



5/6 DICEMBRE 2022

Stati generali della scuola digitale 2022

Uno studente che cresce
è un futuro che diventa grande.

Bergamo, 5 e 6 Dicembre 2022

Una riflessione sull'importanza della tecnologia
nell'insegnamento e nell'apprendimento con uno
sguardo sul futuro.

Programma



ARGOMENTI CHIAVE TRATTATI IN QUESTE GIORNATE

- L'impatto della tecnologia sull'istruzione dopo la Pandemia.
- Il ruolo della tecnologia interattiva ed immersiva nell'istruzione.
- I vantaggi della tecnologia interattiva.
- L'apprendimento a distanza e la nuova normalità.
- Nuove tendenze da considerare: software per la personalizzazione della didattica.
- Scuola 4.0: Il metaverso
- Nuovi ambienti di apprendimento digitali MID Curriculum Mapping

L'impatto della tecnologia sull'insegnamento e sull'apprendimento post pandemia.

Dopo la Didattica a distanza la scuola ha bisogno di riconquistare le persone : docenti e studenti con una relazione più forte, con un'istruzione adattiva basata sulla personalizzazione e non sui programmi.





Insegnamento e apprendimento tradizionali

- Materiali di apprendimento fisici e attrezzature come carta, penne e lavagne
- Accesso limitato ai materiali didattici e alle informazioni
- Insegnamento e apprendimento hanno luogo generalmente in un contesto di classe in presenza

**Non VS
ma PLUS**

L'insegnamento e l'apprendimento con l'ausilio della tecnologia

- Un più ampio accesso ai materiali didattici e alle informazioni
- Maggiori canali e strumenti disponibili per la comunicazione e la collaborazione
- Consente una tipologia di apprendimento più personalizzata per gli studenti

Life skills

IL TERMINE DI LIFE SKILLS VIENE GENERALMENTE RIFERITO AD UNA GAMMA DI ABILITÀ COGNITIVE, EMOTIVE E RELAZIONALI DI BASE, CHE CONSENTONO ALLE PERSONE DI OPERARE CON COMPETENZA SIA SUL PIANO INDIVIDUALE CHE SU QUELLO SOCIALE. IN ALTRE PAROLE, SONO ABILITÀ E CAPACITÀ CHE CI PERMETTONO DI ACQUISIRE UN COMPORTAMENTO VERSATILE E POSITIVO, GRAZIE AL QUALE POSSIAMO AFFRONTARE EFFICACEMENTE LE RICHIESTE E LE SFIDE DELLA VITA QUOTIDIANA.





SOFT SKILLS ovvero le competenze trasversali.



Human skills

Hard Skills

specific, technical abilities required to do a job, typically acquired through education and experience



Foreign language skills



Coding ability



Technical understanding of SEO



Photoshop knowledge



Writing proficiency

Soft Skills

a combination of people skills, social skills, communication skills, emotional intelligence, and personality traits



Empathy



Communication



Leadership



Willingness to learn



Time management



Passare dal Problem solving..al Problem solving Evoluto e Cooperativo



Secondo Vygotskij “lo sviluppo cognitivo dei bambini, è il risultato delle interazioni con le altre persone. La capacità di pensare e risolvere problemi si evolve grazie alla guida di persone in grado di insegnare al bambino ad usare gli strumenti culturali adeguati”.

STEM E COMPETENZE TRASVERSALI PER COMBATTERE LA GENDER GAP

PERSEGUIRE I PROPRI SOGNI E
TRASFORMARE LA REALTÀ A PROPRIO
FAVORE, STIMOLANDO CURIOSITÀ ED
INTERESSE SCIENTIFICO.



Dai contenuti alla riflessione sui processi di apprendimento, legati alle belle emozioni





Creare un contesto emotivo
pedagogico con un sussidio
tecnologico accattivante.
Coinvolgere gli studenti usando
gamification e metaverso come
strumenti.



Impara Digitale

L'Associazione Il Centro Studi Impara Digitale è un'associazione no profit nata nel 2012 al fine di promuovere lo sviluppo di una modalità didattica...

 Impara Digitale



MID Curriculum Mapping

Indirizzo piattaforma: www.CurriculumMapping.it

Impara Digitale propone una piattaforma di “Curriculum Mapping”, o mappatura dei corsi di studio, come strumento essenziale per facilitare: condivisione dei programmi tra docenti della stessa disciplina e tra scuole dello stesso network educativo; la loro supervisione da parte dei coordinatori didattici; la fruizione ordinata e integrata dei contenuti didattici digitali da parte degli studenti. Mappare il curriculum significa rendere intelligibile, condivisibile e trasparente il curriculum scolastico e le sue componenti. Con il Curriculum Mapping si possono vedere in modo sinottico i valori educativi fondamentali della scuola, le competenze di riferimento, la loro applicazione nei diversi assi culturali e livelli o gradi di scuola, la programmazione annuale per ogni anno e ciclo scolastico e la strutturazione delle unità formative della programmazione.

