



Istituto Comprensivo
MEZZOLOMBARDO-PAGANELLA
Via degli Alpini, 17 – 38017 Mezzolombardo – C.F. 96057000224
Pec: ic.mezzolombardo@pec.provincia.tn.it



Provincia Autonoma
di Trento

“Peer learning: la scuola come comunità di pratica per la transizione digitale”

Report finale - PNRR - DM 66/23



Anno scolastico 2024/2025

A cura di

Maria Capodiferro, Michela Dalmonego, Simona Mazzer, Silvia Roncador,

Nicoletta Weber e Annalisa Zeni

INDICE

1. Premessa	6
1.1 Le parole del progetto	6
1.2 Formazione e innovazione per la scuola che apprende	6
1. 3 Vision – Il PNRR come cantiere educativo	7
1.4 Le azioni del D.M. 66/2023 – Formazione e sperimentazione sul campo	7
1.5 Impatto formativo – Competenze, benessere e team professionale	8
1. 6. La scuola che apprende e si trasforma	8
2. Applicazione DM 66/23 nell' Istituto Mezzolombardo Paganella	9
2.1 Il progetto interattivo - navigabile	10
3. Brochure	11
4. Tutorial	12
5. Presentazione generale dei percorsi di formazione digitale con formatori Glow	13
5.1 Fondamenti e risorse dell'AI per insegnanti	13
5.2 Le risorse di iOS per la didattica	13
5.3 Video editing per la didattica	14
5.4 Podcast didattici	14
5.5 Le risorse dell'AI per la pratica didattica di classe (avanzato)	14
5.6 Progettazione e realizzazione di APP – Chatbot	14
5.7 Storytelling visivo con Canva: strumenti e strategie per la comunicazione didattica	14
6. Presentazione generale dei laboratori di formazione sul campo con formatori AERAT	15
6.1 Palestra digitale - 1 edizione	15
6.2 Tecnologie digitali e team building	15
6.3 Palestra digitale – 2 ^a edizione	15
7. Presentazione generale dei laboratori di formazione sul campo con docenti formatori interni	16
7.1 Outdoor digital education	16
7.2 Ceramica 4.0: manualità, creatività e digitale	16
8 . Relazioni finali sui percorsi di formazione digitale con formatori Glow	16
8.1 Fondamenti e risorse dell'AI per insegnanti	17

8.1.1. Premessa	17
8.1.2. Obiettivi progettuali dei tre corsi	18
8.1.3. Attività svolte	18
8.1.4. Obiettivi raggiunti	22
8.1.5. Conclusioni	23
8.2 Le risorse di IOS per la didattica	24
8.2.1. Premessa	25
8.2.2. Obiettivi progettuali	25
8.2.3 Attività svolte	25
8.2.4. Obiettivi raggiunti	26
8.2.5. Conclusioni	29
8.3 Video Editing per la didattica	30
8.3.1. Premessa	30
8.3.2. Attività svolte	31
8.3.3. Obiettivi raggiunti	31
8.3.4. Conclusioni	31
8.3.4. 1 Valutazioni finali	32
8.4 Podcast didattici	34
7.4.1. Premessa	35
7.4.2. Obiettivi del progetto	35
7.4.3 Attività svolte	35
7.4.4. Obiettivi raggiunti	36
8.4.5. Conclusione	38
8.5 Progettazione e realizzazione di APP- Chatbot	40
8.5.1. Premessa	40
8.5.2. Obiettivi del corso	40
8.5.3. Attività svolte	41
8.5.4. Obiettivi raggiunti	42
8.5.5. Conclusioni	42
8.6 Storytelling Visivo con CANVA: Strumenti e Strategie per la Comunicazione Didattica	43
8.6.1 Premessa	43

8.6.2. Obiettivi del progetto	43
8.6.3. Attività svolte	44
8.6.3.1 Collaborazione e Creazione di Presentazioni Accattivanti	44
8.6.3.2 Strumenti di Intelligenza Artificiale e Integrazione con Applicazioni Esterne	45
8.6.4. Obiettivi raggiunti	45
8.6.5. Osservazioni	46
8.6.5. 1 Fruibilità del Percorso nell'Attività Pratica in Classe	46
9. Relazioni finali sui laboratori di formazione sul campo con formatori Aerat	47
9.1 "Palestra digitale 1 e 2"	47
9.1.1. Premessa	47
9.1.2. Obiettivi del progetto	48
9.1.3. ATTIVITA' SVOLTE	49
PALESTRA DIGITALE - Primo corso	49
PALESTRA DIGITALE - Secondo corso	55
9.1.4. Obiettivi raggiunti	60
9.1.5. Conclusioni	63
9.2 Tecnologie digitali, sviluppo delle competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento: il digitale per il Team Building	64
9.2.1. Premessa	64
9.2.2. Obiettivi del progetto	65
9.2.3. Attività svolte	65
9.2.4. Obiettivi raggiunti	74
9.2.5. Conclusioni	76
10. Laboratori di formazione sul campo con docenti formatori interni all'Istituto Comprensivo	77
10.1 Outdoor Digital Winter Education Winter Edition	77
10.2 "Ceramica 4.0"	83
10.2.1 Premessa	83
10.2.2. Obiettivi progettuali del corso	84
10.2.3. Attività svolte	85
10.2.4. Obiettivi raggiunti	89
10.2.5. Materiali e link	89

10.2.6. Conclusioni	90
10.3 “Outdoor digital Education- 2° livello”	91
10.3.1. Premessa	91
10.3.2. Obiettivi del corso	92
10.3.3. Attività svolte e strategie adottate	92
Schema del ciclo dell’apprendimento naturale	94
10.3.4. Obiettivi raggiunti	95
10.3.5. Conclusioni	96
11. RIFLESSIONI FINALI	96
Innovazione digitale e didattica	96
Esperienzialità e apprendimento attivo	96
Formazione efficace e apprezzata	97
In breve	97

1. Premessa

1.1 Le parole del progetto



1.2 Formazione e innovazione per la scuola che apprende

La Linea di investimento 2.1 – “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” della Missione 4 del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) ha dato attuazione, attraverso il Decreto Ministeriale 66/2023, a una visione ampia e sistemica della formazione del personale della scuola italiana.

L'obiettivo è quello di costruire un ecosistema formativo continuo e strutturato, capace di sostenere la transizione digitale, promuovere una didattica innovativa, inclusiva e di qualità, e rafforzare le competenze digitali del personale docente e ATA, in linea con i quadri europei DigCompEdu e DigComp 2.2.

In questo scenario, l'Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella ha interpretato il PNRR non solo come un piano di investimento, ma come una leva strategica di cambiamento, coerente con la propria visione educativa sintetizzata nel claim: "Apprendimento, motivazione, benessere al centro."

1. 3 Vision – Il PNRR come cantiere educativo

Nel percorso costante di trasformazione e sperimentazione, l'Istituto ha scelto di vivere il PNRR come un grande cantiere educativo, in cui la formazione digitale diventa opportunità per liberare energie, passioni e professionalità.

La convinzione di fondo è che l'innovazione tecnologica non sia fine a sé stessa, ma uno strumento per migliorare la qualità delle relazioni, potenziare l'apprendimento e valorizzare i talenti di ciascuno. La dimensione laboratoriale, la sperimentazione attiva e la ricerca-azione hanno reso la formazione un luogo di crescita condivisa: per i docenti, occasione di espressione della propria creatività e professionalità; per gli studenti, contesto di benessere, motivazione e scoperta.

Ogni attività formativa è stata concepita come un intreccio tra sapere, fare e sentire, in cui emozione e apprendimento si alimentano reciprocamente.

1.4 Le azioni del D.M. 66/2023 – Formazione e sperimentazione sul campo

Le azioni realizzate si sono articolate in due grandi tipologie operative:

- Percorsi di formazione – corsi in presenza, online e in modalità ibrida, rivolti a gruppi di almeno 15 partecipanti, ciascuno condotto da un formatore esperto e un tutor d'aula. I contenuti sono stati progettati in coerenza con i quadri europei delle competenze digitali, per favorire lo sviluppo professionale continuo e la diffusione di metodologie didattiche innovative.
- Laboratori di formazione sul campo – attività pratiche in piccoli gruppi (almeno 5 partecipanti) che hanno consentito di sperimentare concretamente le tecnologie digitali in contesti didattici reali. I laboratori hanno promosso la collaborazione tra docenti, la condivisione di buone pratiche e la costruzione di modelli di progettazione didattica integrata.

1.5 Impatto formativo – Competenze, benessere e team professionale

Il progetto ha generato un impatto profondo sulla comunità scolastica, rafforzando la cultura della formazione come motore di innovazione e della cura come valore fondante. I docenti hanno potuto sperimentare nuovi linguaggi e strumenti digitali, sviluppando competenze trasversali e riflessive, mentre il personale ATA ha consolidato la propria capacità di operare in ambienti digitali evoluti.

