

## **PNRR - Missione 4 - Componente 1 - linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico".**

**Titolo del progetto:** Metodologie per un apprendimento attivo ed efficace .

**Referente del progetto:** Daniela Sanna (animatrice digitale)

**e-mail referente:** [sanna.daniela@liceoasproni.it](mailto:sanna.daniela@liceoasproni.it)

### **Descrizione del progetto**

L'obiettivo del progetto è quello di fornire spunti ed esempi per la progettazione di lezioni, o di segmenti di lezione, applicando le tre metodologie della Gamification, dell'Inquiry e dello Storytelling.

Durante il corso saranno inoltre forniti suggerimenti su come sfruttare le potenzialità di alcuni strumenti digitali, già presentati nel corso "Risorse digitali per la didattica", per la progettazione di lezioni in cui gli studenti possano acquisire, accanto alle competenze specifiche della disciplina, anche competenze digitali insieme a competenze trasversali messe in gioco dalle diverse attività che possono affiancare la lezione frontale.

Il tutto inserito nel quadro più ampio del percorso di digitalizzazione che la scuola sta intraprendendo in seguito alle altre linee di investimento del PNRR.

Il percorso è articolato in 3 incontri in presenza durante i quali verranno presentate tre metodologie didattiche. Durante ogni incontro si illustrerà velocemente la metodologia spiegando schematicamente come costruire una lezione basata su di essa e indicando quali risorse digitali possono essere utili nelle diverse fasi di implementazione della lezione. Durante la seconda parte dell'incontro, i partecipanti proveranno a progettare lezioni sulla base di quanto visto nella prima.

Ci si aspetta che durante l'incontro, dal confronto fra docenti di discipline diverse e con diverse esperienze, scaturiscano altri esempi e idee su come la metodologia illustrata potrebbe essere utilizzata.

**Destinatari:** tutti i docenti della scuola.

**Finalità:**

- Rafforzare il legame tra tecnologie digitali e innovazione didattica
- Rafforzare la formazione digitale
- Favorire la condivisione e la collaborazione
- Diffondere tra i docenti l'uso diversificato di pratiche e metodologie.
- Fornire strumenti per l'innovazione didattica e metodologica.
- Fornire strumenti utili alla realizzazione di lezioni diverse che intervallino, con diversi scopi e obiettivi, le lezioni frontali di istituzionalizzazione dei contenuti o le modalità classiche di valutazione.
- Fornire idee su come sfruttare le risorse digitali incontrate nel corso precedente.

**Contenuti:**

- Gamification
- Inquiry
- Storytelling

**Fasi di realizzazione del progetto:**

- Iscrizione formale al corso tramite la piattaforma Scuola Futura, come da normativa.
- Realizzazione del corso.

- Compilazione di un questionario di gradimento in uscita.
- Rilascio di un attestato di frequenza in base alle presenze.

**Calendario:**

Si prevedono 3 incontri da 3 ore ciascuno.