



## Didattica delle discipline no STEM

Docente: Sabrina Pallara

### Modulo 1: Introduzione alla didattica digitale

- Durata: 1 ora
- Descrizione: Introduzione agli strumenti digitali applicabili alla didattica delle discipline non STEM. Panoramica delle metodologie educative digitali e dei loro vantaggi nell'insegnamento.
- Obiettivi:
  - Comprendere i concetti di base della didattica digitale.
  - Panoramica delle metodologie didattiche selezionate: Making Thinking Visible, Digital Storytelling, Game-Based Learning, Flipped Classroom.

### Modulo 2: Making Thinking and Learning Visible

- Durata: 4 ore
- Descrizione: Esplorazione di strategie per rendere visibile il processo di apprendimento e pensiero degli studenti. Utilizzo di strumenti digitali per documentare e visualizzare i processi cognitivi.
- Obiettivi:
  - Applicare tecniche per rendere visibile il pensiero.
  - Creare attività che promuovano la riflessione e il pensiero critico.
- Attività:
  - Esercitazioni pratiche su strumenti visivi organizzatori grafici digitali e lavagne interattive.
  - Creazione di un'attività basata sul Making Thinking Visible.

### Modulo 3: Digital Storytelling

- Durata: 10 ore



- **Descrizione:** Introduzione al Digital Storytelling come strumento per creare contenuti didattici coinvolgenti. Applicazione dell'analisi dei dati e della geolocalizzazione per personalizzare le storie digitali.
- **Obiettivi:**
  - Sviluppare competenze di narrazione digitale.
  - Integrare dati e geolocalizzazione per creare storie connesse a contesti reali.
- **Attività:**
  - Creazione di un progetto di narrazione digitale che utilizzi dati e geolocalizzazione con strumenti Open Source.
  - Discussione e revisione dei progetti per identificare strategie migliorative.

## Modulo 4: Game-Based Learning

- **Durata:** 4 ore
- **Descrizione:** Utilizzo del Game-Based Learning per coinvolgere gli studenti e favorire l'apprendimento attivo. Introduzione ai giochi digitali educativi e a tecniche di gamification applicabili alle discipline non STEM.
- **Obiettivi:**
  - Comprendere i principi dell'apprendimento basato sul gioco.
  - Progettare un'attività didattica basata sul gioco.
- **Attività:**
  - Analisi di piattaforme di gioco educativo.
  - Creazione di un'attività o quiz interattivo che integri elementi di gioco per l'apprendimento.

## Modulo 5: Flipped Classroom

- **Durata:** 6 ore
- **Descrizione:** Implementazione della Flipped Classroom con il supporto di video interattivi. Tecniche di creazione di contenuti video che favoriscono l'interazione e la riflessione attiva da parte degli studenti.
- **Obiettivi:**
  - Comprendere la logica della Flipped Classroom e dei suoi benefici.
  - Realizzare video interattivi che stimolino la partecipazione e il pensiero critico.

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



*Ministero dell'Istruzione  
e del Merito*



**Italiadomani**  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

- Attività:
  - Creazione di brevi video con contenuti didattici specifici.
  - Utilizzo di strumenti per inserire elementi interattivi nei video, come quiz e riflessioni.

## **Modulo 6: La valutazione formativa**

- Durata: 3 ore
- Descrizione: Sperimentare applicativi web che, con l'uso della intelligenza artificiale, consentono al docente di realizzare rubriche valutative.
- Obiettivi:
  - Realizzare rubriche valutative personalizzate.
- Attività:
  - Creazione di una rubrica valutativa di una delle attività realizzate durante il corso.

## **Valutazione e conclusione**

- Durata: 2 ore
- Obiettivo: Valutare le competenze acquisite dai partecipanti e raccogliere feedback per il miglioramento.
- Attività:
  - Discussione sul percorso e sulle competenze acquisite.
  - Raccolta di feedback tramite questionari per migliorare l'esperienza formativa.