

## SCUOLA 4.0: INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE

# ANIMATORI DIGITALI 4.0 CON APPROCCIO STEAM

L'Animatore Digitale è una figura essenziale nel processo di innovazione e trasformazione dell'istituzione scolastica. Introdotta nel 2015 dal Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD), questa figura, in collaborazione con il dirigente scolastico e il direttore amministrativo, può fornire un supporto fondamentale per indirizzare tutto il personale scolastico verso una completa e più consapevole transizione al digitale. Questo corso si propone fornire strumenti e competenze multidisciplinari che integrano Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica, attraverso un approccio che consenta agli animatori digitali di promuovere l'apprendimento attivo e creativo tra gli studenti, attraverso l'uso di tecnologie innovative e progetti che incrociano diverse discipline, valorizzando la creatività e la sperimentazione. Gli animatori diventano così facilitatori nel trasformare l'ambiente di apprendimento, rendendolo più dinamico e connesso con le reali esigenze del mondo del lavoro e della società contemporanea.

## DESTINATARI

Animatori digitali, insegnanti di ogni ordine e grado.

## OBIETTIVI, COMPETENZE E RISULTATI ATTESI

- Trasformare la didattica tradizionale in ottica innovativa e attraverso una programmazione per competenze condotta mediante l'utilizzo di strumenti digitali.
- Acquisire e disseminare metodologie didattiche che, attraverso l'ausilio degli strumenti digitali, pongono il benessere dello studente al centro del processo di apprendimento.
- Realizzare attività di Storytelling e di Digital Storytelling con approccio STEAM.
- Imparare a utilizzare il coding come metodo didattico nelle materie curricolari.
- Conoscere e saper applicare i principi della Gamification e del Game Based Learning.

Formazione su Misura è un progetto di Mondadori Education e Rizzoli Education.

Mondadori Education e Rizzoli Education sono Enti accreditati per la formazione del Personale della Scuola ai sensi della DM 170/2016.

[www.formazioneumisura.it](http://www.formazioneumisura.it)

---

## PROGRAMMA COMPLETO DEL CORSO

Contenuti e programma possono essere curvati e adattati ai bisogni formativi dei destinatari del corso in accordo con l'Ente e con la supervisione scientifica degli autori.

### Modulo 1. Nuovi ambienti di apprendimento nella Scuola 4.0

Conoscere e applicare il quadro DigComp 2.2 integrato.

Come creare un ambiente di apprendimento digitale.

Consapevolezza digitale: gli strumenti e i rischi.

L'approccio STEAM nella scuola secondaria di secondo grado.

### Modulo 2. Il Coding per le STEAM

Introduzione ai concetti fondamentali del Coding.

Applicare il Coding alla didattica delle discipline STEAM.

Software e strumenti per la creazione di attività di Coding e di Tinkering.

### Modulo 3. Digital Storytelling e Gamification per le STEAM

Apprendimento attivo e Game-Based Learning.

Storytelling e Video Storytelling: esempi di buone pratiche.

### Modulo 4. Conclusioni

Discussione degli elaborati prodotti dai corsisti.

---

## MATERIALI DIDATTICI

Per consentire ai corsisti un ulteriore approfondimento personale delle tematiche affrontate, l'Ente mette a disposizione di ciascun corsista numerosi materiali didattici realizzati dal curatore scientifico del corso e scaricabili all'interno della piattaforma e-learning di Formazione su Misura, tra cui:

- dispense con i contenuti di ogni singolo modulo;
- slide di presentazione e approfondimento degli argomenti del corso;
- questionario di valutazione.