

Corso di formazione per l'uso delle carte Scaffold

Docente: Andrea Binasco

Durata: 8 ore

Struttura: Quattro moduli da 2 ore, da svolgersi online su piattaforma Zoom.

Ogni incontro prevede una parte teorica partecipata e una fase laboratoriale di uso delle carte su lavagna multimediale.

Obiettivi: Il corso si propone di illustrare il funzionamento di Scaffold e approfondire gli argomenti in esso contenuti. Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di usare Scaffold per la progettazione didattica, sia individualmente che collaborando con altri colleghi. Avranno anche sviluppato, nel corso delle lezioni, almeno due UdA che potranno essere usate in classe.

Contenuti:

Lezione 1 (2 ore)

- Breve introduzione, compilazione questionario online. (15 minuti)
- Scaffold – Breve storia dello sviluppo dello strumento. (5 minuti)
- Che cosa sono le competenze? I framework europei di competenza in Scaffold (LifeComp, DigComp, GreenComp, EntreComp). (15 minuti)
- Le competenze trasversali. (5 minuti)
- Come è composto Scaffold. (10 minuti)
- Il Design Thinking per la progettazione didattica. (10 minuti)
- Le carte Setting. Esercizio di definizione del Setting con Scaffold. (25 minuti)
- Le carte Progettazione. (15 minuti)
- Come lavorare in team con Scaffold – esempi. (10 minuti)
- Compito per la volta successiva: pensare alle difficoltà di progettazione didattica. Individuare almeno 3 esigenze o problemi percepiti nella progettazione. (10 minuti)

Lezione 2 (2 ore)

- Restituzione compito e discussione. (20 minuti)
- Struttura delle carte Competenza. (10 minuti)
- Come scegliere le competenze. I criteri di scelta possibili: partire da una competenza specifica – partire da una competenza trasversale – partire da un bisogno educativo – scelta casuale. (15 minuti)
- Esercizio: partire da una competenza specifica e ipotizzare un'UdA con più competenze collegate. (In break-out room, 30 minuti)
- Restituzione. (10 minuti)
- Utilizzo di Scaffold partendo da una competenza trasversale. (10 minuti)
- Esempi di attività didattiche per lo sviluppo delle competenze. I suggerimenti nelle carte. (20 minuti)
- Compito: immaginare un'attività per lo sviluppo di 3 competenze.

Lezione 3 (2 ore)

- Restituzione compito e discussione. (10 minuti)
- I metodi didattici. (20 minuti)
- I metodi di valutazione. (30 minuti)

- Esercizio in break out room: recuperare le competenze previste nella lezione precedente, individuare alcuni metodi di valutazione e didattici. (30 minuti)
- Le carte Programmazione nel dettaglio. (10 minuti)
- I tempi della progettazione. (10 minuti)
- Compito: individuare un bisogno per progettare in aula un'attività didattica. (Consegna: 10 minuti)

Lezione 4 (2 ore)

- Criterio casuale: scegliere 3 competenze in modo casuale e immaginare un'attività didattica. (10 minuti)
- Creazione di un'unità di apprendimento interdisciplinare completa con le carte Scaffold. (Attività laboratoriale partecipata, 1 ora). Lavoro su una delle due UdA ipotizzate nelle lezioni precedenti.
- Restituzione, domande, approfondimenti.