Progettando, programmando e pianificando il curricolo su di un'unica piattaforma anziché con modalità diverse e non mappabili, si raggiungono alcune finalità molto importanti nell'educazione per il 21 secolo:

- condividere obiettivi e programmi tra insegnanti della stessa scuola o di gruppi di scuole;
- rendere accessibili i contenuti didattici digitali a insegnanti e studenti;
- monitorare, aggiornare ed e adattare l'andamento della programmazione disciplinare in tempo reale;
- permettere la supervisione del curriculum da parte dei coordinatori didattici.

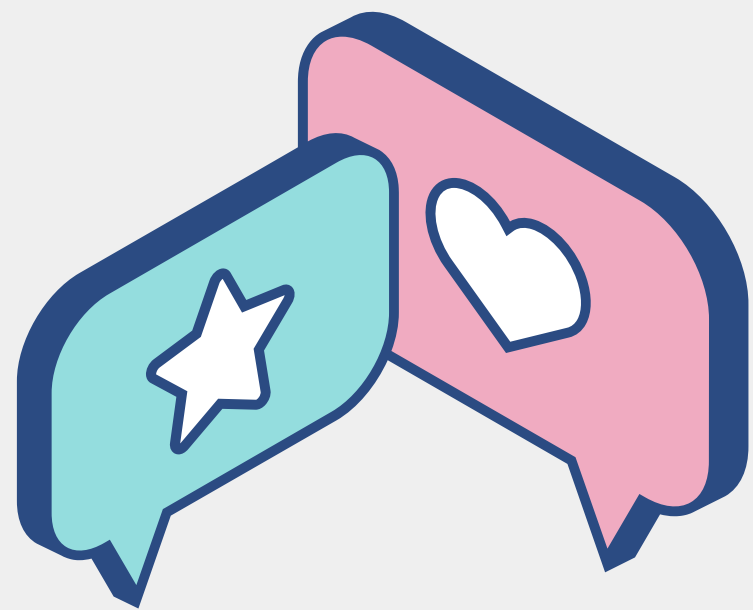
Nato come approccio negli USA (H.H. Jacobs, 1989, 1997, 2009) dove è largamente diffuso, il curriculum mapping si sposa con la programmazione per competenze avviata nelle scuole italiane ed europee.

La mappatura del curriculum avvia un processo iterativo che porta ad accumulare sapere sulla didattica, renderlo confrontabile e incentivare attività di fertilizzazione incrociata. Il processo si svolge interattivamente in tre fasi:

Documentare: per ogni parte del curriculum si registra in modo analitico il contenuto, per quale competenza e con quali modalità viene insegnato;

Valutare: i risultati sono valutati sia in base ai feedback relativi alla singola parte sia nel suo complesso in modo da reindirizzare il corso durante il suo svolgimento o la struttura di corsi simili;

Revisionare: Si revisiona il curriculum, anche durante lo stesso corso, sulla base degli input registrati.



E il futuro?

I ragazzi con la didattica a distanza ci hanno fatto entrare nel loro spazio digitale; forniamo loro una realtà virtuale accattivante e formativa.

Non esiste una formazione on line vs off line, ma un apprendimento ibrido e personalizzato, che generi desiderio di cultura e stare bene a scuola.

Questo è solo un esempio... il resto è "in-formazione"



NUOVI KIT DIDATTICI DI PHOTON

Per potenziare il tuo metodo di insegnamento con schede, materiali e tutto il necessario per la tua lezione




MR*DIGITAL EDUCATION

Nuovi kit Photon - MR Digital - Education

A quale kit sei interessato? Clicca per saperne di più: Vuoi maggiori informazioni? Scegli il prodotto che ti interessa e lascia i tuoi dati di contatto. Il nostro consulente ti contatterà...

MR Digital



Create, Share & Experience Your Creativity In 3D

Spatial is the largest 3D social network. Explore stunning worlds, create immersive spaces & express your true virtual self. Upload 2D, 3D & NFT art in 1 click

Spatial

IIDEA | Italian Interactive Digital Entertainment Association

IDEA Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi. Rappresenta i produttori di console, editori e sviluppatori di videogiochi operanti in Italia.

Fed_Anima

**La scuola ha il compito di dare
nomi alla realtà: le parole corpose
creano attenzione. Gianna Mazzini**

**[https://www.labodif.com/chi-
siamo/](https://www.labodif.com/chi-siamo/)**

