

UNIVERSITÀ POPOLARE DI SAN CAMILLO
SCIENZE INTEGRATE DELLA FORMAZIONE E DELL'EDUCAZIONE INCLUSIVA
- TITOLI CULTURALI -

CORSI DI PERFEZIONAMENTO

I “**corsi di perfezionamento ed aggiornamento professionale**” forniscono una preparazione specifica in determinate aree professionali. In alcuni casi sono aperti anche a chi è in possesso di un diploma di scuola superiore di secondo grado.

Ogni corso dà diritto ad un **attestato di partecipazione** ed è costituito da sei percorsi specifici inerenti alle diverse tipologie dei tre ambiti, secondo la tabella sotto riportata: *Didattica Generale, Area BES, Educazione Digitale*.

I **corsi di perfezionamento** prevedono inoltre l'attribuzione di *crediti spendibili* dagli studenti in **master** con finalità didattiche simili a quelle offerte appunto dai corsi in questione, i quali si trovano dunque implicati all'interno del **master** stesso: tali crediti, insomma, permettono di non ripetere il corso già frequentato e superato ai fini del **master** prescelto.

DIDATTICA GENERALE

I COMUNICAZIONE GENERATIVA - LINGUA PARLATA E SCRITTA

1. *Competenze alfabetico-funzionali e multilinguistiche*
2. *Ruolo dell'eloquio e della scrittura*
3. *Interazione dialogica*
4. *Azione oratoria*
5. *Modello valenziale*
6. *Ruolo della grammatica valenziale nella Scrittura*

II DIDATTICA ORIENTATIVA, PER COMPETENZE ED INCLUSIVA

1. *Competenze disciplinari, trasversali, di cittadinanza*
2. *Gestione della classe in presenza e a distanza*
3. *Didattica dell'errore*
4. *Narratologia*
5. *Matematica analogica*
6. *Etica ed educazione con l'attività motoria*

**III TECNICHE DELL'INSEGNAMENTO - STRATEGIE EDUCATIVE
E METODOLOGIE DIDATTICHE**

1. *Educazione e tutorato tra pari - Apprendimento cooperativo e d'azione*
2. *Classe ribaltata*
3. *Approccio dialogico - induttivo/deduttivo - analogico*
4. *Apprendistato cognitivo e metacognitivo*
5. *Itinerario di scoperta e Gioco di ruolo*
6. *Studio di caso e Soluzione di problemi reali*

IV INTEGRAZIONE DEI SAPERI - METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO

1. *Modalità logico-analogica dell'acquisizione intellettuale*
2. *Schemi, mappe, modelli psico-culturali*
3. *Stem-Steam*
4. *Intra-Co-Multi-Pluri-Inter-Trans-Meta-Disciplinarità integrata*
5. *Esami di stato: scuola secondaria superiore di 1° e di 2° grado*
6. *Piano rigenerazione scuola*

V VALUTAZIONE - PROGETTARE E VALUTARE PER COMPETENZE

1. *Approccio docimologico*
2. *Unità di apprendimento*
3. *Compiti autentici e compiti di realtà*
4. *Griglie di valutazione*
5. *Rubriche di valutazione: osservazione del processo*
6. *Rubriche di valutazione: prestazione del prodotto*

VI CURRICOLO D'ISTITUTO - CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

1. *Curricolo sintetico-sincronico*
2. *Curricolo analitico-diacronico*
3. *Curricolo di educazione civica*
4. *Sostenibilità ambientale,*
5. *Cittadinanza attiva*
6. *Cittadinanza globale*

AREA BES

VII SFERA INTELLETTUALE - METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO E FACILITAZIONE DELL'ACQUISIZIONE INTELLETTIVA

1. *Schemi verbali*
2. *Schemi grafici e interattivi*
3. *Mappe mentali, concettuali e del processo logico*
4. *Diagramma grafico e del flusso di base*
5. *Modelli di struttura e rappresentazioni simboliche*
6. *Mnemonotecnica e memoria fotografica*

VIII SFERA PSICOLOGIA - INTELLIGENZA EMOTIVA E CAPACITÀ DI COPING

1. *Migliorare la percezione del proprio sé*
2. *Migliorare le proprie relazioni*
3. *Autoefficacia per rispondere a situazioni difficili*
4. *Autostima per rispondere a situazioni avverse*
5. *Resilienza per rispondere a situazioni sfidanti*
6. *Fronteggiare in modo adeguato situazioni complesse*

IX SFERA SOCIALE - DAL MODELLO BIOMEDICO AL CAPABILITY APPROACH: DISABILITÀ ALLA CONQUISTA DEL CONTESTO

1. *Disabilità e contesto*
2. *Approccio della capability*
3. *Azione svolta dalle caratteristiche individuali*
4. *Espansione della capacità e opportunità reali della persona*
5. *Modello sanitario*
6. *Modello caritatevole*

EDUCAZIONE DIGITALE

X METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO NELLA CLASSE DIGITALE INCLUSIVA

