



INNOVAZIONE DIGITALE PER MIGLIORARE L'ESPERIENZA DIDATTICA **ARRIVA DIGITRAINER**

Il percorso di alta formazione per docenti, in partenza a novembre, affronterà in 10 moduli autoconclusivi tematiche legate al supporto dei processi di innovazione e all'integrazione delle nuove tecnologie in ambito educativo, per migliorare l'esperienza didattica e sostenere il successo formativo degli studenti.

Torino, 30 ottobre - Dirscuola, Associazione Impara Digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione Mondo Digitale ETS e Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo lanciano un percorso co-progettato di alta formazione dal titolo "DIGITRAINER: ALTA FORMAZIONE - FORMARE I FORMATORI".

L'iniziativa è composta da **10 moduli formativi**, autoconclusivi ma collegati tra loro, per un totale di **250 ore di formazione** di cui 120 in modalità sincrona e 130 in asincrona. Le attività si svolgeranno **a partire da novembre 2023**.

Con DIGITRAINER i promotori, in partnership, mettono a disposizione delle scuole italiane il proprio know-how per **supportare i processi di innovazione che migliorino l'esperienza didattica**, innalzino le competenze, e sostengano il successo formativo degli studenti, in coerenza con l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite, del Piano di azione per l'istruzione digitale 2021-2027 della Commissione europea e dei quadri europei di riferimento, della Strategia nazionale per le competenze digitali, del Piano Scuola 4.0 e del PA digitale 2026.

Dalle nuove frontiere della realtà virtuale e delle intelligenze artificiali, all'uso a fini educativi e organizzativi dei device tecnologici più avanzati, i moduli di DIGITRAINER si pongono come un percorso formativo d'eccellenza, **rivolto a insegnanti di ogni ordine, grado e disciplina**, con competenze digitali medie, affinché rafforzino le proprie capacità di supportare altri colleghi nell'**adozione di strumenti didattici innovativi**, favorendo così processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

La prima proposta [Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale a scuola](#) (modulo 1, a cura di Dirscuola) parte da una riflessione: vincere la resistenza al cambiamento, molto diffusa nel sistema scolastico, richiede conoscenza del contesto innovativo che si intende proporre, nella fattispecie quello tecnologico, ma anche capacità di agire alcune leve motivazionali e quella di mettere in atto misure organizzative indispensabili ad accrescere l'esigenza

di cambiamento. Il modulo si concentra quindi sul tema di una leadership efficace dell'innovazione, indispensabile per un significativo contributo al miglioramento della qualità dell'apprendimento e per preparare gli studenti alle sfide del futuro.

In [Digitalizzazione amministrativa e competenze digitali del personale delle segreterie scolastiche](#) (modulo 2, a cura di Dirscuola) si affronta il tema dell'utilizzo di software gestionali per automatizzare alcune attività ripetitive, liberando il personale per attività più strategiche. La digitalizzazione della segreteria scolastica può essere infatti un'occasione per migliorare l'efficienza e la qualità del servizio scolastico e per promuovere lo sviluppo delle competenze del personale.

[Strumenti e approcci per la progettazione e la gestione degli ambienti di apprendimento innovativi](#) (modulo 3, a cura di Fondazione Golinelli) ha un duplice obiettivo. Da un lato desidera aiutare i docenti nel consolidare competenze di gestione organizzativa e didattica degli ambienti di apprendimento innovativi, siano le classi, le aule disciplinari, i laboratori tematici, i next generation lab, valorizzando le tecnologie digitali. Dall'altro si propone di fornire strumenti e modalità utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori interni ed esterni alla scuola di appartenenza.

[Elaborare un curriculum digitale in relazione al DigComp2.2 e al DiCompEdu](#) (modulo 4, a cura di Associazione Impara Digitale) desidera coinvolgere i partecipanti in attività laboratoriali per acquisire strumenti progettuali utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori per la creazione di un curriculum digitale in relazione alle competenze europee, con particolare attenzione al DigComp2.2 e al DiCompEdu. L'approccio è prevalentemente metodologico ed improntato alla condivisione e riflessione, organizzato in modo da prevedere in ogni appuntamento uno spazio in cui facilitare il confronto e il dialogo tra i partecipanti, valorizzando così le esperienze personali.

In [Le metodologie nella progettazione didattica innovativa](#) (modulo 5, a cura di Associazione Impara Digitale) i partecipanti saranno supportati: nella realizzazione di percorsi didattici per individuare le criticità degli studenti e le modalità con cui risolverle; nell'individuazione di metodologie didattiche con cui favorire l'apprendimento delle competenze digitali e le modalità migliori per applicarle nella didattica giornaliera; nella creazione di griglie per il monitoraggio e la valutazione del lavoro svolto dagli alunni e del loro processo di apprendimento.