Si è rafforzata la consapevolezza che il benessere professionale è una condizione essenziale per l'apprendimento e l'insegnamento di qualità. Le esperienze maturate hanno trasformato la scuola in una comunità professionale viva, in cui la tecnologia diventa ponte di connessione, collaborazione e appartenenza.

1. 6. La scuola che apprende e si trasforma

Il PNRR, anche attraverso il D.M. 66/2023, ha offerto all'Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella l'occasione di consolidare la propria identità di scuola che apprende, capace di intrecciare innovazione, benessere e professionalità. Le azioni realizzate nel 2024/2025 hanno contribuito a costruire ambienti di apprendimento più inclusivi, interattivi e tecnologicamente avanzati, nei quali la digitalizzazione è strumento di umanizzazione, non di distacco.

In sintesi, il progetto ha confermato una certezza ormai consolidata nell'esperienza dell'Istituto: la vera transizione digitale è quella che mette le persone – e il loro benessere – al centro del cambiamento.

2. Applicazione DM 66/23 nell' Istituto Mezzolombardo Paganella

L'applicazione del DM 66/2023 nell'Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella per l'a.s.2024/25 ha portato alla programmazione di percorsi formativi mirati alla transizione digitale. L'offerta si è organizzata in tre macro-aree, ciascuna con caratteristiche e partner diversi:

1. **Collaborazione con [AERAT \(Attività Educative Ricreative Assistenziali Trentine\)](#) - [cooperativa sociale-onlus](#)** – La cooperativa sociale ha realizzato tre laboratori intensivi a Candriai: la *Palestra digitale* (prima e seconda edizione) e il percorso *Tecnologie digitali, competenze trasversali e team building*.

Queste attività, della durata di 11 ore ciascuna, si sono svolte in presenza su due giornate consecutive e hanno puntato sullo sviluppo di competenze trasversali e sull'uso collaborativo delle tecnologie. In questa area i formatori erano esperti della cooperativa AERAT, mentre la funzione di tutor è stata svolta da docenti interni all'Istituto, garantendo continuità e accompagnamento ai colleghi.

2. **Collaborazione con [GLOW - associazione culturale](#)** – L'associazione GLOW ha proposto otto percorsi di formazione per docenti: dall'introduzione all'intelligenza artificiale e alle app didattiche fino alla produzione di video, podcast, chatbot e attività sul digitale per la didattica.

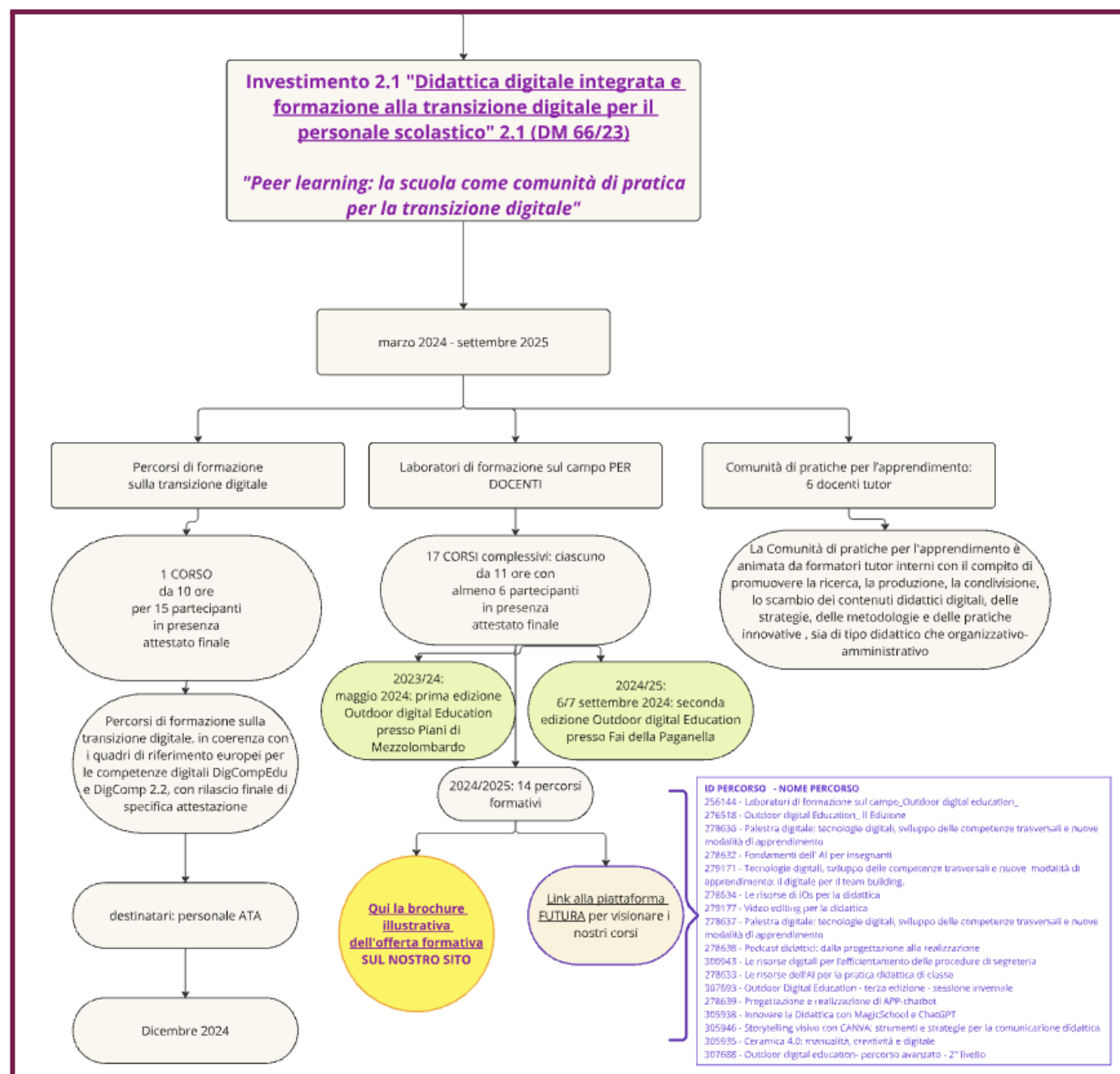
Ogni percorso (11 ore) si è articolato in incontri pomeridiani o workshop intensivi. Anche qui i formatori provenivano dall'associazione GLOW, mentre i tutor erano docenti dell'Istituto, che hanno affiancato i corsisti e promosso la sperimentazione delle nuove competenze acquisite.

3. **Percorsi Outdoor e Indoor**– Due laboratori “Outdoor digital education” e un **Laboratorio “Ceramica 4.0”** hanno costituito la terza area. Le attività si sono svolte tra novembre 2024 e maggio 2025 e hanno puntato a integrare l'uso di tecnologie digitali con l'educazione all'aria aperta e con l'artigianato creativo.

A differenza delle precedenti macro-aree, in questi percorsi sia i formatori sia i tutor erano docenti interni all'Istituto, valorizzando competenze già presenti e promuovendo comunità di pratica interne.

2.1 Il progetto interattivo - navigabile

Di seguito l'impianto sinottico [navigabile dell'azione DM 66/23 CLICCA QUI!](#)



3. Brochure

Il gruppo di lavoro della Comunità di Pratiche per l'Apprendimento del DM 66/2023 ha predisposto **due brochure** che descrivono nel dettaglio l'intera offerta formativa e **due tutorial** che spiegano gradualmente come iscriversi ai corsi e registrare la propria mail sul portale; questi materiali, presentati nelle pagine seguenti, sono stati predisposti per agevolare i docenti nella consultazione e nell'accesso alle attività proposte.

[BROCHURE DI PRESENTAZIONE DEI CORSI DEL PRIMO QUADRIMESTRE - CLICCA QUI](#)

FUTURA LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

PNRR ISTRUZIONE

**ISTITUTO
COMPENSIVO
MEZZOLOMBARDO
PAGANELLA**

**OPPORTUNITA'
FORMATIVE**

DM 66/23

ANNO SCOLASTICO 2024 - 2025

SCOPRI I CORSI

SETTEMBRE

- [Palestra Digitale - Candriai](#)
- [Fondamenti di AI](#)
- [Team Building - Candriai](#)

OTTOBRE

- [Risorse iOS per la didattica](#)
- [Video editing](#)
- [Palestra digitale - Candriai](#)

**NOVEMBRE
DICEMBRE
GENNAIO**

- [Podcast didattici](#)
- [Le risorse dell'AI](#)
- [Realizzazione App e chatbot](#)

BROCHURE DI PRESENTAZIONE DEI CORSI DEL SECONDO QUADRIMESTRE - CLICCA QUI



4. Tutorial

TUTORIAL ISCRIZIONE CORSI NEL PORTALE SCUOLA FUTURA - CLICCA QUI!

TUTORIAL ISCRIZIONE CORSI NEL PORTALE SCUOLA FUTURA

1) L'iscrizione deve essere fatta al seguente link:

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>, selezionando il pulsante **ACCEDI**.



