

PERCORSI DOCENDUM DM 66

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con “Scuola 4.0”:
 1. Analizzare le caratteristiche e le potenzialità degli ambienti di apprendimento innovativi, come le classi capovolte, le aule multimediali e i laboratori creativi.
 2. Scegliere gli strumenti tecnologici più adatti alle esigenze didattiche e alle competenze degli studenti, come tablet, lavagne interattive e robotica educativa.
 3. Progettare e realizzare attività didattiche coinvolgenti e significative, basate su metodologie attive e collaborative, come il problem-based learning, il cooperative learning e il peer-to-peer learning.
 4. Monitorare e valutare i processi e i risultati di apprendimento, utilizzando strumenti digitali e analogici, come portfolio, rubriche e questionari.
 5. Riflettere e condividere le esperienze e le buone pratiche con i colleghi e con la comunità educativa, utilizzando piattaforme online, blog e social network.

- Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali:
 1. Conoscere il quadro europeo delle competenze digitali di cittadinanza (DigComp 2.2), che descrive le cinque aree chiave e i livelli di padronanza delle competenze digitali.
 2. Integrare le competenze digitali nel curriculum scolastico, in modo trasversale e disciplinare, tenendo conto delle indicazioni nazionali e degli obiettivi formativi.
 3. Definire il curriculum verticale per la competenza digitale, che descrive la progressione didattica delle competenze digitali lungo il percorso scolastico, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado.
 4. Sviluppare le competenze digitali degli studenti, attraverso attività didattiche mirate e differenziate, che prevedano l'uso critico e creativo delle tecnologie digitali per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.
 5. Valutare le competenze digitali degli studenti, utilizzando strumenti validi e affidabili, come test, griglie, badge, ecc.

- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie:
 1. Conoscere il quadro europeo delle competenze digitali per gli educatori (DigCompEdu), che descrive le sei aree chiave e i livelli di padronanza delle competenze digitali per i docenti e i formatori.
 2. Sviluppare le proprie competenze digitali, partecipando a percorsi formativi online e offline, come corsi, webinar e MOOC.
 3. Sperimentare metodologie didattiche innovative, che sfruttino le potenzialità delle nuove tecnologie per migliorare o rafforzare il processo di insegnamento e apprendimento, come la gamification, la flipped classroom e il blended learning.
 4. Utilizzare risorse digitali di qualità, selezionandole da repository online o creandole autonomamente, come video, podcast, ebook e mappe concettuali.
 5. Partecipare a progetti e iniziative di innovazione didattica, a livello locale, nazionale e internazionale, Coding Girls e Hour of Code.

- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali:
 1. Conoscere i principi e le finalità della verifica e della valutazione degli apprendimenti, in una prospettiva formativa e inclusiva.

2. Progettare e realizzare strumenti di verifica e valutazione adeguati agli obiettivi di apprendimento, alle caratteristiche degli studenti e al contesto didattico, utilizzando anche le tecnologie digitali, come quiz, sondaggi e test.
 3. Raccogliere e analizzare i dati relativi agli apprendimenti, utilizzando anche software e applicazioni specifiche, come Excel, Google Forms e Kahoot.
 4. Comunicare e restituire i risultati della verifica e della valutazione agli studenti, ai genitori e agli altri soggetti coinvolti, utilizzando anche modalità digitali, come report, grafici e dashboard.
 5. Promuovere l'autovalutazione e la valutazione tra pari, coinvolgendo gli studenti in processi riflessivi e metacognitivi, utilizzando anche strumenti digitali, come portfolio, rubriche e peer review.
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia:
 1. Conoscere i concetti e i linguaggi di base dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, e le loro applicazioni in vari ambiti della vita quotidiana e professionale.
 2. Integrare l'insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica nel curriculum scolastico, in modo trasversale e disciplinare, tenendo conto delle indicazioni nazionali e degli obiettivi formativi.
 3. Progettare e realizzare attività didattiche adatte alle diverse fasce di età e ai diversi livelli di competenza degli studenti, utilizzando strumenti e materiali adeguati, come software, app, kit e robot.
 4. Stimolare il pensiero logico, critico e creativo degli studenti, attraverso sfide, problemi, giochi, progetti, che richiedano l'uso dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica.
 5. Valutare i processi e i prodotti degli studenti, utilizzando strumenti e criteri appropriati, come griglie, checklist e badge.
 - Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM), Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo:
 1. Conoscere i principi e le applicazioni delle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM), e le loro interconnessioni e implicazioni nella società e nell'ambiente.
 2. Integrare l'insegnamento delle discipline STEM nel curriculum scolastico, in modo interdisciplinare e progettuale, tenendo conto delle indicazioni nazionali e degli obiettivi formativi.
 3. Progettare e realizzare attività didattiche basate sul metodo scientifico e sull'indagine, che coinvolgono gli studenti in esperimenti, osservazioni, ipotesi, verifiche, utilizzando anche le tecnologie digitali, come sensori, microscopi e software.
 4. Sviluppare le competenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche degli studenti, stimolando il loro interesse, la loro curiosità e la loro creatività, attraverso attività ludiche, collaborative e significative, come giochi, laboratori e progetti.
 5. Educare gli studenti alla cybersicurezza, all'utilizzo sicuro della rete internet e alla prevenzione del cyberbullismo, sensibilizzandoli sui rischi, sui diritti e sui doveri connessi all'uso delle tecnologie digitali.
 - Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica:
 1. Conoscere i concetti e le applicazioni dell'intelligenza artificiale, le sue opportunità e i suoi limiti, i suoi impatti sociali ed etici, le sue sfide e i suoi rischi.
 2. Integrare l'intelligenza artificiale nella didattica, in modo trasversale e disciplinare, tenendo conto delle indicazioni nazionali e degli obiettivi formativi.

