



# Pearson

## Descrizione del progetto formativo

Questo corso offre ai docenti l'opportunità di integrare le tematiche dell'Agenda 2030 e dell'Educazione civica alle discipline del curriculum, sviluppando così le competenze degli alunni per un'efficace educazione alla cittadinanza e alla sostenibilità.

Tutti i percorsi prevedono la realizzazione di un elaborato finale che coinvolge ognuna delle quattro aree di riferimento per una progettazione didattica completa: Testa, Idee, Cuore e Mano (TICMA).

In particolare:

- Testa: rimanda all'area dello sviluppo logico-razionale e del dominio cognitivo.
- Idee: allude all'area per lo sviluppo della creatività attraverso stimoli differenti ed esperienze diversificate e transdisciplinari, l'uso della tecnologia in modo consapevole e di supporto all'apprendimento.
- Cuore: rimanda all'area per lo sviluppo delle attività socio-relazionali e delle principali soft skills.
- Mano: è l'area per incentivare lo sviluppo delle attività psicomotorie e suggerire progetti che si concretizzino in artefatti non solo testuali o digitali, ma che richiedano una interazione manuale. La produzione richiede la manipolazione e la conoscenza di tecniche, materiali, utensili il cui portato cognitivo stimola l'arricchimento lessicale.

## Finalità

- Offrire ai docenti l'opportunità per approfondire aspetti metodologici e didattici legati alla progettazione didattica multidisciplinare in team e alla creazione di un modello armonico per lo sviluppo delle competenze.
- Promuovere l'integrazione dell'Educazione alla cittadinanza, anche digitale, e alla sostenibilità mediante riferimenti a percorsi e progetti concreti, applicabili e replicabili.
- Approfondire e applicare nuove metodologie coerenti con la didattica digitale e declinabili in modalità DAD.
- Ribadire l'importanza della permeabilità dei saperi coniugando discipline umanistiche e scientifiche anche aprendosi alla manipolazione e alla creatività proprie del tinkering e del making.

### **Contenuti del corso**

- • Progettazione di un intervento didattico: dall'elaborazione alla valutazione mediante un modello di sviluppo armonico delle competenze: Testa, Idee, Cuore e Mano.
- • Conoscere le tematiche dell'Agenda 2030 e le Linee guida sull'Educazione alla cittadinanza.
- • Costruire un clima proficuo per la collaborazione tra docenti di diverse discipline (team working).
- • Conoscere il framework Digicom e promuovere il digitale come strumento di supporto all'esercizio della professione.
- • Progettare percorsi didattici che integrino contenuti (sostenibilità), soft skills e manipolazione (making/tinkering).
- • Approcciare modelli di didattica innovativa replicabili per interdetti DAD e DDI

### **Descrizione piattaforma TICMA**

#### **MODULO 1. PERCHÉ EDUCARE ALLA SOSTENIBILITÀ**

1. TESTA IDEE CUORE MANI - Strutturare un percorso di cittadinanza con un metodo originale e armonico - PPT-SLIDE
2. Il perché di una educazione alla sostenibilità - Video
3. Il perché di una educazione alla sostenibilità - PPT-SLIDE
4. Il perché di una educazione alla sostenibilità - Dispensa PDF
5. TEST - Modulo 1 - Esercizi interattivi a risposta chiusa

#### **MODULO 2. L'APPROCCIO "TESTA IDEE CUORE MANI - TICMA"**

1. L'approccio TICMA PPT - SLIDE
2. L'approccio TICMA - dispensa PDF
3. Costruire un percorso didattico: macro-progettazione - Video
4. Costruire un percorso didattico: macro-progettazione PPT - SLIDE
5. Costruire un percorso didattico: macro-progettazione - dispensa PDF
6. Le metodologie - Video
7. Le metodologie PPT - SLIDE
8. Le metodologie dispensa - PDF
9. Valutare un percorso di cittadinanza - Video
10. Valutare un percorso di cittadinanza PPT - SLIDE
11. Valutare un percorso di cittadinanza - Dispensa PDF
12. TEST - Modulo 2 esercizi interattivi a risposta chiusa

#### **MODULO 3. PROPOSTE DI PROGETTAZIONE**

1. Esempi di microprogettazione - Video
2. Esempi di microprogettazione - Dispensa PDF
3. Esempi di microprogettazione PPT - SLIDE
4. Kamishibai PPT - SLIDE
5. Kamishibai - Scheda in Word
6. Kamishibai - Video
7. Il Ponte di Leonardo PPT - SLIDE
8. Il Ponte di Leonardo - Scheda in Word
9. Automata PPT - SLIDE
10. Automata Scheda in word
11. Automata - Video
12. La piramide alimentare PPT - SLIDE
13. La piramide alimentare - Scheda in Word
14. Il bastone della pioggia PPT - SLIDE
15. Il bastone della pioggia - Scheda in Word
16. Il bastone della pioggia - Video
17. Stop Motion PPT - SLIDE
18. Stop Motion - Scheda in Word