**[TUTORIAL REGISTRAZIONE MAIL ISTITUZIONALE SU SCUOLA FUTURA -
CLICCA QUI!](#)**



**VUOI RICEVERE LE
INFORMAZIONI
DEI CORSI A CUI TI
SEI ISCRITTO/A
SULLA TUA EMAIL
ISTITUZIONALE?**

Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella
Opportunità formative Pnrr dm 66/23
a.s. 2024 - 2025

5. Presentazione generale dei percorsi di formazione digitale con formatori Glow

Di seguito i percorsi di formazione digitale sviluppati con il supporto e la guida dei formatori di [Glow](#). Le varie linee di intervento hanno promosso percorsi formativi dedicati all'uso dell'Intelligenza Artificiale e delle risorse digitali nella didattica.

I corsi hanno offerto strumenti operativi e metodologie per progettare lezioni inclusive e innovative, sperimentando applicazioni di AI, app educative, video, podcast e strumenti di storytelling visivo.

Tutte le attività hanno mirato a potenziare le competenze digitali dei docenti e a favorire un uso consapevole, creativo e partecipativo delle tecnologie nella scuola.

5.1 Fondamenti e risorse dell'AI per insegnanti

Sono stati realizzati tre corsi di formazione "Fondamenti dell'AI per insegnanti", "Risorse per l'AI per gli insegnanti" e "ChatGPT e Magic School". Tra settembre 2024 e febbraio 2025 sono stati questi corsi per fornire strumenti pratici e risorse per integrare l'AI nella didattica. Sono stati proposti esempi pratici e suggerimenti operativi per pianificare e strutturare lezioni efficaci e innovative.

5.2 Le risorse di iOS per la didattica

In ottobre 2024 si sono svolte quattro sessioni dedicate all'uso di iPad/iOS per progettare lezioni inclusive e interattive. I docenti hanno appreso come gestire dispositivi mobili, utilizzare app educative e integrare funzioni di accessibilità.

5.3 Video editing per la didattica

Il percorso di 11 ore è stato strutturato in un incontro teorico e un workshop presso il centro culturale HarpoLab di Trento. Sono state proposte tecniche di ripresa, montaggio e post-produzione per realizzare video didattici.

5.4 Podcast didattici

A novembre 2024, attraverso un percorso di 11 ore, i docenti sono stati guidati nella progettazione e produzione di podcast. Si è lavorato su ideazione, scrittura, registrazione ed editing audio.

5.5 Le risorse dell'AI per la pratica didattica di classe (avanzato)

Nel dicembre 2024 i docenti hanno appreso come l'AI può supportare l'attività di classe: realizzazione di ambienti di apprendimento personalizzati, AI generativa e i sistemi di valutazione automatica.

5.6 Progettazione e realizzazione di APP – Chatbot

Il percorso è stato proposto a gennaio 2025 ed ha presentato ai docenti alcune modalità di progettazione di app e chatbot per la didattica, in particolare sono stati sperimentati programmi con interfacce semplici, l'integrazione di dataset educativi e lo sviluppo di bot conversazionali.

5.7 Storytelling visivo con Canva: strumenti e strategie per la comunicazione didattica

Due edizioni, di 11 ore ciascuna, proposte tra febbraio e aprile 2025 hanno dato la possibilità ai partecipanti di esplorare strumenti e metodologie digitali. In particolare sono stati presentati ChatGpt, Magicschool e Canva per progettare percorsi didattici interdisciplinari e predisporre attività e materiali educativo-didattici.

6. Presentazione generale dei laboratori di formazione sul campo con formatori AERAT

Nel quadro delle azioni di formazione promosse con il supporto dei formatori di [Aerat](#), l'Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella ha realizzato percorsi esperienziali finalizzati a potenziare le competenze digitali e trasversali dei docenti.

Le attività, svolte in modalità laboratoriale, hanno valorizzato la collaborazione, il team building, il pensiero critico e il problem solving, promuovendo al contempo una riflessione sulle nuove modalità di apprendimento rese possibili dalle tecnologie digitali.

Queste esperienze hanno contribuito a consolidare la coesione dei gruppi di lavoro e a favorire un approccio innovativo e cooperativo alla didattica.

6.1 Palestra digitale - 1 edizione

Il percorso dal titolo *"Palestra digitale: tecnologie, competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento - 1 edizione"* si è svolto a Candriai nelle giornate 13 e 14 settembre 2024 e i docenti hanno sperimentato alcune tecnologie digitali e sviluppato competenze trasversali come collaborazione, pensiero critico e problem solving.

6.2 Tecnologie digitali e team building

Il laboratorio del 27 e 28 settembre 2024 ha proposto attività di team building attraverso l'uso di strumenti digitali. Questo percorso ha favorito la coesione, la collaborazione e l'efficienza del team, rafforzando la comunicazione, la fiducia reciproca e le capacità di risoluzione dei problemi e dei conflitti.

6.3 Palestra digitale – 2^a edizione

Nelle giornate 25 - 26 ottobre 2024 è stata proposta la seconda edizione del percorso Palestra digitale: tecnologie, competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento, che ha dato la possibilità ad un secondo gruppo di docenti di partecipare e sperimentare le attività proposte nella prima edizione.

7. Presentazione generale dei laboratori di formazione sul campo con docenti formatori interni

Nel solco delle azioni volte a integrare **innovazione, creatività e approcci esperienziali**, l'Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella ha realizzato laboratori che uniscono **dimensione manuale, ambientale e digitale**. I percorsi di *Outdoor Digital Education* e *Ceramica 4.0* hanno offerto ai docenti l'opportunità di sperimentare metodologie che coniugano **apprendimento attivo, tecnologie digitali e linguaggi espressivi**, promuovendo la collaborazione, l'osservazione e la progettazione interdisciplinare. Le attività hanno favorito una visione della didattica come spazio creativo e inclusivo, in cui il digitale diventa strumento per valorizzare esperienze concrete e partecipate.

7.1 Outdoor digital education

A novembre 2024 e a settembre 2025 sono stati proposti due laboratori, della durata di 11 ore ciascuno. Attraverso un approccio pedagogico che combina l'apprendimento all'aperto con l'impiego mirato di tecnologie digitali, come tablet e applicazioni, i docenti hanno esplorato, documentato e analizzato l'ambiente circostante, al fine di sviluppare competenze come l'osservazione, la collaborazione e la creatività.

7.2 Ceramica 4.0: manualità, creatività e digitale

Il laboratorio si è svolto nelle giornate del 5, 8 e 12 aprile 2025. Il corso di ceramica 4.0 ha proposto attività mirate a coniugare tradizione e innovazione. Attraverso la manualità e gli strumenti tecnologici (stampante 3D e software di modellazione), i docenti hanno potuto potenziare le competenze tecnico-creative per sviluppare percorsi didattici interdisciplinari, innovativi e inclusivi.

8 . Relazioni finali sui percorsi di formazione digitale con formatori Glow

Le relazioni finali dei percorsi di formazione che seguono raccolgono l'esito delle esperienze svolte, documentando l'attività didattica, i risultati raggiunti e le riflessioni emerse. Queste relazioni costituiscono uno strumento di condivisione e valutazione dell'impatto formativo, offrendo spunti utili per la progettazione futura e per la diffusione delle buone pratiche all'interno dell'Istituto.

8.1 Fondamenti e risorse dell'AI per insegnanti



8.1.1. Premessa

Nel mese di settembre e dicembre 2024 e febbraio 2025 sono stati realizzati tre corsi di formazione "Fondamenti dell'AI per insegnanti", "Risorse per l'AI per gli insegnanti" e "ChatGPT e Magic School" all'interno del PNRR DM 66/2023 che ha coinvolto diversi docenti dell'Istituto Comprensivo Mezzolombardo - Paganella.

Le attività progettuali dei tre corsi da 11 ore ciascuno sono state realizzate dalla formatrice prof.ssa Marta Polesello secondo il seguente calendario:

PRIMO CORSO:

- 16 settembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 18.30;
- 18 settembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 23 settembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 25 settembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30.

SECONDO CORSO:

- 4 dicembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 9 dicembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 11 dicembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30
- 16 dicembre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 18.30;

TERZO CORSO:

- 17 febbraio 2025 dalle ore 16.30 alle ore 18.30;
- 19 febbraio 2025 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 25 febbraio 2025 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 26 febbraio 2025 dalle ore 16.30 alle ore 19.30.

8.1.2. Obiettivi progettuali dei tre corsi

Come evidenziato già **nell'ABSTRACT** fornito dalla docente formatrice, il percorso ha perseguito i seguenti obiettivi formativi:

- analizzare l'impatto e le potenzialità dell'intelligenza artificiale in ambito didattico;
- introdurre i concetti fondamentali e le principali applicazioni dell'AI nel contesto educativo;
- favorire la comprensione delle modalità attraverso cui l'AI può supportare e arricchire l'esperienza di insegnamento-apprendimento;
- fornire strumenti e risorse online utili alla pianificazione e strutturazione delle lezioni;
- proporre esempi pratici e suggerimenti operativi per un'integrazione consapevole ed efficace dell'AI nella pratica didattica;
- potenziare, infine, l'esperienza di apprendimento degli studenti attraverso un utilizzo mirato e innovativo delle tecnologie intelligenti.