1. *La Classe Digitale Inclusiva*
2. *Modelli teorici e metodologici*
3. *Progettazione: elaborazione di e-tivity*
4. *L'utilizzo delle mappe concettuali per favorire l'apprendimento e l'inclusione*

5. *Definizione di metodo di studio come strategia per facilitare l'acquisizione di contenuti*
6. *Documentazione e condivisione di e-tivity (in asincrono)*

XI VOCE E DIGITALE INSIEME PER UNA DIDATTICA CLASSICAMENTE ULTRAMODERNA

1. *Opportunità e aspetti critici dell'uso delle tecnologie*
2. *Individuare e sfruttare le potenzialità educative e inclusive delle tecnologie.*
3. *Riconoscere e affrontare le eventuali criticità messe in campo dalle tecnologie.*
4. *Principio della consapevolezza dei processi cognitivi*
5. *Principio della concreta operatività delle discipline*
6. *Principio della organicità disciplinare*

XII APPRENDIMENTO BASATO SULLE SFIDE (CHALLENGE BASED LEARNING – CBL)

1. *Elementi base della per nuovo approccio alla didattica e al ruolo dei formatori.*
2. *Le fasi del processo formativo con la CBL: lancio, conduzione e chiusa della sfida.*
3. *Metodologie di apprendimento attivo per condurre la sfida.*
4. *Progettare un'Unità di Apprendimento (UdA) con la Challenge Based Learning.*
5. *Valutare un'Unità di Apprendimento (UdA) con la Challenge Based Learning.*
6. *Esempi di attività di CBL declinate per grado scolastico primaria e secondaria primo grado*

XIII DIGICOMPEDU E DIGICOMP 2.2 - EVOLUZIONE DEI CURRICOLI DIGITALI

Area 1 - *Coinvolgimento e valorizzazione professione docente: usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale;*

Area 2- *Risorse digitali: individuare, condividere e creare risorse educative digitali;*

Area 3 - *Pratiche di insegnamento e apprendimento: gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;*

Area 4 - *Valutazione dell'apprendimento: utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;*

Area 5 - *Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;*

Area 6 -*Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.]*

XIV LE NEUROSCIENZE AL SERVIZIO DELL'INNOVAZIONE DIDATTICA

1. *Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento.*
2. *Gamification, apprendere con strategie di gioco*
3. *Escape room per la didattica*
4. *Modalità analogica e riflessione logica*
5. *Principi epistemologici del pensiero intuitivo e computazionale*
6. *Connessionismo, funzionamento-neurale e metafora computazionale*

DIDATTICA GENERALE

I COMUNICAZIONE GENERATIVA - LINGUA PARLATA E SCRITTA

1. *Competenze alfabetico-funzionali e multilinguistiche*
2. *Ruolo dell'eloquio e della scrittura*
3. *Interazione dialogica*
4. *Azione oratoria*
5. *Modello valenziale*
6. *Ruolo della grammatica valenziale nella Scrittura*

Un **modello** in ambito tecnico-scientifico è uno schema teorico che descrive uno o più fenomeni mettendone in evidenza o ipotizzando le caratteristiche strutturali più rilevanti: in altre parole si tratta di una descrizione semplificata di un insieme limitato di fenomeni, basata su osservazioni e dati sperimentali, che ci consentono di comprendere e visualizzare in modo semplice ed efficace situazioni reali di grande complessità. Il *modello* si fonda su una serie di elementi essenziali: mette in luce alcuni aspetti e ne adombra altri; ha un campo di applicabilità ben definito; è valido fino a prova contraria; permette di comprendere meglio la realtà e di fare previsioni; fa progredire la ricerca; facilita la didattica grazie a caratteristiche di manovrabilità intellettuale. Un **modello** si dice infine **elegante** quando con poche regole descrive e permette di capire un gran numero di fenomeni. Il corso intende rappresentare i vari tipi di modelli intorno ai quali è stata costruita la **comunicazione** - sia orale che scritta - la quale, quando si fonda su un modello efficace, risulta in grado di generare un rapporto di cocostruzione di uno spazio educativo e relazioni positive ed empatiche.

II DIDATTICA ORIENTATIVA, PER COMPETENZE ED INCLUSIVA

1. *Competenze disciplinari, trasversali, di cittadinanza*
2. *Gestione della classe in presenza e a distanza*
3. *Didattica dell'errore*
4. *Narratologia*
5. *Matematica analogica*
6. *Etica ed educazione con l'attività motoria*

