

# Programma dell'iniziativa formativa

Ufficio VII Forlì Cesena e Rimini

## DIDATTICA DIVERGENTE

Comunicazione e strumenti digitali per le lezioni a distanza  
per le lezioni in DDP o in DaD per i docenti di Educazione Fisica

**Finalità**

L'emergenza Covid19 ha spinto i docenti ad una rapida accelerazione nell'acquisizione di competenze digitali per la didattica a distanza mettendo in evidenza un notevole spirito di adattamento in una situazione di oggettiva difficoltà. In particolare, i docenti di Educazione Motoria sono stati tra quelli in maggiore difficoltà causa la centralità dell'attività in presenza che è il fulcro della disciplina. Nonostante questo handicap, molti hanno sperimentato le tecnologie spostando il focus su temi più teorici e su efficaci soluzioni creative.

In questa seconda parte dell'a.s. 2020-21, le indicazioni ministeriali, pur non ancora definitive, sembrano orientate ancora verso l'utilizzo parziale della didattica a distanza o blended (mista) che apre ad una maggiore e definitiva strutturazione nell'utilizzo delle nuove tecnologie.

Fermo restando la centralità della presenza, resta il fatto che i nostri docenti di Ed.Fisica si trovano oggi, gioco forza, a dover acquisire in modo più sistematico competenze progettuali sulla materia attraverso un percorso, soprattutto, di apertura verso una modalità divergente non rigida o stereotipata che possa integrare (o forse sostenere) la pratica in presenza utilizzando una pluralità di linguaggi.

Tale pluralità di mediatori didattici (v. J. Bruner, apprendimento significativo) si configura come veicolo privilegiato per la partecipazione attiva di alunni con differenti stili di apprendimento e in particolare quelli con esigenze specifiche BES e DSA.

Il percorso offre l'opportunità ai docenti di imparare a utilizzare diversi software e applicazioni digitali per illustrare, approfondire, divulgare e narrare i temi della disciplina motoria-sportiva sostenuti anche dalle competenze informatiche generalmente possedute dagli studenti.

**Obiettivi**

- ✓ Comprendere il significato di "comunicazione a distanza" Conoscere il funzionamento del cervello nella DAD.
- ✓ Acquisire strumenti e metodologie per la gestione didatticocomunicativa dei singoli e del gruppo classe.
- ✓ Acquisire competenze digitali relative a software e applicazioni per una progettazione e gestione "divergente" dei percorsi curricolari.
- ✓ Progettare con gli esperti lezioni "divergenti" e sperimentare i contenuti acquisiti nell'attività curricolare in corso.

**Contenuti e percorso:**

Il percorso sarà complessivamente di così strutturato

**A. COMUNICAZIONE NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**

Struttura:

n.1 incontro per tutti i docenti (tot. 2 ore)

Contenuti:

Presupposti teorico-pratici

- B. **LABORATORI STRUMENTI DIGITALI**  
 Struttura:  
 n.4 laboratori: ogni laboratorio prevede n.4 incontri da 2 ore cadauno (per un totale di 8 ore).  
 Ogni docente sceglierà, nel modulo di iscrizione, a quale dei 4 laboratori (qui di seguito indicati) partecipare:
- 1)**digital & visual storytelling** - Le avventure accadono a chi le sa raccontare
  - 2)**podcasting** - Uno strumento pedagogico e didattico per una scuola “on air”
  - 3)**blog autobiografico** - Scrivo quindi sono
  - 4)**minecraft education** - Il videogioco come mezzo di apprendimento
- C. **SPERIMENTAZIONE CURRICOLARE** da svolgere presso il proprio Istituto per un totale di 12 ore così strutturato:
- ✓ studio e approfondimento personale: 4 ore
  - ✓ progettazione/programmazione e sperimentazione laboratoriale : 8 ore
- N.8 consulenze da 1 ora cad. (tot. 8 ore) Tutoraggio individuale o a piccolo gruppo

**Metodologia** Il percorso sarà incentrato su attività didattiche in modalità a distanza in cui offrire lezioni teoriche, spazi di confronto, laboratori di apprendimento e attività di progettazione e sperimentazione.

**Destinatari** Docenti di educazione fisica della scuola secondaria di primo e secondo grado di ruolo e in caso di posti disponibili anche ai docenti non di ruolo, in numero massimo di 40 (per una previsione di attivazione di 4 laboratori con la presenza di ca. 8-10 docenti).

**Formatori** Formatori del Team Casco esperti nelle tecnologie digitali applicate alla didattica digitale.

## **INFORMAZIONI:**

### Breve presentazione relatore/formatore

Enrico Carosio - Docente e formatore, laureato in Scienze dei processi formativi e specializzato in progettazione educativa e formativa ha avuto esperienza come educatore e insegnante. Lavora come consulente e formatore per insegnanti, educatori, operatori del sociale, manager aziendali sulle competenze trasversali e in particolare sulla comunicazione efficace, la relazione interpersonale, le dinamiche di gruppo e la gestione dei conflitti, il benessere sul luogo di lavoro, il gioco e l'animazione e la didattica attiva. È docente di laboratorio di “Didattica e comunicazione” e collaboratore nelle cattedre di “Pedagogia delle relazioni educative”, “Didattica e Tecnologie per l'educazione” presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore Sede di Piacenza e Brescia e docente di “Gestione delle risorse umane” nel “Corso di specializzazione per coordinatori educativi” presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Perugia.