8.1.3. Attività svolte

Primo corso

Il percorso ha preso avvio da una riflessione sulle potenzialità dell'intelligenza artificiale nella scuola, un tema di crescente importanza nel panorama educativo attuale. Attraverso un'attività

interattiva con Mentimeter, la prof.ssa Polesello Marta ha raccolto le opinioni dei partecipanti, evidenziando l'interesse e le aspettative legate all'uso dell'AI dai docenti e in aula.



Parole come “facilitare, velocizzare, motivare, alleggerire, accattivare” hanno risuonato tra i partecipanti, sottolineando le molteplici possibilità che l'AI offre per migliorare l'esperienza educativa. La discussione ha consentito di approfondire sia i potenziali benefici sia le criticità connesse all'integrazione delle tecnologie innovative nella pratica didattica, in un ambito che risulta ancora poco familiare a molti docenti.

Si è partiti così con esplorare diversi aspetti tra cui il funzionamento dell'AI, le sue applicazioni didattiche e il supporto che può fornire nella pianificazione e nell'attuazione delle attività educative. Definendo cos'è l'AI generativa, si è evidenziato come questa tecnologia possa creare contenuti originali a partire da dati preesistenti. Attraverso esempi pratici, sono state analizzate le diverse applicazioni dell'AI generativa, come la creazione di testi, immagini e suoni, sottolineando la sua capacità di stimolare la creatività e l'innovazione.

Ci si è poi soffermati sui meccanismi attraverso cui l'AI impara, con particolare attenzione all'apprendimento e all'approfondimento automatico. I partecipanti hanno avuto l'opportunità di comprendere in che modo l'Intelligenza Artificiale elabora grandi quantità di dati al fine di migliorare progressivamente le proprie prestazioni. Questa conoscenza ha sollevato anche domande importanti riguardo all'affidabilità e all'etica nell'uso dell'AI.

È stato successivamente approfondito il tema dell'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nell'ambito educativo, evidenziandone i benefici in termini di personalizzazione dei percorsi di apprendimento, supporto agli studenti con differenti esigenze e maggiore efficienza nella programmazione e gestione delle attività didattiche. È emerso, inoltre, come il suo impiego possa favorire approcci didattici più coinvolgenti e interattivi.

Una parte significativa del percorso è stata dedicata alla pianificazione di percorsi didattici utilizzando l'AI. I partecipanti, divisi in piccoli gruppi, hanno esplorato come questa tecnologia possa facilitare la creazione di contenuti educativi su misura, come presentazioni, quiz e giochi, supportando i docenti nella progettazione di lezioni efficaci e originali.

Nel corso dei vari incontri sono stati analizzati strumenti e risorse utili alla creazione di contenuti interattivi e stimolanti, in grado di favorire la partecipazione attiva degli studenti. È emerso come tale approccio renda l'apprendimento più dinamico e al contempo agevoli la valutazione continua delle competenze.

In conclusione, è stato approfondito il tema della valutazione, evidenziando come l'Intelligenza Artificiale possa supportare l'elaborazione di verifiche personalizzate e la sintesi dei risultati. I partecipanti hanno acquisito competenze relative all'utilizzo di strumenti per l'analisi delle performance degli studenti e la generazione di report dettagliati, con l'obiettivo di fornire un feedback immediato e funzionale al miglioramento del processo educativo.

Dai corsisti stessi, alla fine, è emerso il desiderio di continuare a esplorare e sperimentare l'uso dell'AI, affrontando insieme casi e percorsi condivisi. Per questo motivo si è pensato di promuovere un percorso avanzato, per approfondire singoli programmi in modo puntuale e progressivo.

Secondo corso

Dopo una breve introduzione sull'Intelligenza Artificiale, il secondo corso si è concentrato sull'aiutare gli insegnanti a comprendere le basi di queste tecnologie e il loro impatto nella didattica. Il programma ha alternato momenti teorici e pratici, con esercitazioni e discussioni, per mostrare come l'AI possa diventare un valido supporto nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Tra le applicazioni approfondite, ChatGPT è stato presentato come uno strumento utile per la generazione di testi, la creazione di progetti didattici, la gestione di tabelle di valutazione e la correzione degli elaborati.

Magic School, invece, è stato illustrato come un'app progettata per facilitare la creazione di unità didattiche, la gestione delle classi e la personalizzazione delle esercitazioni per gli studenti. Sono stati inoltre esplorati strumenti come Gamma, Diffit, Canva, Dzine, Udio e Suno, particolarmente utili per la realizzazione di presentazioni, schede, immagini e altri contenuti educativi personalizzati.

Uno dei momenti centrali del corso è stato dedicato alla presentazione dei principi fondamentali dell'Intelligenza Artificiale e delle sue possibili applicazioni in ambito scolastico, con particolare riferimento all'ottimizzazione delle attività quotidiane degli insegnanti. È stato illustrato come tali strumenti possano automatizzare la redazione e la gestione dei verbali delle riunioni, semplificare la preparazione delle verifiche attraverso la creazione di test personalizzati in base ai livelli di apprendimento degli studenti e supportare il processo di correzione dei compiti, fornendo feedback immediati e mirati.

Durante il corso, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di sperimentare direttamente l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per semplificare testi destinati a studenti con bisogni educativi speciali o di diversi livelli scolastici, mediante l'applicazione Brisk. Altre attività pratiche hanno riguardato ChatGPT, con esercitazioni finalizzate a fornire strategie per la creazione di domande aperte e chiuse per test e verifiche, la generazione di spiegazioni su concetti complessi e l'offerta di feedback personalizzati agli studenti in base alle loro risposte.

Infine, è stata presentata l'applicazione Magic School e, attraverso un lavoro di gruppo, i partecipanti hanno progettato unità di apprendimento seguendo il modello delle 5E, un approccio volto a guidare gli studenti nell'esplorazione e nella comprensione attiva dei contenuti, promuovendo un apprendimento più coinvolgente ed efficace.

Terzo corso

Il terzo corso è iniziato con una presentazione della formatrice, che ha illustrato gli obiettivi del percorso e introdotto tre strumenti di intelligenza artificiale utili nella didattica: ChatGPT, un assistente virtuale per supportare gli insegnanti; MagicSchool, una piattaforma per creare materiali educativi; Notebook LM, un sistema per organizzare e sintetizzare informazioni. È stata spiegata la procedura di registrazione a ChatGPT e sono state presentate le sue funzionalità principali, come la possibilità di salvare le conversazioni e personalizzare l'esperienza d'uso. Un punto centrale dell'incontro è stato l'utilizzo di prompt efficaci, ovvero la formulazione di richieste precise per ottenere risposte utili. Sono stati dati consigli pratici, come fornire un contesto chiaro, dare istruzioni dirette ed evitare domande troppo generiche. Infine, sono state illustrate alcune applicazioni didattiche di ChatGPT, come la creazione di testi educativi, attività per gli studenti e simulazioni di interviste con personaggi storici.

Nel secondo incontro, si è parlato delle funzioni avanzate di ChatGPT, come la possibilità di analizzare immagini e testi, creare mappe concettuali e riassumere contenuti. È stato affrontato anche il tema del riconoscimento di testi scritti dall'intelligenza artificiale e della revisione automatica degli elaborati degli studenti.

Successivamente, sono stati presentati alcuni strumenti utili, tra cui un servizio per riassumere video di YouTube, un'app per creare fumetti educativi e un programma per realizzare mappe concettuali. Infine, è stata introdotta Gamma, una piattaforma per creare presentazioni multimediali, spiegandone le funzioni principali.

Il terzo incontro si è concentrato su Notebook LM, una piattaforma per raccogliere e organizzare materiali didattici. Sono state illustrate le sue funzioni principali, come la possibilità di aggiungere fonti, interagire con un assistente virtuale e archiviare materiali utili per le lezioni. Inoltre, sono stati presentati Dzine, uno strumento per creare immagini, e BriskTeaching, un'estensione per adattare contenuti online alle esigenze degli studenti.

Nell'ultimo incontro, si è parlato dell'uso avanzato di BriskTeaching, utile per creare attività interattive e valutare l'apprendimento degli studenti. Si è poi approfondita la piattaforma MagicSchool, che permette di gestire classi virtuali e strumenti personalizzati per gli alunni. Infine, sono stati presentati due strumenti pratici per semplificare il lavoro degli insegnanti: ChatGPT Writer, per scrivere email in modo più rapido ed efficace, e Ready.AI Meeting Notes, un supporto per la stesura automatica di verbali di riunioni.

