B2

Next Generation Labs

B2 / Next Generation Labs per le professioni del futuro

Destinatari

Il percorso di rivolge in primo luogo ai dirigenti scolastici, ai loro staff, ai docenti e al personale tecnico e amministrativo chiamati a progettare e realizzare in ogni singola scuola di secondo grado gli interventi connessi al PNRR. Tuttavia, proprio perché l'investimento Scuola 4.0 del PNRR chiede una vera e profonda rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa, il percorso è rivolto a tutto il personale e a tutti i docenti della scuola secondaria superiore che devono dotarsi di spazi e di attrezzature digitali avanzate.

Descrizione

Il percorso supporta le scuole del secondo ciclo nella progettazione di Labs per le professioni digitali del futuro e nella definizione di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola (tra questi: robotica e automazione, IA-intelligenza artificiale, cloud computing, IoT- internet delle cose, cybersicurezza, making, modellazione e stampa 3D/4D, creazione di prodotti e servizi digitali, creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata, comunicazione digitale, elaborazione, analisi e studio dei big data, economia digitale, e-commerce e blockchain).
Particolare rilevanza è data alla dimensione esperienziale dei new labs che richiede sia una diversa organizzazione che specifici approcci metodologici e didattici oltre che valutativi.

Punti tematici

MODULO A. Mappatura dei diversi ambiti tecnologici di innovazione legati all'aggiornamento del profilo di uscita dello studente: orientamento e trasversalità

- Introduzione generale: il senso del percorso
  ALUISI TOSOLINI
- Scuole a lavoro: quale futuro? Le competenze per il futuro: scenari di futuro per professioni e legame tra territorio e scuola che si concretizza nei nuovi LABS
  CARLOTTA PIZZI
- L'orientamento secondo la nuova prospettiva e la nuova organizzazione indicata dalle linee guida di cui al decreto ministeriale 328/2022
  STEFANIA MAZZA
- Gamification, orientamento, escape room
  CARLOTTA PIZZI
- L'evoluzione dei laboratori verso le professioni digitali del futuro
  ALESSIO PERNIOLA
- Chiusura modulo
  ALUISI TOSOLINI

MODULO B. Come progettare ambienti di apprendimento fluidi dove vivere esperienze diversificate, sviluppare competenze personali in collaborazione con il gruppo dei pari, apprendere il lavoro di squadra e acquisire competenze digitali specifiche orientate al lavoro e trasversali ai diversi settori economici

- Introduzione e presentazione del modulo
  ALUISI TOSOLINI
- La centralità e la trasversalità dell'intelligenza artificiale
  ALESSIO PERNIOLA
- Intelligenza artificiale, Big Data e comunicazione digitale: un laboratorio umanistico per la didattica del futuro
  STEFANO MANICI
- Laboratori area economica
  IVANO STELLA
- Dalla fabbricazione digitale alla robotica: il design di prodotto come strumento didattico
  LEONARDO BARBARINI

- Progettare ambienti di apprendimento: ispirazione visiva
  DANIELE KHALOUSI
- Chiusura modulo
  ALUISI TOSOLINI

MODULO C. Quale didattica per le nuove competenze digitali

- Introduzione al modulo
  ALUISI TOSOLINI
- Competenze digitali: dalle competenze di cittadinanza digitale alle competenze digitali avanzate e professionalizzanti: sostenibilità e aggiornamento continuo
  ENRICO CAROSIO
- Datalab: laboratorio sulla creazione, gestione e interpretazione dei Data nell'era della comunicazione digitale
  STEFANO MANICI
- Data visualization: dall'analisi dei dati alla loro visualizzazione
  ALESSIO PERNIOLA
- Progettare laboratori trasversali e utilizzabili per differenti percorsi di acquisizione delle competenze
  MARCELLO SCARAVELLA
- Il ruolo e lo stile dei docenti nella didattica laboratoriale
  CARLOTTA PIZZI
- Chiusura e sintesi
  ALUISI TOSOLINI

MODULO D. Valutazione autentica nei percorsi di acquisizione nuove competenze entro i laboratori innovativi Scuola 4.0

- introduzione al modulo
  ALUISI TOSOLINI
- Competenze digitali: dalle competenze di cittadinanza digitale alle competenze digitali avanzate e professionalizzanti: sostenibilità e aggiornamento continuo
  STEFANIA MAZZA
- Un Lab trasversale al servizio della comunità scolastica: magazine, webradio, podcast, webtv, produzioni multimediali, gestione social. Un compito autentico
  LEONARDO BARBARINI
- Il compito autentico e la valutazione in un laboratorio tecnologico: "Game designer con AI"
  ALESSIO PERNIOLA
- Chiusura del modulo e del percorso
  ALUISI TOSOLINI

Obiettivi

- Promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale
- mappare le disponibilità tecnologiche e digitali presenti anche in correlazione ai diversi indirizzi dell'istituto
- mappare i bisogni formativi della propria istituzione scolastica e conoscere e valutare l'incidenza a livello di apprendimento/insegnamento le professioni del futuro e la loro innervazione digitale
- supportare gli staff di progetto rafforzando le competenze necessarie al design dei Next Generation Labs
- conoscere/applicare la pluralità di pedagogie innovative connesse alle metodologie e tecniche di insegnamento e apprendimento riferite alle professioni del futuro
- innovare i processi e le esperienze correlate ai PCTO della propria scuola
- predisporre modalità innovative di valutazione delle competenze professionali digitali.

Mappatura delle competenze

Come da riferimento ai Framework europei:

- competenze progettuali e organizzative: aree correlate DigCompOrg
- competenze didattiche: area correlate DigCompOrg e DigCompEdu
- competenze digitali: personal (DigComp 2.2.) e in qualità di docenti (DigCompEdu).