pratiche - indicazioni per la consegna per l'esercizio 4 (progetto di una iniziativa non formale per la diffusione dell'innovazione digitale)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 4

### [Formazione circolare] - Ricerca-azione

- webinar di 1h: Strumenti e metodi per supportare la ricerca-azione nelle classi
- tutorial 1 h: esempi e buone pratiche per condurre e rendicontare e condividere i risultati della ricerca-azione - indicazioni per la consegna dell'esercizio 5 (validazione del modello di Ricerca-Azione)
- feedback asincrono personalizzato sull'esercizio 5

### [Formazione degli adulti]

- webinar di 1h: Strumenti e metodi per supportare la ricerca-azione nelle classi

Discussione e creazione collaborativa asincrona di un vademecum dei comportamenti più efficaci per diffondere l'innovazione nella Scuola.

Output realizzato al termine del Modulo 4: Lesson plan per condurre una attività in classe con la realtà aumentata o virtuale