8.1.4. Obiettivi raggiunti

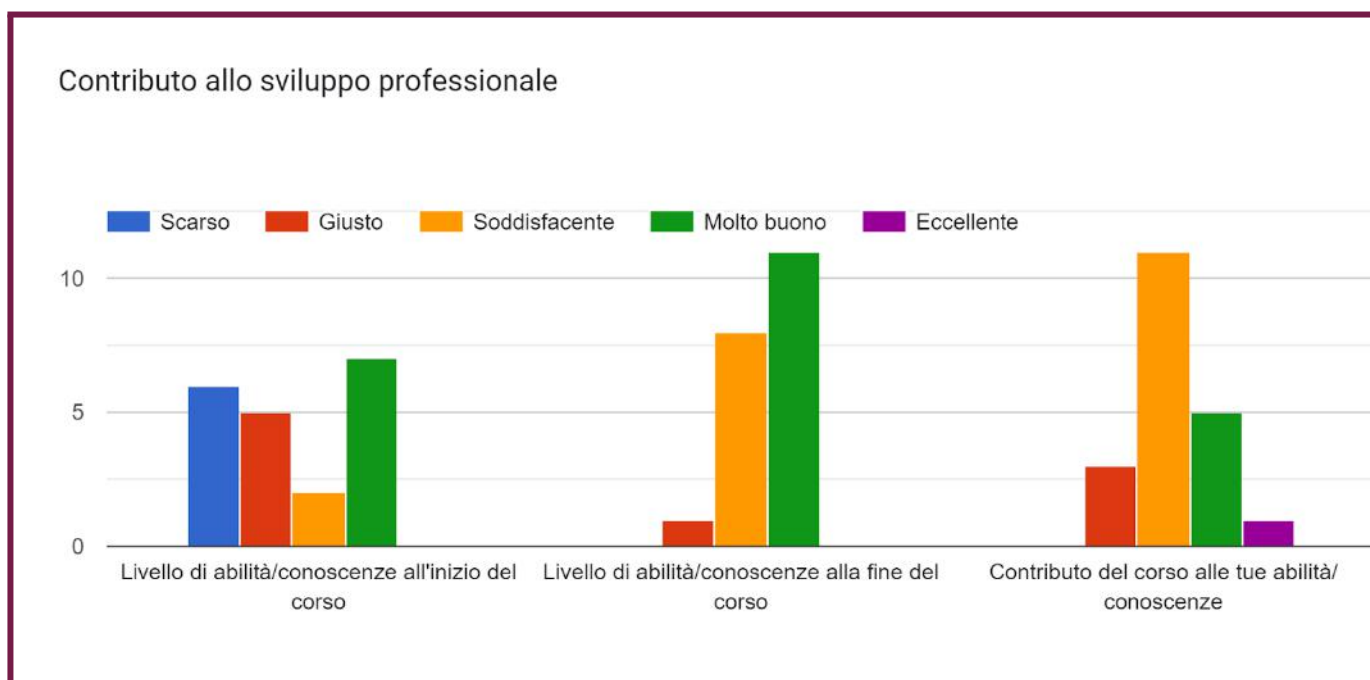
Il percorso di aggiornamento ha offerto ai partecipanti una panoramica completa delle potenzialità dell'AI generativa nel contesto scolastico, fornendo strumenti pratici e spunti per un'applicazione concreta in aula. Gli insegnanti si sono mostrati entusiasti e motivati a integrare l'AI nelle loro pratiche didattiche, consapevoli delle opportunità che questa tecnologia può offrire per innovare l'insegnamento e migliorare l'apprendimento degli studenti.

A conclusione di questa attività di formazione possiamo affermare che gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti. L'analisi dell'impatto dell'Intelligenza Artificiale nella didattica ha evidenziato non solo le significative potenzialità trasformative di queste tecnologie, ma anche il loro ruolo fondamentale nell'arricchire e potenziare l'esperienza educativa.

Durante il corso sono stati presentati i concetti chiave e le applicazioni pratiche dell'Intelligenza Artificiale, fornendo ai docenti strumenti concreti per integrare queste innovazioni nei propri percorsi didattici. Le risorse online messe a disposizione dalla formatrice si sono rivelate particolarmente utili per supportare la pianificazione e la strutturazione delle lezioni, favorendo un approccio consapevole e mirato.

La maggior parte dei partecipanti ha evidenziato come il corso abbia pienamente risposto alle aspettative, contribuendo allo sviluppo delle competenze professionali grazie alla proposta di contenuti chiari, organizzati e accuratamente pianificati, come risulta dai grafici allegati.

8.1.5. Conclusioni



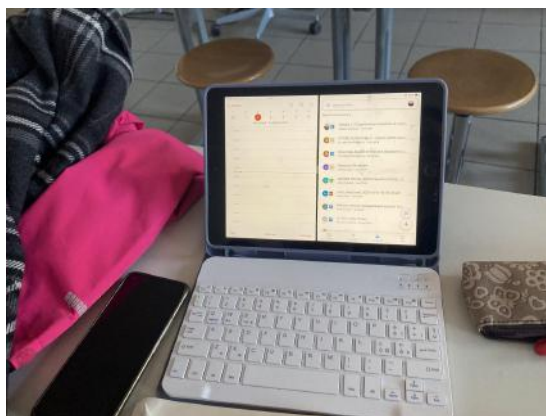
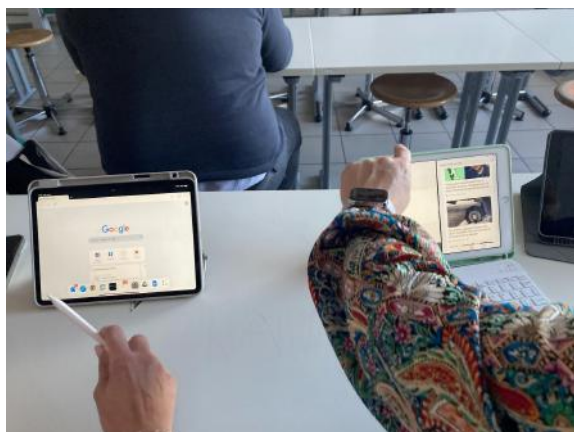
Il corso di formazione sull'Intelligenza Artificiale ha pienamente soddisfatto le aspettative, offrendo un percorso stimolante e coinvolgente. La varietà dei temi trattati e le modalità interattive hanno permesso ai partecipanti di esplorare le potenzialità dell'AI in maniera pratica e innovativa. In particolare, l'uso di ChatGPT e di piattaforme come Magic School ha fornito occasioni concrete per sperimentare la progettazione di piani didattici, evidenziando la capacità di queste tecnologie di adattarsi a diverse esigenze pedagogiche e di supportare sia lezioni frontali sia attività di gruppo, offrendo spunti creativi in grado di arricchire l'insegnamento.

Un elemento significativo emerso durante il corso è stato il potenziale creativo dell'AI: in un ambiente interattivo, i docenti possono esplorare concetti complessi in modo coinvolgente e ludico, utilizzando risorse visive e dinamiche che arricchiscono l'esperienza educativa e offrono idee innovative per stimolare tutti gli studenti.

Le proposte della formatrice hanno ampliato il bagaglio di conoscenze dei partecipanti e suscitato interesse a proseguire nell'approfondimento, come confermato dai Mentimeter finali somministrati al termine di ciascun incontro.



8.2 Le risorse di IOS per la didattica



8.2.1. Premessa

Nel mese di ottobre 2024 è stato realizzato il corso di formazione “Le risorse di iOS per la didattica” all’interno del PNRR DM 66/2023 che ha coinvolto un gruppo di docenti dell'Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella.

Le attività progettuali, della durata di 11 ore, sono state realizzate dalla formatrice prof.ssa Giulia Paludo secondo il seguente calendario:

- 2 ottobre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 18.30;
- 4 ottobre 2024 dalle ore 14.30 alle ore 17.30;
- 7 ottobre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 9 ottobre 2024 dalle ore 16.30 alle ore 19.30

La presente relazione contiene gli obiettivi previsti, le modalità di svolgimento dell’attività e i risultati raggiunti dai docenti fruitori del progetto.

8.2.2. Obiettivi progettuali

Come evidenziato **nell'ABSTRACT** fornito dalla docente formatrice, gli obiettivi del progetto sono stati:

- esplorare le potenzialità dell’ambiente iOS e delle principali funzionalità dell’iPad;
- integrare l’utilizzo dell’iPad nelle attività didattiche;
- gestire in classe un Apple ID dedicato;
- fornire esempi pratici e suggerimenti per un uso consapevole ed efficace dell’iPad e delle app in ambiente iOS nel processo educativo;
- migliorare l’esperienza di apprendimento degli studenti tramite l’impiego dell’iPad e delle relative applicazioni;
- utilizzare applicazioni specifiche per alunni con bisogni educativi speciali (BES);
- impiegare l’iPad nella realizzazione di progetti multimediali.

8.2.3 Attività svolte

L'ambiente iOS, con la sua interfaccia intuitiva e le potenti funzionalità dell’iPad, ha dimostrato di essere uno strumento di grande valore nel contesto educativo. Questo corso ha avuto l'obiettivo di esplorare le potenzialità di questo ecosistema, fornendo ai partecipanti le competenze necessarie per integrare efficacemente l’iPad nelle pratiche didattiche. L’iPad, con il suo sistema operativo iOS, offre un'esperienza utente fluida e coinvolgente. Le sue principali funzionalità, come il display Multi-Touch, la compatibilità con Apple Pencil e la potente capacità di elaborazione, lo rendono un dispositivo versatile per l'apprendimento. L'introduzione

dell'Apple ID gestito ha semplificato la distribuzione di app e risorse didattiche, garantendo al contempo la sicurezza e la privacy dei dati degli studenti. Questo strumento ha permesso ai docenti di personalizzare l'esperienza di apprendimento, fornendo accesso mirato a materiali e applicazioni.