3. Progettare e realizzare attività didattiche che utilizzino l'intelligenza artificiale come strumento di supporto, personalizzazione, feedback, valutazione, ecc.
 4. Sviluppare le competenze degli studenti per interagire con l'intelligenza artificiale, comprenderne il funzionamento, valutarne la qualità, controllarne l'uso, ecc.
 5. Educare gli studenti all'uso etico e responsabile dell'intelligenza artificiale, sensibilizzandoli sui valori, sui principi, sui diritti e sui doveri connessi all'uso delle tecnologie intelligenti.
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica:
 1. Conoscere i principi e le normative dell'inclusione scolastica, le sue dimensioni e le sue pratiche, le sue sfide e le sue opportunità.
 2. Integrare le tecnologie digitali per l'inclusione scolastica, in modo coerente e coordinato, tenendo conto delle esigenze e delle potenzialità degli studenti con bisogni educativi speciali.
 3. Progettare e realizzare attività didattiche inclusive, che utilizzino le tecnologie digitali come strumento di accesso, partecipazione, apprendimento, comunicazione, ecc.
 4. Sviluppare le competenze degli studenti per l'inclusione scolastica, stimolando il loro senso di appartenenza, la loro collaborazione, la loro autonomia, la loro espressione, ecc.
 5. Promuovere la cultura dell'inclusione scolastica, coinvolgendo tutti gli attori della comunità educativa, utilizzando le tecnologie digitali come mezzo di informazione, sensibilizzazione, condivisione, ecc.
 - Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali:
 1. Conoscere i principi e le finalità dell'orientamento scolastico, professionale e di vita, le sue fasi e le sue modalità, le sue risorse e le sue opportunità.
 2. Integrare le tecnologie digitali per l'orientamento dei docenti, in modo strategico e funzionale, tenendo conto dei propri bisogni e degli obiettivi professionali.
 3. Progettare e realizzare percorsi di orientamento personale e professionale, che utilizzino le tecnologie digitali come strumento di autovalutazione, autoconsapevolezza, autostima, ecc.
 4. Sviluppare le competenze di orientamento dei docenti, stimolando il loro spirito di iniziativa, la loro flessibilità, la loro creatività, la loro progettualità, ecc.
 5. Partecipare a reti e comunità di orientamento, utilizzando le tecnologie digitali come mezzo di comunicazione, collaborazione, apprendimento, ecc.
 - Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti:
 1. Conoscere i concetti e i valori dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale, le loro dimensioni e le loro pratiche, le loro sfide e le loro opportunità.
 2. Integrare l'insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale nel curriculum scolastico, in modo trasversale e disciplinare, tenendo conto delle indicazioni nazionali e degli obiettivi formativi.
 3. Progettare e realizzare attività didattiche di educazione civica digitale e di educazione alla cittadinanza digitale, che utilizzino le tecnologie digitali come strumento di informazione, partecipazione, azione, ecc.
 4. Sviluppare le competenze di educazione civica digitale e di educazione alla cittadinanza digitale degli studenti, stimolando il loro senso di responsabilità, di solidarietà, di legalità, di democrazia, ecc.
 5. Educare gli studenti all'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali, sensibilizzandoli sui rischi, sui diritti e sui doveri connessi all'uso delle tecnologie digitali, e fornendo loro strumenti e strategie per proteggersi e proteggere gli altri.

- Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole:
 1. Conoscere i concetti e le caratteristiche della leadership scolastica, le sue funzioni e i suoi ruoli, le sue competenze e le sue pratiche, le sue sfide e le sue opportunità.
 2. Integrare la leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole, in modo visionario e strategico, tenendo conto delle esigenze e delle potenzialità della comunità educativa.
 3. Progettare e realizzare piani e progetti di innovazione e di trasformazione digitale e didattica nelle scuole, che utilizzino le tecnologie digitali come leva di cambiamento, di miglioramento, di sviluppo, ecc.
 4. Sviluppare le competenze di leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole, stimolando il proprio spirito di leadership, la propria capacità di gestione, la propria abilità di comunicazione, la propria attitudine alla collaborazione, ecc.
 5. Partecipare a reti e comunità di leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole, utilizzando le tecnologie digitali come mezzo di condivisione, di apprendimento, di supporto, ecc.

- Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA:
 1. Conoscere i principi e le normative della digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche, le sue finalità e le sue modalità, le sue risorse e le sue opportunità.
 2. Integrare la digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche, in modo efficace ed efficiente, tenendo conto delle esigenze e delle potenzialità del personale ATA e degli utenti interni ed esterni.
 3. Progettare e realizzare processi e procedure di digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche, che utilizzino le tecnologie digitali come strumento di semplificazione, di trasparenza, di sicurezza, ecc.
 4. Sviluppare le competenze digitali del personale ATA, stimolando il loro aggiornamento, la loro autonomia, la loro qualità, la loro professionalità, ecc.
 5. Partecipare a reti e comunità di digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche, utilizzando le tecnologie digitali come mezzo di informazione, di formazione e di assistenza.