

## Percorso di formazione/aggiornamento per docenti

# **Metodologie e strategie didattiche innovative**

Spunti didattici e metodologici per lo sviluppo delle 8 competenze chiave

### DESCRIZIONE

Il percorso offre spunti didattici e metodologici per cercare di rendere più agevole ed interessante l'attività dell'apprendere.

Ogni modulo è strutturato in modo chiaramente riconducibile allo sviluppo di una delle "Otto competenze chiave per l'apprendimento permanente stabilite con le Raccomandazioni del parlamento europeo del 2006."

### FINALITÀ

- collaborare in vista di una condivisione della conoscenza e evoluzione del concetto di ambiente di apprendimento.
- focalizzare il proprio potenziale "creativo" per ricercare nuove e diversificate strategie didattiche
- approfondire le teoriche e pratiche nel campo della problematica degli alunni BES
- accrescere competenze nell'utilizzo metodologico delle competenze digitali
- utilizzare di piattaforme interattive su cui condividere materiale, documenti, confronti nei forum.

### DURATA E ARTICOLAZIONE DIDATTICA

Il corso ha una durata di **30 ore complessive**, di cui **24 ore in presenza** (8 incontri di 3 ore cad.) e **16 ore online**, articolate nei seguenti moduli didattici:

1. "Learning by doing": il "saper come fare a " piuttosto che al "conoscere che". Gli EAS (Episodi di apprendimento situato o "Compiti di realtà") per "Imparare ad imparare"
2. "Project work" e "business game": la simulazione per l'apprendimento delle teorie di marketing e general management per lo sviluppo dello "Spirito d'iniziativa e di imprenditorialità"
3. "Role playing": un gioco di ruolo nel cui si possono confrontare vari punti di vista e idee per sviluppare "consapevolezza ed espressione culturale".
4. L' "outdoor training": l'abbattere degli schemi mentali e, uscendo "fuori dalle righe", rende l'insegnamento più immediato e fuori dall'ordinario, così che risulti anche più interessante per lo sviluppo delle competenze matematiche e di base scientifiche e tecnologiche.
5. Il "Teatro d'impresa": simulazione di un'attività teatrale, una gara tra i gruppi, principalmente due, che nel mettere in scena situazioni lavorative ricche di problemi e relative soluzioni, per imparare la gestione dei vari casi pratici con cui è facile venire in contatto per lo sviluppo della comunicazione in lingua straniera in ottica CLIL
6. La "Scrittura cre-attiva" per lo sviluppo della comunicazione in lingua madre.
7. Il "Cooperative learning": lavoro di gruppo declinato secondo i seguenti elementi: positiva interdipendenza; responsabilità individuale; interazione faccia a faccia; uso appropriato delle abilità; valutazione del lavoro, per lo sviluppo delle competenze sociali e civiche .
8. La "Liquidità digitale": l'utilizzo delle risorse digitali in continuo cambiamento ed in espansione applicativa. La creatività della professionalità docente nell'utilizzo di tools e piattaforme digitali per sviluppare le competenze digitali