Una parte del corso è stata dedicata all'esplorazione delle principali app e strumenti presenti di default sull'iPad, come Note, Pages, Keynote e File. Queste app offrono un'ampia gamma di strumenti per la creazione di contenuti e la possibilità di collaborare tra più utenti. Note consente agli studenti di prendere appunti, disegnare e annotare documenti, mentre Pages e Keynote permettono di creare presentazioni e documenti di alta qualità. L'app File, infine, facilita la gestione e la condivisione di file tra diverse app e servizi cloud. Inoltre, è stato esplorato l'uso dell'iPad da parte degli studenti per lo studio autonomo attraverso l'utilizzo di app educative suddivise per argomenti:

- lavagne e co-progettazione: Miro, Freeform, Explain Everything;
- app per il metodo di studio: iBooks, File e Collanote;
- mappe mentali e concettuali: Mindnote, Simplemind, Xmind
- flashcard e ripasso: Quizlet, Collanote, Kahoot.

La terza lezione la docente si è concentrata sull'importanza dell'accessibilità nell'ambiente iOS. Sono state introdotte app specifiche per studenti con Bisogni Educativi Speciali, ad esempio Aritmeticando, Duolingo, Photomat, che offrono strumenti di supporto personalizzati per l'apprendimento, come sintesi vocale, riconoscimento vocale e strumenti di organizzazione visiva. L'obiettivo è stato quello di fornire ai partecipanti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e accessibile a tutti gli studenti.

L'ultima lezione è stata dedicata all'esplorazione di strategie per la didattica innovativa e collaborativa, con un focus sull'utilizzo di strumenti per la creazione di progetti multimediali. L'iPad offre potenti strumenti per la creazione di progetti multimediali, come iMovie e GarageBand. Queste app consentono agli studenti di esprimere la propria creatività, sviluppare competenze digitali e presentare i propri lavori in modo innovativo. Sono state inoltre discusse strategie per promuovere la collaborazione tra studenti attraverso l'utilizzo di app e strumenti di condivisione.

8.2.4. Obiettivi raggiunti

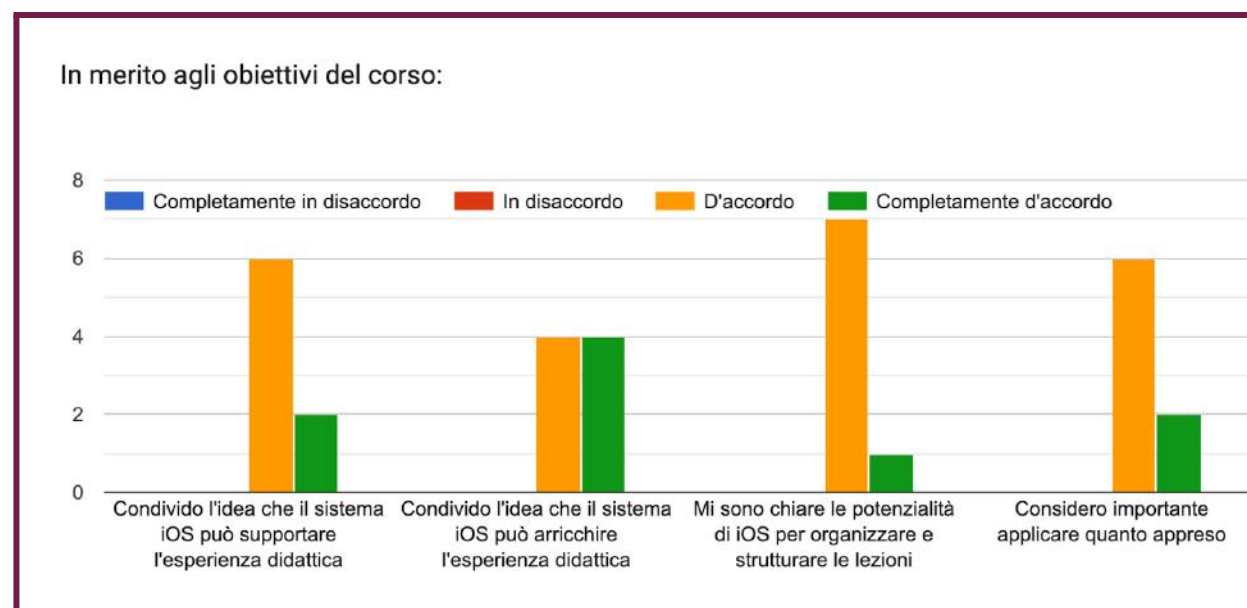
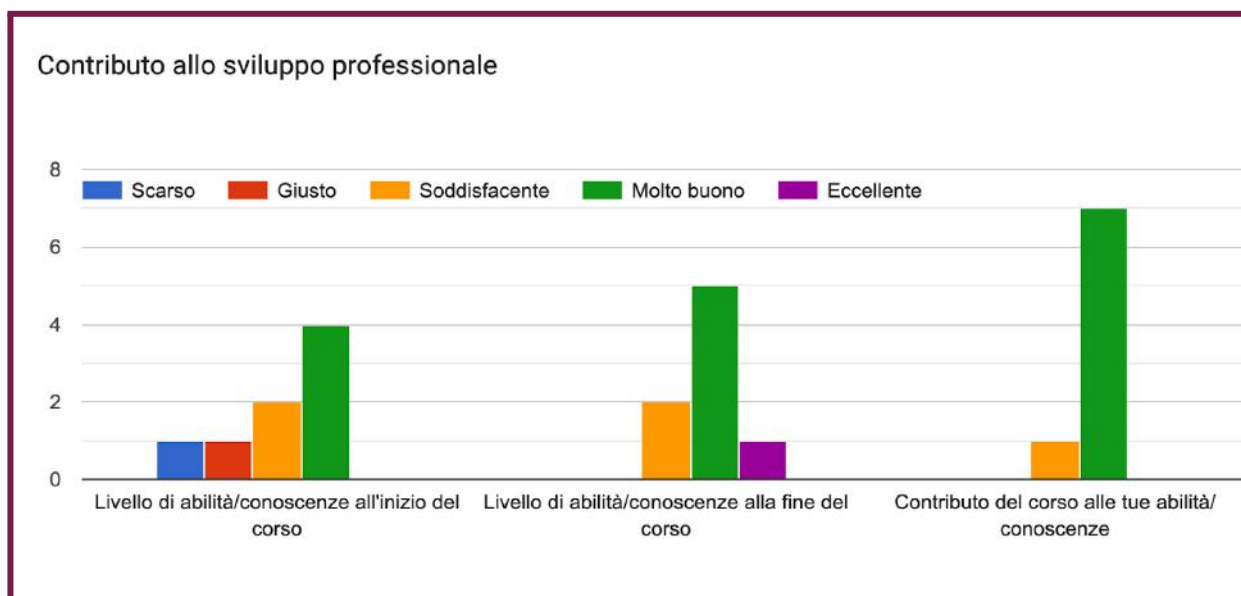
Questo corso ha fornito ai partecipanti una panoramica completa e approfondita sull'integrazione efficace dell'iPad nell'ambiente educativo, esplorando le potenzialità dell'ambiente iOS e delle sue principali funzionalità. L'introduzione dell'Apple ID gestito ha semplificato la distribuzione di risorse e garantito la sicurezza dei dati, personalizzando l'esperienza di apprendimento. I partecipanti hanno acquisito competenze nell'utilizzo delle app preinstallate sull'iPad, come Note, Pages, Keynote e File, per la creazione di contenuti utili alla didattica sia per la creazione di lezioni sia per la condivisione di materiali con gli studenti, e hanno esplorato app educative di terze parti per promuovere lo studio autonomo. Un focus particolare è stato posto sull'importanza dell'inclusività, con l'introduzione di app specifiche per studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), che offrono strumenti di supporto personalizzati. Infine, sono state discusse strategie per la didattica innovativa e collaborativa, con l'utilizzo di

strumenti per la creazione di progetti multimediali e la promozione della collaborazione tra studenti. In sintesi, il corso ha equipaggiato i partecipanti con le conoscenze e le competenze necessarie per sfruttare appieno le potenzialità dell'iPad nell'ambiente educativo, promuovendo un apprendimento efficace, inclusivo e innovativo. le potenzialità di alcune app che già utilizzavo, ma che non conoscevo in modo del tutto efficace.