L'informatica come disciplina scientifica viene identificata come uno strumento che può aiutare nel promuovere pensiero critico nell'uso delle tecnologie e rafforzare quelle competenze digitali che gli studenti dovrebbero acquisire durante il loro percorso scolastico. [Pensiero computazionale e informatica a scuola: progettare 'plugged & unplugged learning activities'](#) (modulo 6, a cura di Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo) ha l'obiettivo di chiarire la relazione tra i diversi termini in uso (pensiero computazionale e informatica ma anche robotica, coding, ecc.) e fornire competenze rispetto all'inserimento dei principi di base dell'informatica nella didattica scolastica a prescindere dalla propria disciplina di insegnamento e tenendo presente gli obiettivi e le caratteristiche dei diversi livelli di istruzione.

Con [Intelligenza artificiale \(AI\) e AI generativa: l'integrazione in ambito educativo](#) (modulo 7, a cura di Fondazione Mondo Digitale ETS) i docenti sono introdotti all'Intelligenza Artificiale (IA) generativa e agli strumenti necessari per integrare queste tecnologie nell'ambito educativo. Alla fine del percorso, i partecipanti saranno in grado di integrare in modo efficace l'IA generativa nelle loro pratiche educative, creando esperienze di apprendimento innovative e adattate alle esigenze degli studenti.

[Making, tinkering, realtà virtuale, internet delle cose. Strumenti per la didattica attiva, trasversale e integrata](#) (modulo 8, a cura di Fondazione Golinelli) punta a coinvolgere i partecipanti in attività di sensemaking per acquisire strumenti progettuali utili a ideare percorsi di formazione rivolti a formatori su temi quali il making, il tinkering, la Realtà Virtuale e Internet delle Cose nella didattica. L'approccio è prevalentemente metodologico e progettuale ed è



orientato a consolidare la consapevolezza dei partecipanti su come organizzare e gestire ambienti educativi che promuovano relazioni generative tra studenti e insegnanti, favorendo l'engagement, l'autonomia e il problem solving, e consentendo di consolidare contemporaneamente competenze disciplinari, sociali e digitali.

Le professioni digitali del futuro: conoscenze, competenze e progettazione di percorsi formativi (modulo 9, a cura di Fondazione Mondo Digitale ETS) ha l'obiettivo di fornire agli insegnanti conoscenze e competenze necessarie per preparare gli studenti alle sfide e alle opportunità del mercato del lavoro digitale, che richiede figure professionali sempre più qualificate, innovative e versatili. Il corso si basa su metodologie attive e collaborative, che coinvolgeranno in attività pratiche, progettuali e riflessive, e vi permetteranno di sviluppare le vostre competenze digitali sia come docenti che come apprendenti.

Universal Design for Learning: come usare le tecnologie per una didattica inclusiva (modulo 10, a cura di Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo) si propone di favorire lo sviluppo di un approccio inclusivo nella realizzazione di attività didattiche che prevedano l'utilizzo delle tecnologie digitali. È strutturato in prospettiva dialogica con i partecipanti, alternando fasi di approfondimento teorico ed applicativo in modalità asincrona a momenti sincroni di carattere laboratoriale, nella prospettiva della didattica cooperativa.

L'acquisto delle proposte di DIGITRAINER è rivolto alle scuole, poli formativi, reti di ambito e non ai singoli docenti. Ogni modulo prevede un minimo di 15 partecipanti e un massimo di 30 per poter partire. Per ricevere maggiori informazioni è possibile [compilare il modulo per la manifestazione di interesse](#) presente sul sito web di tutti i promotori.

La locandina del corso è scaricabile da [questo link](#).

Francesca Bizzotto | ufficio stampa Dirscuola | bizzotto@anp.it | 3394549965

Francesco Castellana | Ufficio Stampa Fondazione Golinelli | ufficiostampa@fondazionegolinelli.it | 051 0923213

Ufficio Comunicazione Impara Digitale | press@imparadigitale.it | +39 035.210469

Onelia Onorati | Ufficio Stampa e Social Media Manager Fondazione Mondo Digitale | o.onorati@mondodigitale.org | +39 349 7839292

Elisa Amorelli | Coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale | Fondazione Mondo Digitale | e.amorelli@mondodigitale.org | +39 338 3043021

Ufficio Comunicazione Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo | comunicazione@fondazione Scuola.it | 011.15630500