19. Stop Motion - Video
20. TEST Modulo 3 - Esercizi interattivi a risposta chiusa

#### MODULO 4. SVILUPPARE COMPETENZE DIGITALI

1. Competenze digitali - Video
2. Competenze digitali - PPT – SLIDE
3. Competenze digitali - Dispensa PDF
4. TEST Modulo 4 - Esercizi interattivi a risposta chiusa

#### MODULO 5. STRATEGIE DI TEAMWORKING

1. Spaghetti Challenge - PPT-SLIDE
2. Spaghetti Challenge - Scheda in Word
3. Teamworking - Video
4. Teamworking PPT - SLIDE
5. Teamworking - Scheda in Word
6. TEST Modulo 5 - Esercizi interattivi a risposta chiusa

#### MODULO 6. STRATEGIE DI TINKERING & STEAM

1. Tinkering Making Tinkering - Video
2. Tinkering Making STEAM - PPT - SLIDE
3. Tinkering Making STEAM - Scheda in Word
4. TEST Modulo 6 - Esercizi interattivi a risposta chiusa

#### MODULO 7. DIECI MODELLI OPERATIVI

1. Favole in scena - progetto PDF
2. Favole in scena - percorso PDF
3. Interviste impossibili - progetto PDF
4. Interviste impossibili - percorso PDF
5. Racconti in scatola - progetto PDF
6. Racconti in scatola - percorso PDF
7. Cronache da un incerto presente - progetto PDF
8. Cronache da un incerto presente - percorso PDF
9. L'orto delle fiabe - progetto PDF
10. L'orto delle fiabe - percorso PDF
11. Comunicare con la poesia - progetto PDF
12. Comunicare con la poesia - percorso PDF
13. I colori della storia - progetto PDF
14. I colori della storia - percorso PDF
15. Te lo spiego io! - progetto PDF
16. Te lo spiego io! - percorso PDF
17. Nei panni dell'altra - progetto PDF
18. Nei panni dell'altra - percorso PDF
19. Sostenibilità in gioco - progetto PDF
20. Sostenibilità in gioco - percorso PDF

#### MODULO 8. MODELLI DI PROJECT WORK

1. L'Agenda ONU 2030 e l'educazione alla sostenibilità PDF
2. L'approccio TICMA PDF
3. Come costruire un percorso didattico PDF
4. Metodologie didattiche PDF
5. Valutare per competenze di cittadinanza PDF

6. Competenze digitali PDF

7. Lavorare in team PDF

### **Metodologia**

Il corso sarà strutturato in modalità blended, alternando ore in sincrono e ore in asincrono (studio autonomo). Gli incontri provvederanno momenti di lezioni frontali, discussioni di gruppo e attività laboratoriali.

Verranno utilizzate metodologie didattiche quali Cooperative learning, Problem solving, Role play e Problem based learning.

Durante ciascun incontro i docenti affrontano le fasi di ideazione, progettazione e condivisione dei contenuti ma anche di documentazione di quanto elaborato.

Inoltre, gli incontri favoriranno:

- lo studio personale e approfondimenti sulle tematiche emerse durante le lezioni;
- attività di ricerca autonoma sulla base delle indicazioni fornite dal formatore.

Il relatore/conducente esterno ha il ruolo di mediatore, corrispondente alle seguenti azioni:

- richiama i contenuti teorici e normativi per condividere le idee che stanno alla base di questa proposta educativa e didattica;
- presenta strategie comunicative e didattiche;
- esemplifica le varie fasi di progettazione;
- indirizza il lavoro dei gruppi con indicazioni operative e stimoli per la riflessione;
- revisiona in itinere la documentazione del lavoro prodotta dai gruppi.

### **Documentazione**

Il percorso realizzato con il laboratorio viene documentato con:

- il feedback finale da parte del formatore;
- le diapositive in PowerPoint utilizzate nelle fasi di condivisione dei contenuti e di guida;
- le proposte di percorsi didattici prodotte dai gruppi di lavoro (elaborato da caricare su Piattaforma Pearson);
- la compilazione della scheda di gradimento di fine corso fornita dall'Ente Pearson Italia.