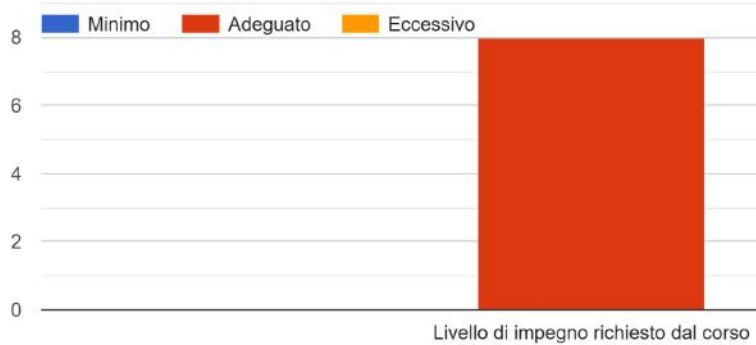
In sintesi sono risultati utili e significativi:

- la panoramica fatta su varie applicazioni utili per la didattica;
- le risposte date a vari quesiti anche pratici;
- gli stimoli forniti per stimolare ulteriori approfondimenti;
- i consigli riguardo le app per la matematica.

A seguire riportiamo i grafici che sottolineano quanto emerso dal questionario finale.



Livello di impegno richiesto



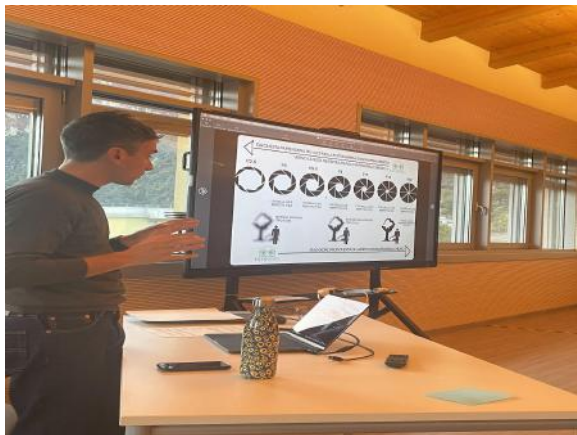
8.2.5. Conclusioni

Il corso di formazione sull'iPad si è rivelato un'esperienza di apprendimento dinamica e profondamente arricchente. L'approccio interattivo e la varietà degli argomenti trattati hanno trasformato l'esplorazione delle potenzialità dell'iPad in un'avventura pratica e coinvolgente. La possibilità di sperimentare attivamente le app preinstallate, insieme agli strumenti per l'inclusione, ha offerto ai partecipanti l'opportunità concreta di progettare attività didattiche innovative e lezioni stimolanti, promuovendo al contempo la collaborazione e il lavoro in team.

Le preziose indicazioni fornite dalla formatrice hanno ampliato le conoscenze dei corsisti, suscitando un vivo interesse e una forte motivazione a proseguire nell'esplorazione delle potenzialità dell'iPad. L'entusiasmo e la soddisfazione dei partecipanti sono stati chiaramente espressi nei feedback raccolti tramite il Mentimeter finale, che ha testimoniato l'efficacia e l'utilità di questo percorso formativo.



8.3 Video Editing per la didattica

Parte teorica SSPG Mezzolombardo	18 ottobre 2024
	
Parte pratica Associazione Glow - Trento	19 ottobre 2024
	

8.3.1. Premessa

Questo “Laboratorio di formazione sul campo” si è focalizzato sulla tematica del video editing per la didattica, coerentemente con la sperimentazione di didattiche innovative attive supportate dal digitale e tese a promuovere consapevolezza e conoscenza nell’ambito dei goal di DiGicomp edu e Agenda 2030 in relazione alla sostenibilità e alla valorizzazione del territorio. Nel concreto ha offerto agli insegnanti le competenze necessarie per la realizzazione e il montaggio di video educativi coinvolgenti. Attraverso esercitazioni pratiche, i partecipanti hanno sperimentato il software di editing DaVinci Resolve 19 e si sono cimentati nel progettare, assemblare ed editare contenuti video. L’obiettivo era di apprendere nuove strategie di video editing per arricchire le lezioni così da migliorare l’interazione con gli studenti e facilitare

l'apprendimento. Il corso ha presentato varie tecniche di montaggio, con l'aggiunta di elementi visivi e sonori. Al termine del corso ciascun partecipante ha editato il proprio video.

8.3.2. Attività svolte

Durante il corso, la competenza del formatore si è rivelata fondamentale nel guidare i partecipanti lungo un percorso che ha unito conoscenze teoriche e sperimentazione pratica. Nella seconda fase, l'approccio basato sull'"imparare facendo" ha permesso a tutti di mettere in pratica le nozioni apprese, favorendo la partecipazione attiva e la collaborazione tra i corsisti. L'attività di realizzazione dei video, dalla scelta delle sequenze al montaggio e all'editing finale, ha stimolato la condivisione di idee e la creatività collettiva, contribuendo al rafforzamento delle relazioni all'interno del gruppo. Le ricadute didattiche sono state significative, poiché i partecipanti hanno potuto riflettere su come utilizzare tecniche di narrazione audiovisiva e strumenti digitali nelle proprie pratiche scolastiche.

Tuttavia, una criticità emersa riguarda la prima parte del corso, prevalentemente teorica: sebbene interessante e utile per ampliare la cultura personale, la trattazione storica delle origini del montaggio cinematografico si è rivelata poco applicabile nella didattica quotidiana, risultando meno coinvolgente rispetto alle fasi operative.

8.3.3. Obiettivi raggiunti

Gli obiettivi del corso sono stati pienamente raggiunti grazie alla competenza del formatore, che ha saputo guidare i partecipanti in un percorso formativo dinamico e stimolante. Nella seconda fase, la centralità dell'"imparare facendo" ha permesso di passare dalla teoria alla pratica, coinvolgendo attivamente tutti i corsisti nelle diverse attività. Il girare dei video, la selezione e il montaggio delle varie parti e la successiva fase di editing hanno rappresentato momenti di forte collaborazione e crescita condivisa. Queste esperienze hanno favorito la partecipazione attiva, la condivisione di idee e il rafforzamento delle relazioni tra i partecipanti, generando un clima di lavoro positivo e creativo. Le ricadute didattiche risultano significative, poiché le competenze acquisite potranno essere trasferite efficacemente nel contesto scolastico, arricchendo le pratiche educative con nuovi strumenti e metodologie multimediali.

8.3.4. Conclusioni

Il percorso formativo di video editing per docenti si è concluso con successo, fornendo ai partecipanti strumenti e competenze utili per la creazione e l'editing di contenuti video da integrare nella didattica scolastica.

La prima parte del corso ha avuto un carattere essenzialmente teorico con un'introduzione alla storia del montaggio nel cinema. Sono stati analizzati i principali sviluppi storici, a partire dai fratelli Lumière, passando per il cinema muto americano degli anni Venti, fino ad arrivare a

figure fondamentali come Alfred Hitchcock con il montaggio sospensivo e Orson Welles con le sue innovazioni nel linguaggio cinematografico.

Nella seconda parte della prima giornata, l'attenzione si è spostata sulla tecnica cinematografica, approfondendo i vari tipi di inquadrature e il loro utilizzo. Sono stati trattati concetti come il campo lungo, il primo piano, la lunghezza focale e l'angolo di campo, elementi fondamentali per la composizione visiva di un video efficace.

La seconda giornata ha visto i partecipanti cimentarsi nella pratica, applicando le conoscenze acquisite. Ogni docente ha girato brevi sequenze video utilizzando differenti inquadrature. Successivamente, il materiale prodotto è stato condiviso e analizzato in gruppo, per poi passare alla fase di selezione delle scene, montaggio e aggiunta di effetti visivi e sonori.

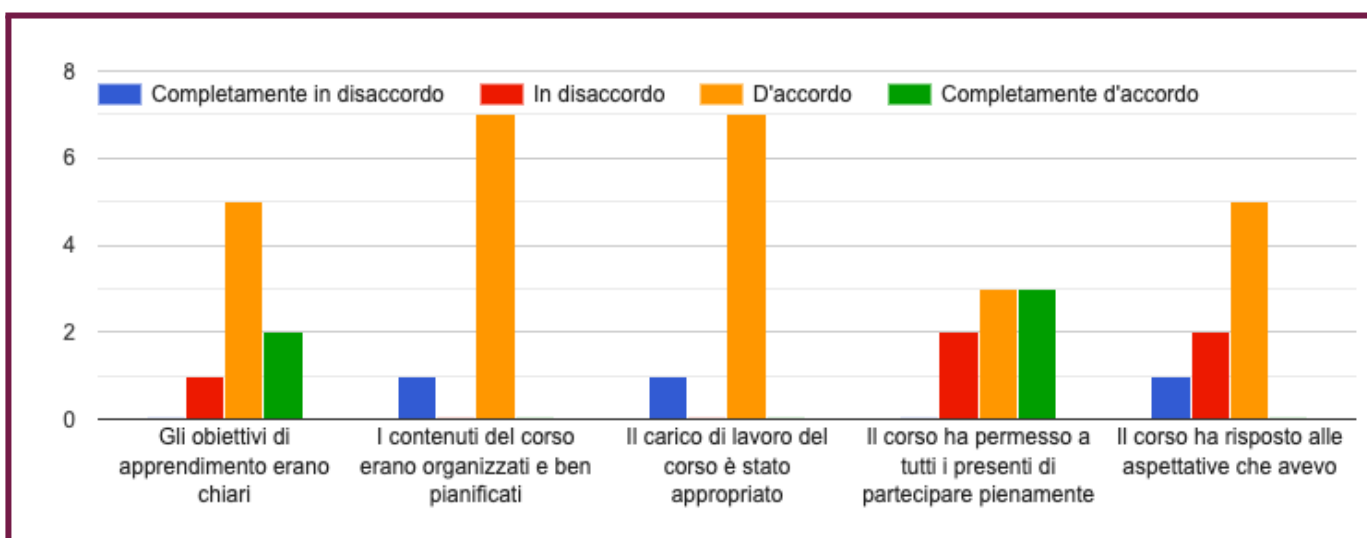
L'entusiasmo e l'interesse dei partecipanti sono stati evidenti, specialmente nella fase pratica, durante la quale sono stati realizzati lavori di qualità.