È iscritto all'albo degli Esperti d'Area “Animazione Sociale” all'interno del Sistema delle Qualifiche Professionali della Regionale Emilia-Romagna. Counsellor professionista IACP Istituto Approccio Centrato sulla Persona di Carl Rogers. Formatore e membro del Scientific Board di CASCO Centro per gli Apprendimenti e lo Sviluppo delle competenze di Parma.

## DESCRIZIONE DEI 4 LABORATORI STRUMENTI DIGITALI

(uno a scelta del docente tra i 4 Pack - 8 ore ciascuno – 4 incontri da 2 ore –)

*E' possibile partecipare come uditori anche ad un secondo laboratorio*

### 1) **blog** - Scrivo quindi Sono raccontare.

Creare un blog online attraverso il metodo autobiografico per consentire a docenti e alunni di raccontarsi e di utilizzare uno strumento di protagonismo e relazione durante l'anno scolastico, inteso come dispositivo di competenze sociali e umane.

Lo strumento può essere utilizzato per approfondire la metodologia autobiografica che stimola la riflessione e l'analisi del sé. Nello stesso tempo ogni alunno potrà disporre di uno strumento attraverso il quale identificarsi e mostrarsi all'altro, valorizzando le proprie competenze comunicative, creative ed empatiche.

### 2. **podcasting** - Uno strumento pedagogico e didattico per una scuola "on air".

Il Podcast consiste in un contenuto audio dalla durata di 10-30 minuti che consente l'ascolto di storie o contenuti didattici tramite siti e piattaforme online. Il Podcast in chiave didattica rappresenta uno spazio di espressione del sé nelle dinamiche comunicative. Attraverso il suo utilizzo i docenti/gli alunni sperimenteranno strumenti digitali nella narrazione, le tecniche di public speaking e la consapevolezza della propria individualità. Il lavoro in gruppi evidenzierà le competenze di leadership e le dinamiche relazionali all'interno del gruppo di lavoro che influenzeranno il processo creativo del prodotto finale. Attraverso il percorso formativo i docenti apprenderanno le nozioni tecniche per l'editing, la produzione e la messa online dei podcast e avranno modo di conoscere alcune progettualità sia educative che didattiche. I podcast costituiscono un ottimo strumento di indagine autobiografica e di narrazione del sé.

### 3. **digital & visual storytelling** - Le avventure accadono a chi le sa raccontare.

Con il termine storytelling si indica la costruzione di un racconto che fa uso delle parole e delle immagini come mezzo espressivo.

Grazie all'utilizzo di video, fotografia, radio e scrittura, durante il percorso il verbo "narrare" significherà diventare consapevoli del potere del racconto e degli archetipi per fare comunicazione a un livello profondo, provocando in chi guarda e ascolta immedesimazione ed empatia.

Il webinar si pone l'obiettivo di introdurre il ruolo pedagogico e formativo della narrazione, sperimentare l'utilizzo di alcuni software per la costruzione di contenuti multimediali, approfondire i possibili campi di applicazione e descrivere le competenze trasversali che è possibile potenziare attraverso le attività svolte col gruppo classe.

### 4. **minecraft education** - Il videogioco come mezzo di apprendimento.

Il "game-based learning" sviluppa creatività, collaborazione e problem solving in un ambiente immersivo e coinvolgente dove l'unico limite è l'immaginazione. Questo ambiente aiuta a migliorare l'impegno degli studenti, la collaborazione, l'esplorazione creativa e permettere di avere risultati d'apprendimento tangibili. Un ambiente di apprendimento aperto come Minecraft consente agli studenti la libertà di sperimentare e sfidare sé stessi. Come nella vita reale, non ci sono istruzioni passo-passo, gli studenti devono provare, fallire e riprovare per ottenere il risultato che vogliono.

## CALENDARIO

TEMATICA	INCARICHI	ORARIO	1° INCONTRO	2° INCONTRO	3° INCONTRO	4° INCONTRO
Comunicazione nella DDI	Enrico	14,30-16,30	venerdì 26 marzo 2021			
DIGITAL & VISUAL STORYTELLING - Le avventure accadono a chi le sa raccontare	Carlotta	15,00 - 17,00	venerdì 12 marzo 2021	venerdì 19 marzo 2021	lunedì 29 marzo 2021	venerdì 9 aprile 2021
PODCASTING - Uno strumento pedagogico e didattico per una scuola "on air";	Federico	15,00 - 17,00	martedì 16 marzo 2021	martedì 23 marzo 2021	martedì 30 marzo 2021	martedì 13 aprile 2021
BLOG AUTOBIOGRAFICO - Scrivo quindi so raccontare	Stefano	17,00 - 19,00	venerdì 12 marzo 2021	venerdì 19 marzo 2021	lunedì 22 marzo 2021	lunedì 29 marzo 2021
MINECRAFT EDUCATION - Il videogioco come mezzo di apprendimento	Marcello	17,00 - 19,00	martedì 16 marzo 2021	martedì 23 marzo 2021	martedì 30 marzo 2021	martedì 6 aprile 2021