I corsi analizzano le diverse questioni della *Didattica orientativa, per competenze ed inclusiva* al fine di costruire un modello di riferimento capace di proporre una visione globale della problematica relativa alle *competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza*, dell'*innovazione metodologica* necessaria al loro conseguimento e della conseguente **valutazione** delle stesse. Viene così illustrato, in un quadro coerente, l'intero percorso formativo indicato nella programmazione per l'insegnamento delle varie discipline affrontate durante l'attività educativa e didattica: dai *nuclei fondanti* ai *contenuti*, passando per le *conoscenze* e le *abilità* quali obiettivi specifici di apprendimento, e arrivando alle *competenze* come obiettivi generali di apprendimento, nonché ai *traguardi di competenza* quali obiettivi generali del processo formativo. Vengono anche esaminate *rubriche e griglie di valutazione* da applicare sia all'attività didattica ordinaria e sia ai percorsi multi-inter-transmetadisciplinari finalizzati a rendere conto del conseguimento, da parte degli alunni, del progressivo sviluppo delle competenze previste dal curriculum d'Istituto. È tutto questo attraverso l'ideazione, la realizzazione e la gestione di percorsi di formazione sulla *didattica orientativa e per competenze* finalizzata alla costruzione di *ambienti di apprendimento inclusivi*, capaci di restituire a tutto tondo il senso ed il valore del prodotto didattico realizzato dagli allievi e dei processi ad essi sottesi.

III TECNICHE DELL'INSEGNAMENTO - STRATEGIE EDUCATIVE E METODOLOGIE DIDATTICHE

1. *Educazione e tutorato tra pari - Apprendimento cooperativo e d'azione*
2. *Classe ribaltata*
3. *Approccio dialogico - induttivo/deduttivo - analogico*
4. *Apprendistato cognitivo e metacognitivo*

5. *Itinerario di scoperta e Gioco di ruolo*
6. *Studio di caso e Soluzione di problemi reali*

I corsi si sviluppano secondo due direttrici: a livello di inquadramento generale, lungo il canale dell'intero processo formativo, di tutti gli attori e gli elementi di sistema; in senso particolare, relativamente alle diverse questioni con le rispettive interazioni presentando, di volta in volta, azioni funzionali ad una innovazione metodologica che intenda garantire *orientamento intellettuale e successo formativo* secondo le istanze originarie del *Trattato di Lisbona*. Pertanto, si intende, da un lato, innescare un processo di riflessione a partire dalla condivisione del quadro di contesto e della sua evoluzione e, dall'altro, di acquisire specifiche capacità diagnostiche, metodologiche e didattiche atte ad implementare il livello delle competenze dei corsisti. In tal senso l'intero corso si configura come attività formativa di accompagnamento e di implementazione ragionata e consapevole delle moderne **metodologie didattiche** condivise a livello nazionale ed internazionale - *approccio dialogico induttivo/deduttivo e metacognitivo, apprendistato cognitivo, gioco di ruolo, soluzione di problemi reali, studi di caso* -; come progettazione didattica connessa alle **strategie educative** più nuove ed efficienti - *educazione e tutorato tra pari, apprendimento cooperativo e d'azione, mentorato e classe ribaltata* -; come interazione ragionata per utilizzare efficacemente tecniche intellettive e pedagogiche adeguate alle diverse attività; come processi di genere psico-sociale, metodi di ordine cognitivo e metacognitivo, pratiche di correzione di sistema. Tutto ciò per realizzare percorsi di formazione sulla *didattica orientativa e per competenze* finalizzata alla costruzione di *ambienti di apprendimento* realmente *inclusivi*, capaci di ripensare lo spazio ed il tempo del fare scuola.

IV INTEGRAZIONE DEI SAPERI - METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO

1. *Modalità logico-analogica dell'acquisizione intellettuale*
2. *Schemi, mappe, modelli psico-culturali*
3. *Stem-Steam*
4. *Intra-Co-Multi-Pluri-Inter-Trans-Meta-Disciplinarietà integrata*
5. *Esami di stato: scuola secondaria superiore di 1° e di 2° grado*
6. *Piano rigenerazione scuola*

Il **Piano RiGenerazione Scuola** intende allargare il concetto di **sostenibilità** all'ambito educativo e didattico, promuovendo un insegnamento in grado di sostenere dinamiche formative capaci di ottenere il massimo rendimento con uno sforzo adeguato e funzionale ai contenuti ed alle competenze da sviluppare. La via regia di tale manovra culturale è la costruzione di nuovi *modelli intellettuali* di unificazione dei linguaggi disciplinari da un lato, e di interazione educativa e didattica dall'altro. In altre parole, si cerca di tracciare - all'interno dell'ambito scolastico - le linee relative ad un impegno di ordine formativo e di istruzione, di modo che *coscienza e comunicazione* ne divengano gli assi fondamentali: assi unificati dal sapere quale elemento trasversale per il cambiamento, e finalizzati allo sviluppo di quelle capacità attitudinali, relazionali e metacognitive quali estrinsecazione della competenza chiave europea di **consapevolezza ed espressione culturale**. L'obiettivo principale del corso, dunque, è trasmettere un modello esplicativo che funga da paradigma di una esperienza portante e importante intorno all'attività del docente il quale, attraverso un insegnamento di tipo *sostenibile*, possa realizzare un ambiente scolastico davvero *inclusivo*: un ambiente, ovvero, che agevoli il processo di insegnamento-apprendimento mediante l'esercizio di tecniche educative e didattiche le quali impediscano *a chi è dentro di uscire*, perché "trattenuto" da una modalità coinvolgente capace di sviluppare interesse e passione. In questa direzione si mira soprattutto ad una progettazione formativa legata ad una visione integrata per lo sviluppo della persona umana, secondo il *principio della trasversalità* degli insegnamenti ed in ragione della pluralità degli obiettivi proposti, tendenti anche a sensibilizzare alle relative tematiche sociali ed ambientali.

