

## SETTORE AICQ EDUCATION EMILIA ROMAGNA - LA QUALITÀ AL SERVIZIO DELLE SCUOLE REALIZZARE UNA DIDATTICA INNOVATIVA NON DIGITALE

**PRESENTAZIONE:** Il ciclo di attività mira ad offrire un approfondimento sulle principali strategie di mediazione della conoscenza.

**DESTINATARI:** Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria.

### CARATTERISTICHE DEL CORSO

- 12 moduli orari articolati in 4 incontri di 3 ore in presenza; 13 ore di lavoro in sede.

Utilizzo degli strumenti della Qualità (PDCA, Ishikawa, Tabella ALI, Swot); formazione situata con 1/3 informazioni e 2/3 attività pratiche; metodologia della ricerca-formazione

**COORDINAMENTO SCIENTIFICO DEL CORSO:** AICQ EDUCATION EMILIA ROMAGNA

**DOCENZA:** Esperti AICQ

### COSTI:

**scuole:** tariffe MIUR e missione se dovuta; sconto 20% scuole iscritte AICQ; **singoli:** da definire a seconda della città e del numero di iscritti sconto 20% soci AICQ

### CONOSCENZE, ABILITÀ, COMPETENZE DA RINFORZARE E DA PROMUOVERE

- Orientare verso una didattica innovativa consapevole
- Migliorare l'attività didattica aumentando l'uso di strumenti innovativi e la condivisione di processi, sperimentazioni, risorse e strumenti
- Imparare alcune strategie per far convergere in modo naturale ed efficace le conoscenze ed abilità acquisite dagli alunni nella direzione dello sviluppo delle competenze chiave.

**RISULTATI ATTESI:** Predisposizione di un'offerta articolata di situazioni di apprendimento funzionali ai bisogni formativi; attivazione del potenziale motivazionale e delle risorse personali degli alunni; utilizzo degli strumenti del gioco per rendere la didattica, a parità di efficacia, più coinvolgente, sfidante e piacevole.

### ESEMPIO ARTICOLAZIONE DEL CORSO IN 9 MODULI ORARI

#### Primo incontro di 3 ore

Modulo	ROLE PLAYING
M1 -	Breve introduzione e Focus group per la mappatura delle conoscenze
M2	Simulazione in cui si persegue un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere"
M3	Riflessione su quanto successo e agganci teorici

#### Secondo incontro di 3 ore

Modulo	BRAINSTORMING E PROBLEM SOLVING
M4 -	Breve introduzione e Focus group per la mappatura delle conoscenze
M5	Simulazione in cui si persegue un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere"
M6	Riflessione su quanto successo e agganci teorici

#### Terzo incontro di 3 ore

Modulo	GIOCHI COOPERATIVI
M7 -	Breve introduzione e Focus group per la mappatura delle conoscenze
M8	Simulazione in cui si persegue un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere"
M9	Riflessione su quanto successo e agganci teorici

#### Quarto incontro di 3 ore

Modulo	ATTIVITÀ LABORATORIALI CON L'UTILIZZO DEL MANUALE
M7 -	Breve introduzione e Focus group per la mappatura delle conoscenze
M8	Simulazione in cui si persegue un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere"
M9	Riflessione su quanto successo e agganci teorici