

SCUOLA 4.0: INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE

ANIMATORE DIGITALE NELLA SCUOLA 4.0

L'Animatore Digitale è una figura essenziale nel processo di innovazione e trasformazione dell'istituzione scolastica. Introdotta nel 2015 dal Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD), questa figura, in collaborazione con il dirigente scolastico e il direttore amministrativo, può fornire un supporto fondamentale per indirizzare tutto il personale scolastico verso una completa e più consapevole transizione al digitale. Questo corso si propone di fornire una formazione specifica e in linea con quanto richiesto dal framework DigCompEdu e dal Piano Scuola 4.0.

DESTINATARI

Animatori digitali, insegnanti di ogni ordine e grado.

OBIETTIVI, COMPETENZE E RISULTATI ATTESI

- Trasformare la didattica tradizionale in ottica innovativa e attraverso una programmazione per competenze condotta mediante l'utilizzo di strumenti digitali.
- Acquisire e disseminare metodologie didattiche che, attraverso l'ausilio degli strumenti digitali, pongono il benessere dello studente al centro del processo di apprendimento.
- Realizzare attività di Storytelling e di Digital Storytelling attraverso strumenti digitali.
- Imparare a utilizzare il coding come metodo didattico nelle materie curriculari.
- Imparare a creare ambienti immersivi attraverso VR e AR.
- Conoscere e saper utilizzare i principali strumenti di Intelligenza Artificiale.

ORE CERTIFICATE

20

PROGRAMMA COMPLETO DEL CORSO

Formazione su Misura è un progetto di Mondadori Education e Rizzoli Education.

Mondadori Education e Rizzoli Education sono Enti accreditati per la formazione del Personale della Scuola ai sensi della DM 170/2016.

www.formazioneumisura.it

Contenuti e programma possono essere curvati e adattati ai bisogni formativi dei destinatari del corso in accordo con l'Ente e con la supervisione scientifica degli autori.

Moduli	Argomenti
1. Digital Storytelling e Story Mapping in classe	Innovare la didattica con il Digital Storytelling Geolocalizzazione e realtà aumentata A scuola con il Memetelling
2. Creare contenuti disciplinari attraverso Canva e Genially	Come creare contenuti disciplinari innovativi. Presentazioni multimediali con Canva. Infografiche, quiz e presentazioni con Genially.
3. Intelligenza artificiale: l'uso dei chatbot nella didattica	Intelligenze Artificiali Generative e processi di apprendimento. Rischi e opportunità dell'utilizzo delle AI in classe. AI per la scrittura e la generazione di immagini: ChatGPT e Midjourney.
4. Creare avatar e ambienti immersivi per l'apprendimento multisensoriale e multidimensionale	L'ambiente di apprendimento nella Scuola 4.0 Apprendimento immersivo in pratica Eduverso: un inquadramento teorico e pedagogico.
5. Esempi e attività didattiche e in AR	Strumenti e buone pratiche in Realtà Aumentata (AR)
6. Esempi e attività didattiche e in VR	Strumenti e buone pratiche in Realtà Virtuale (VR)

MATERIALI DIDATTICI

Per consentire ai corsisti un ulteriore approfondimento personale delle tematiche affrontate, l'Ente mette a disposizione di ciascun corsista numerosi materiali didattici realizzati dal curatore scientifico del corso e scaricabili all'interno della piattaforma e-learning di Formazione su Misura, tra cui:

- videolezioni registrate;
- dispense con i contenuti di ogni singolo modulo;

Formazione su Misura è un progetto di Mondadori Education e Rizzoli Education.

Mondadori Education e Rizzoli Education sono Enti accreditati per la formazione del Personale della Scuola ai sensi della DM 170/2016.

www.formazioneumisura.it

- slide di presentazione e approfondimento degli argomenti del corso;
- questionario di valutazione.

Formazione su Misura è un progetto di Mondadori Education e Rizzoli Education.

Mondadori Education e Rizzoli Education sono Enti accreditati per la formazione del Personale della Scuola ai sensi della DM 170/2016.

www.formazioneSUMISURA.it