V VALUTAZIONE - PROGETTARE E VALUTARE PER COMPETENZE

1. *Approccio docimologico*
2. *Unità di apprendimento*
3. *Compiti autentici e compiti di realtà*
4. *Griglie di valutazione*
5. *Rubriche di valutazione: osservazione del processo*
6. *Rubriche di valutazione: prestazione del prodotto*

I corsi esaminano le differenti tematiche della *Didattica orientativa, per competenze ed inclusiva* alla luce di un sistema intellettuale capace di una *valutazione* efficace delle [competenze disciplinari, trasversali di cittadinanza](#). Tale *sistema valutativo* tiene conto dell'intero percorso scolastico e presenta proposte di lavoro accordate ad un efficiente *approccio docimologico*.

In tal senso l'intero corso si configura come attività di implementazione ragionata e consapevole delle moderne strategie e metodologie didattiche e della conseguente *valutazione sistematica* di tutti i momenti dell'attività dell'insegnante nell'ambiente di apprendimento: tecniche di tipo intellettuale e relative alla gestione delle emozioni, dell'autostima e della motivazione; processi di genere psico-sociale; metodi di ordine cognitivo e metacognitivo; pratiche di correzione di sistema; potenziamento dell'azione di monitoraggio e di feedback sui risultati al fine di sviluppare negli alunni autostima ed autoefficacia. A partire dunque dall'analisi dei caratteri specifici della classe e dalla rilevazione dei bisogni formativi, vengono dunque esaminati modelli di *griglie di valutazione*, di *rubriche*, *tabelle* e *format operativi* - in itinere e finali - in grado di restituire la complessità del processo estimativo dell' *apprendimento*, e delle relative *prove di competenza*, secondo le indicazioni nazionali inerenti una *valutazione* sia *formativa* che *sommativa*. Ecco dunque gli obiettivi strategici del corso: *valutazione* dei suddetti percorsi connessi alle strategie educative più nuove ed efficienti e delle metodologie didattiche più adeguate nelle diverse attività; analisi dei caratteri specifici della classe e rilevazione dei bisogni formativi al fine della *valutazione* di attività sostenibili e trasferibili ad altre realtà; elaborazione di *rubriche di valutazione del prodotto*, di *osservazione del processo* e di *griglie estimative* capaci di ricondurre ad un quadro unitario i risultati sia dei singoli discenti che dei lavori di gruppo della classe.

VI CURRICOLO ORIZZONTALE-VERTICALE D'ISTITUTO

1. *Curricolo sintetico-sincronico*
2. *Curricolo analitico-diacronico*
3. *Curricolo di educazione civica*
4. *Sostenibilità ambientale,*
5. *Cittadinanza attiva*
6. *Cittadinanza globale*

I corsi si sviluppano in incontri dove i docenti dei vari ordini di studio - infanzia, primaria, secondaria di primo e di secondo grado -, raggruppati per campi d'esperienza ed ambiti disciplinari, sono seguiti in un laboratorio funzionale alla stesura tecnica del *Curricolo d'Istituto* sia *in senso sintetico-sincronico* che *analitico-diacronico*. In tal modo si arriva ad una idea - e ad una pratica - del *Curricolo* stesso attraverso una costruzione che, dalle *fondazioni dei nuclei tematici*, attraverso i *contenuti* e risalendo su per le *conoscenze* e le *abilità* quali *obiettivi specifici di apprendimento*, giunga alle *competenze* nella duplice veste di *obiettivi generali di apprendimento* e del *processo formativo* quali *traguardi di competenza in uscita*. In tal modo vengono ricondotte a tale processo le varie dinamiche intellettive, educative e culturali che si sviluppano all'interno dell'aula di apprendimento, soprattutto all'insegna delle principali proposte di innovazione sostenibile:

- ripensare lo spazio del fare scuola, riconsiderando nuovi luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta;

- ripensare il tempo del fare scuola, riorganizzando e superando i tradizionali steccati rigidi attraverso nuove modalità di apprendimento;
- rivedere i paradigmi educativi attraverso un cambio di metodo e di approccio, trasformando il *modello trasmissivo* della scuola nel senso di *modello culturale sostenibile*;
- riconnettere i *saperi della scuola* e i *saperi della società della conoscenza* valorizzando competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale;
- individuare l'innovazione, connotarla e declinarla nel senso della *sostenibilità educativa e didattica*, affinché sia concretamente praticabile e trasferibile ad altre realtà che ne abbiano i presupposti, sfruttando anche le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.

AREA BES

VII SFERA INTELLETTUALE - METODOLOGIA DELL'ACQUISIZIONE INTELLETTIVA

1. *Schemi verbali*
2. *Schemi grafici e interattivi*
3. *Mappe mentali, concettuali e del processo logico*
4. *Diagramma grafico e del flusso di base*
5. *Modelli di struttura e rappresentazioni simboliche*
6. *Mnemonotecnica e memoria fotografica*

Schemi verbali, mappe concettuali, diagrammi di flusso e modelli di struttura sono tutti elaborati della mnemonotecnica finalizzati a costituire *modelli culturali* capaci di adempiere una duplice funzione metodologica e conoscitiva. È evidente l'intrinseca relazione, tra queste due funzioni: il metodo è la formula che ci permette di svolgere l'equazione della conoscenza; la conoscenza è il materiale entro cui possiamo affinare la nostra potenza metodologica. Perché un modello culturale sia efficace deve essere al contempo flessibile e rigido, di modo che possa accogliere i risultati di una indagine conoscitiva adattando docilmente la propria struttura all'uopo, e offrendo a quegli stessi risultati il rigore intellettuale necessario per un loro inserimento funzionale alla schematizzazione congegnata. Il corso affronta così le diverse tecniche di realizzazione di un percorso conoscitivo: esso non deve essere semplice sviluppo dei punti che costituiscono la schematizzazione, bensì uno studio di senso relativo ai vari sentieri che confluiscono nella spiegazione generale di un argomento, e questo attraverso un codice unitario di tipo simbolico. Tale codice ha il compito di legare assieme le diverse visuali dell'organismo fisico, materiale o culturale indagato, collegando in un discorso di senso alcuni particolari aspetti delle sue plurime manifestazioni, e mediante la specificità del linguaggio figurativo che scegliamo di adoperare svolgendo la nostra analisi.

VIII SFERA PSICOLOGICA - INTELLIGENZA EMOTIVA E CAPACITÀ DI COPING

1. *Migliorare la percezione del proprio sé*
2. *Migliorare le proprie relazioni*
3. *Autoefficacia per rispondere a situazioni difficili*
4. *Autostima per rispondere a situazioni avverse*
5. *Resilienza per rispondere a situazioni sfidanti*
6. *Fronteggiare in modo adeguato situazioni complesse*

L'**intelligenza emotiva** è una componente dell'intelligenza che consiste nella capacità di percepire, valutare, comprendere, utilizzare e gestire le emozioni. In questo senso la competenza emotiva è l'insieme di abilità pratiche (*skills*) necessarie per la efficacia dell'individuo nelle transazioni sociali che suscitano emozioni. La **competenza emotiva**, quindi, presuppone la conoscenza delle proprie e delle altrui emozioni, nonché la capacità di gestirle e regolarle per affrontare le diverse situazioni. Per la strada dunque tracciata dalle cinque componenti fondamentali dell'intelligenza emotiva – *autocontrollo, consapevolezza di sé, motivazione, abilità sociali, empatia* - il corso affronta il **CONCETTO DI COPING** come modalità attraverso cui le persone rispondono a situazioni avverse e sfidanti. Secondo le implicazioni semantiche determinate dalla derivazione inglese *to cope with*, che significa “fronteggiare, reagire, resistere, gestire”. Il **coping**, infatti, vuole affrontare lo *stress* quale esito di un **processo di valutazione** che emerge nel momento in cui le richieste esterne dell'ambiente, e/o interne della persona, mettono a dura prova le risorse dell'individuo. Si tratta di un *processo adattivo e dinamico*, in quanto si esprime nella interazione e nell' influenza reciproca tra *individuo e ambiente*. Vengono altresì discusse le diverse declinazioni del concetto di **coping**: le **risorse di coping**, che costituiscono tutte le possibilità a cui è possibile affidarsi per gestire la situazione stressante le **strategie di coping**, che si riferiscono alle **modalità** con cui le persone affrontano le diverse situazioni: gli **stili di coping**, che individuano modalità più stabili, ovvero lo stile personale con cui la persona affronta tipicamente le avversità. Infine, viene rappresentato il quadro generale per cui, mentre il **coping** rimanda alla messa in atto di strategie per far fronte all'evento, la **resilienza** consiste nella *capacità di affrontare e superare gli eventi stressanti* riorganizzando positivamente la propria esperienza; l'**antifragilità** rappresenta, invece, la *capacità di fronteggiare l'imprevedibile*, traendo vantaggio proprio grazie agli eventi negativi e all'incertezza. Questa direzione il **ruolo della scuola** è favorire l'integrazione di ogni giovane nel gruppo: interagendo in modo adeguato con la classe, infatti, il giovane può superare atteggiamenti disfunzionali che possono riguardare disattenzione e scarsa partecipazione, espressione di disturbo, rifiuto diffidenza indifferenza e assenza di spirito critico.

IX SFERA SOCIALE DAL MODELLO BIOMEDICO AL CAPABILITY APPROACH

1. *Disabilità e contesto*
2. *Approccio della capability*
3. *Azione svolta dalle caratteristiche individuali*
4. *Espansione della capacità e opportunità reali della persona*
5. *Modello sanitario*
6. *Modello caritatevole*

Basandosi sul modello biomedico, due sono i possibili paradigmi attraverso cui si guarda il mondo della **disabilità**: il **modello sanitario** è il **modello caritatevole**. Il **modello sanitario** considera la disabilità solamente dal punto di vista medico, e la persona con disabilità come un paziente da curare. Causa dell'esclusione sociale è la menomazione che colpisce un individuo rendendolo disabile e facendolo vedere come oggetto di cure e di interventi: in questo senso il soggetto non può godere di pari opportunità nella società in cui vive fino a quando non sarà guarito. Questo approccio prevede la creazione di istituzioni separate, in cui ci si prende cura delle persone con disabilità. Non sia quindi alcun accenno a *processi di integrazione e di inclusione sociale*. Il **modello caritatevole** considera le persone con disabilità vittime del proprio stato, e quindi individui per cui avere compassione e pietà. Anche questo approccio prevede la creazione di istituzioni separate per la cura delle persone con disabilità. È questo il modello che è stato alla base delle prime politiche sociali a favore delle persone con disabilità attraverso interventi pubblici e azioni caritative di enti privati come, ad esempio, gli istituti religiosi. Il modello del **Capability Approach** propone, invece un'altra strada. Per **Approach** si intende un

modo di affrontare le tematiche etico-politiche basato sullo sviluppo e sulla possibilità di vivere una vita degna per l'individuo, a partire da quelle che appunto sono definite le sue **capabilities**. La **Capability** è, pertanto, definita formalmente come “*modo di agire, di fare e di essere che costituisce tipicamente la vita umana e la distingue da altre forme di vita reali o possibili*”. Ogni elenco delle capacità mette a fuoco una “dignità dell'altro” basata principalmente sulla sua *ragion pratica* - intesa come capacità di determinare la volontà e l'azione morale senza l'ausilio della sensibilità - e sulla sua socievolezza. La possibilità di operare scelte, infatti, è ciò che rende effettivamente liberi e le **capabilities** di cui dovremmo dotarci sono perciò quelle che possano aiutare a raggiungere tale libertà: ad esempio il pensiero critico, la creatività, la capacità di collaborare in squadra, quella di poter provare empatia e curiosità, di potersi esprimere pubblicamente e di sapere affermare la propria posizione nel rispetto di quelle degli altri.

EDUCAZIONE DIGITALE

X LA METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO NELLA CLASSE DIGITALE INCLUSIVA

1. *La Classe Digitale Inclusiva*
2. *Modelli teorici e metodologici*
3. *Progettazione: elaborazione di e-tivity*
4. *L'utilizzo delle mappe concettuali per favorire l'apprendimento e l'inclusione*
5. *Definizione di metodo di studio come strategia per facilitare l'acquisizione di contenuti*
6. *Documentazione e condivisione di e-tivity (in asincrono)*

Il corso vuole illustrare, in senso articolato e complesso, le **e-tivity** come modalità strategiche indispensabili a promuovere un'intelligenza critica e creativa, a configurare una **didattica basata su un modello interattivo** e collaborativo a distanza capace di sviluppare competenze chiave. Tali competenze sono le corrispondenti *online* di una **didattica del fare** fondata su modalità dialogiche improntate all'**itinerario di scoperta** e all'**interazione dialettica** da un lato, e dall'altro, alla elaborazione di tutta una serie di costruzioni intellettive facilitanti l'apprendimento: *schemi verbali; mappe mentali, concettuali e del processo logico; diagramma grafici; modelli di struttura e rappresentazioni simboliche*. Questi ultimi sono tutti prodotti della mnemotecnica finalizzati a costituire **modelli culturali** capaci di adempiere una duplice funzione: metodologica e conoscitiva. Le diverse tecniche di realizzazione di un percorso cognitivo, infatti, non devono essere semplice sviluppo dei punti che costituiscono la mappa, bensì uno studio di senso relativo ai vari sentieri che confluiscono nella spiegazione generale di un argomento, e questo attraverso un codice unitario di tipo simbolico che sia funzionale all'agile acquisizione dei contenuti.

XI LA VOCE E IL DIGITALE INSIEME PER UNA CLASSICA DIDATTICA ULTRAMODERNA

1. *Opportunità e aspetti critici dell'uso delle tecnologie*
2. *Individuare e sfruttare le potenzialità educative e inclusive delle tecnologie.*
3. *Riconoscere e affrontare le eventuali criticità messe in campo dalle tecnologie.*
6. *Principio della consapevolezza dei processi cognitivi*
7. *Principio della concreta operatività delle discipline*
7. *Principio della organicità disciplinare*

È oggi necessario che tutti i docenti siano coinvolti nel processo di ammodernamento della didattica, e che ognuno trovi nel proprio *sistema professionale* la giusta sintesi tra la formazione *antica* e quella *nuova*, sintesi che, nel discorso europeo intorno alla necessità civilemente vitale di una *formazione permanente*, è chiamato deontologicamente a portare avanti. Con le nuove tecnologie digitali, in effetti, sembra proprio di essere davanti alla *rivoluzione copernicana* del sistema dell'istruzione: tale rivoluzione, infatti, sposta il centro gravitazionale dalla figura dell'insegnante a quello dell'oggetto supertecnologico, ribaltamento che però non dobbiamo intendere e vivere come annullamento del *docente* in funzione della *lavagna digitale*, ma quale mezzo poderoso attraverso il quale l'insegnante stesso riesca finalmente a sintonizzarsi con gli studenti a lui dinnanzi, catturandone l'attenzione e inducendone la *partecipazione collaborativa* alle lezioni. In tal senso insegnare con le nuove tecnologie potrà ritenersi davvero efficace soltanto quando indurrà il docente a fondere, nei suoi modi didattici, il tesoro prezioso dell'insegnamento antico con la formidabile accelerazione delle "nuovo" che avanza, assoggettando la macchina ad un *moderno umanesimo* capace di trasmettere cultura, scienza ed arte: un *nuovo umanesimo*, insomma, capace di educare i giovani ai valori del *presente* e a quelli sempre vivi ereditati dal *passato*, per rielaborarli in un arricchimento virtuoso e poi trasmetterli al *futuro* di un mondo senz'altro più a misura d'uomo. Il corso si propone quindi di fornire ai docenti i **principi** fondamentali della fusione storica delle modalità didattiche antiche con le nuove strategie e metodologie digitali secondo la seguente articolazione teoretica:

- **Principio** della consapevolezza dei processi cognitivi = Imparare ad imparare
- **Principio** della concreta operatività delle discipline = Portare a livello di piena coscienza gli scopi pratici di ogni conoscenza
- **Principio** di organicità disciplinare = Strutturare in modo unitario il complesso delle competenze

XII L'APPRENDIMENTO BASATO SULLE SFIDE (CHALLENGE BASED LEARNING - CBL)

1. *Elementi base della per nuovo approccio alla didattica e al ruolo dei formatori.*
2. *Le fasi del processo formativo con la CBL: lancio, conduzione e chiusura della sfida.*
3. *Metodologie di apprendimento attivo per condurre la sfida.*
4. *Progettare un'Unità di Apprendimento (UdA) con la Challenge Based Learning.*
5. *Valutare un'Unità di Apprendimento (UdA) con la Challenge Based Learning.*
6. *Esempi di attività di CBL declinate per grado scolastico primaria e secondaria primo grado*

Il corso è dedicato alla **Challenge Based Learning (CBL)**, ovvero **apprendimento basato sulle sfide** che è appunto un *approccio didattico collaborativo* basato su una serie di sfide. Inizialmente vengono identificate dai partecipanti alle competizioni una serie di problematiche reali; successivamente, nel corso delle sfide stesse, i partecipanti cercheranno delle soluzioni a tali problematiche. Si vuol così rendere evidente come, durante il processo di apprendimento che parte da una sfida finalizzata a risolvere un problema della vita reale, i partecipanti acquisiscano informazioni e capacità specifiche: **conoscenze** approfondite del problema oggetto della sfida e delle **modalità tecnico-informatiche** per risolverlo; **competenze** richieste dall'attuale mercato del lavoro (*team work, soft skills, pianificazione del processo di lavoro*). La formazione approfondisce la **pedagogia costruttivista**, sui cui assunti si basa la **CBL**, mostrando che in tal metodo i processi di apprendimento siano visti come attività di creazione delle conoscenze da parte dei discenti, conoscenze costruite infine mediante l'esplorazione e analisi dei problemi del mondo reale per giungere a soluzioni in maniera attiva e creativa.

XIII CONFRONTO ED EVOLUZIONE DEI CURRICOLI DIGITALI (DigCompEdu e DigComp 2.2)

Studio delle sei Aree di Competenza che ciascun docente dovrebbe possedere:

Area 1 - Coinvolgimento e valorizzazione professione docente: usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale;

Area 2- Risorse digitali: individuare, condividere e creare risorse educative digitali;

Area 3 - Pratiche di insegnamento e apprendimento: gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;

Area 4 - Valutazione dell'apprendimento: utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;

Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;

Area 6 -Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

In questo corso si analizza il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti, denominato **DigCompEdu**. **DigCompEdu** è basato sul lavoro condotto nel 2017 dal *Centro Comune di Ricerca* (JRC) dalla Commissione Europea su mandato della *Direzione Generale per l'Educazione, i giovani, lo sport*. La formazione illustra l'obiettivo del quadro **DigCompEdu**, che è quello di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori, appartenenti agli Stati Membri dell'Unione Europea, di verificare il proprio livello di “**competenza pedagogica digitale**” e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione. Il corso si integra con la formazione dedicata al **DigComp 2.2**, di cui sono illustrate le novità e i campi di applicazione. Rispetto alla versione precedente, il **DigComp 2.2** attualizza aspetti essenziali per la definizione di competenza digitale e fornisce più di *250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini* che aiutano i cittadini a impegnarsi con facilità, in modo critico e sicuro con le tecnologie digitali e con quelle nuove ed emergenti, come i sistemi guidati dall'intelligenza artificiale, il lavoro a distanza, l'accessibilità. Il corso chiarisce anche di come si tratti di un importante strumento per il mondo della scuola, della formazione e per tutti i cittadini, essendo funzionale a **molteplici scopi**. Inoltre, **il DigComp** è stato adottato a livello europeo per costruire il *Digital Skills Indicator*, l'*Indice delle competenze digitali*, utilizzato per definire gli obiettivi politici e monitorare il *Digital Economy and Society* (DESI), l'*Indice dell'Economia e della Società Digitale*. Un altro esempio di applicazione è nel CV Europass, per consentire a chi cerca lavoro di valutare le proprie competenze digitali e di includere la valutazione nel proprio *Curriculum Vitae*. Infatti, Il quadro **DigCompEdu** prevede per ogni area sei livelli di padronanza delle competenze digitali: A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere.

XIV LE NEUROSCIENZE AL SERVIZIO DELL'INNOVAZIONE DIDATTICA

1. *Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento.*
2. *Gamification, apprendere con strategie di gioco*
3. *Escape room per la didattica*
4. *Modalità analogica e riflessione logica*
5. *Principi epistemologici del pensiero intuitivo e computazionale*
6. *Connessionismo, funzionamento-neurale e metafora computazionale*

Il fine del corso è quello di sviluppare e potenziare la consapevolezza - e dunque la relativa efficacia educativa e didattica - dei docenti attraverso la conoscenza dei processi cerebrali sottostanti l'acquisizione cognitiva ed intellettuale da parte dei discenti. Soprattutto vuole definire e mettere in

condizione i docenti di utilizzare il ***pensiero analogico*** ed il ***pensiero digitale*** per implementare le capacità degli allievi in merito al processo che, dai nuclei concettuali, corre lungo conoscenze, abilità e competenze fino agli obiettivi generali del processo formativo. Il mezzo è la riscoperta dei concetti culturali di base - a largo spettro disciplinare - che muovono dal concreto all'astratto, in modo organico, graduale e ciclico, secondo la modalità della ***didattica inclusiva e per competenze***, e sempre in collegamento interdisciplinare. Ecco gli obiettivi perseguiti nel corso:

- Fornire ai docenti una procedura cognitiva utilizzabile didatticamente in merito ai processi intellettuali relativi al ***pensiero logico*** e a quello ***analogico***.

- Rendere consapevoli i docenti della complementarità funzionale dei due emisferi cerebrali al fine di un loro utilizzo anche in ***chiave digitale*** secondo la seguente articolazione speculativa:

a. Modalità analogica e riflessione logica

b. Principi epistemologici del pensiero intuitivo e computazionale

c. Connessionismo, funzionamento-neurale e metafora computazionale

d. Mnemotecnica e cultura: il ruolo della memoria nello sviluppo delle competenze

e. Abilità come automatismo consapevole e Competenza come discernimento informato

f. Memoria : Abilità = Discernimento : Competenza

7. *Connessionismo, funzionamento-neurale e metafora computazionale*

Il fine del corso è quello di sviluppare e potenziare la consapevolezza - e dunque la relativa efficacia educativa e didattica - dei docenti attraverso la conoscenza dei processi cerebrali sottostanti l'acquisizione cognitiva ed intellettuale da parte dei discenti. Soprattutto vuole definire e mettere in condizione i docenti di utilizzare il ***pensiero analogico*** ed il ***pensiero digitale*** per implementare le capacità degli allievi in merito al processo che, dai nuclei concettuali, corre lungo conoscenze, abilità e competenze fino agli obiettivi generali del processo formativo. Il mezzo è la riscoperta dei concetti culturali di base - a largo spettro disciplinare - che muovono dal concreto all'astratto, in modo organico, graduale e ciclico, secondo la modalità della ***didattica inclusiva e per competenze***, e sempre in collegamento interdisciplinare. Ecco gli obiettivi perseguiti nel corso:

- Fornire ai docenti una procedura cognitiva utilizzabile didatticamente in merito ai processi intellettuali relativi al ***pensiero logico*** e a quello ***analogico***.

- Rendere consapevoli i docenti della complementarità funzionale dei due emisferi cerebrali al fine di un loro utilizzo anche in ***chiave digitale*** secondo la seguente articolazione speculativa:

a. Modalità analogica e riflessione logica

b. Principi epistemologici del pensiero intuitivo e computazionale

c. Connessionismo, funzionamento-neurale e metafora computazionale

d. Mnemotecnica e cultura: il ruolo della memoria nello sviluppo delle competenze

e. Abilità come automatismo consapevole e Competenza come discernimento informato

f. Memoria : Abilità = Discernimento : Competenza