Il percorso ha permesso ai docenti di acquisire competenze concrete nell'uso del video editing, strumenti preziosi per arricchire la didattica con contenuti multimediali efficaci e coinvolgenti.

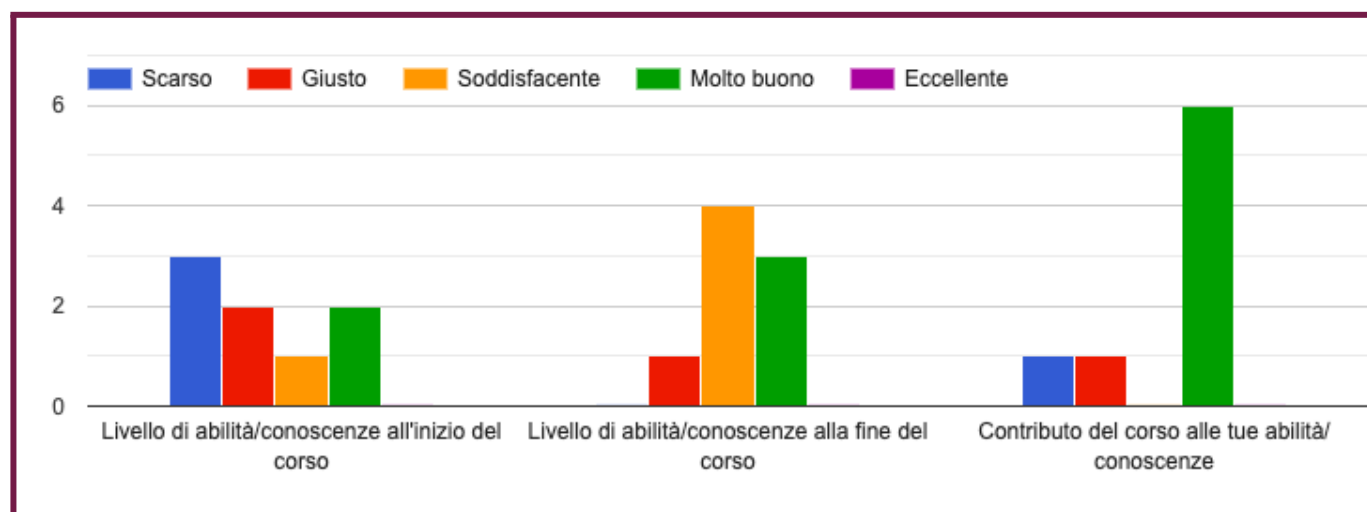
In conclusione, il corso ha rappresentato un'importante occasione di formazione, fornendo ai docenti strumenti utili per la creazione di contenuti didattici innovativi e per migliorare le proprie competenze digitali in ambito educativo, come emerge nei seguenti grafici.

8.3.4. 1 Valutazioni finali

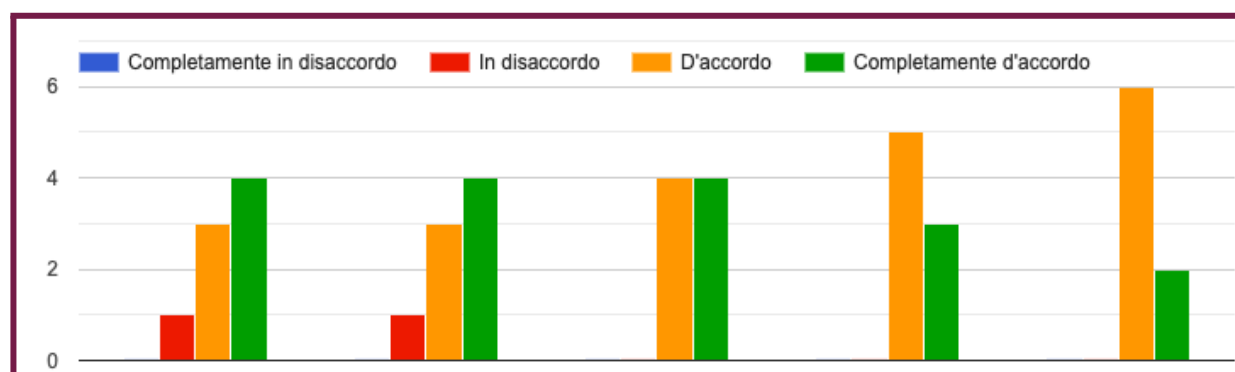
Contenuti del corso



Contributo alla tua attività professionale



Rispetto agli obiettivi del corso



Condivido l'idea che i software di editing per progettare contenuti video possono supportare l'esperienza didattica

Condivido l'idea che i software di editing per progettare contenuti video possono arricchire l'esperienza didattica

Condivido l'idea che i software di editing per progettare contenuti video possono essere integrati nell'esperienza didattica

Ritengo che i software di editing per progettare contenuti video possono migliorare l'esperienza di apprendimento

Considero importante applicare quanto appreso

8.4 Podcast didattici

Lezione teorica SSPG Mezzolombardo 8 Novembre 2024	Lezione teorica Associazione Glow - Trento 9 Novembre 2024
	
Lezione pratica Associazione Glow - Trento 9 Novembre 2024	Lezione pratica Associazione Glow - Trento 9 Novembre 2024
	
Sala di registrazione Associazione Glow - Trento 9 Novembre 2024	Sala di registrazione Associazione Glow - Trento 9 Novembre 2024
	

7.4.1. Premessa

Nel mese di novembre è stato realizzato il corso di formazione “Podcast didattici dalla progettazione alla realizzazione” all’interno del PNRR D.M.66/2023 che ha coinvolto un gruppo di docenti dell’Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella. Il corso è stato dedicato alla creazione e al montaggio di podcast educativi, attraverso esercitazioni pratiche e l’uso di software dedicati per progettare contenuti audio, finalizzati ad arricchire le lezioni, migliorare l’interazione con gli studenti e facilitare l’apprendimento.

Le attività progettuali di approfondimento condotte dai formatori, Marta Marchi e Guido Laino, sono state suddivise in due giornate, secondo il seguente calendario:

- 8 Novembre 2024 dalle ore 15.00 alle ore 19.00;
- 9 Novembre 2024 dalle ore 9.00 alle ore 16.00.

La prima giornata si è svolta presso l'Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella, la seconda presso il centro culturale **HarpoLab** di Trento per poter utilizzare la strumentazione professionale per la registrazione dei podcast.

7.4.2. Obiettivi del progetto

Gli obiettivi previsti del percorso erano:

- promuovere la possibilità di esprimersi e raccontare attraverso il linguaggio della radio e del podcast;
- sviluppare la consapevolezza nella comunicazione verbale e nelle tecniche espressive legate all’uso della voce;
- esercitare le competenze di ritmo e composizione mediante strumenti di montaggio ed editing;
- favorire il lavoro di gruppo nella costruzione di una narrazione collettiva e nella realizzazione di prodotti podcast.

7.4.3 Attività svolte

Il corso è stato introdotto dalla prof.ssa Marta Marchi, che si è alternata con il prof. Guido Laino nel corso delle diverse sessioni. La formatrice ha presentato una panoramica sul mondo dei media, della radio e dei podcast, arricchita da esercizi pratici di dizione e interpretazione. Questi esercizi hanno consentito ai partecipanti di acquisire familiarità con le tecniche di comunicazione verbale. Al termine di questa fase introduttiva, i docenti suddivisi in piccoli gruppi hanno sperimentato le nozioni apprese, avviando la progettazione di un podcast. In seguito, il prof. Guido Laino ha fornito ulteriori indicazioni sulla scrittura dei podcast, approfondendo aspetti fondamentali come il profilo del podcaster, il pubblico di riferimento, gli obiettivi del contenuto e le motivazioni che possono indurre gli ascoltatori a sintonizzarsi.

Nella seconda giornata, l'attenzione si è focalizzata sulla scrittura del podcast, seguita dalle fasi di registrazione, montaggio ed editing direttamente in sala di registrazione. I partecipanti hanno

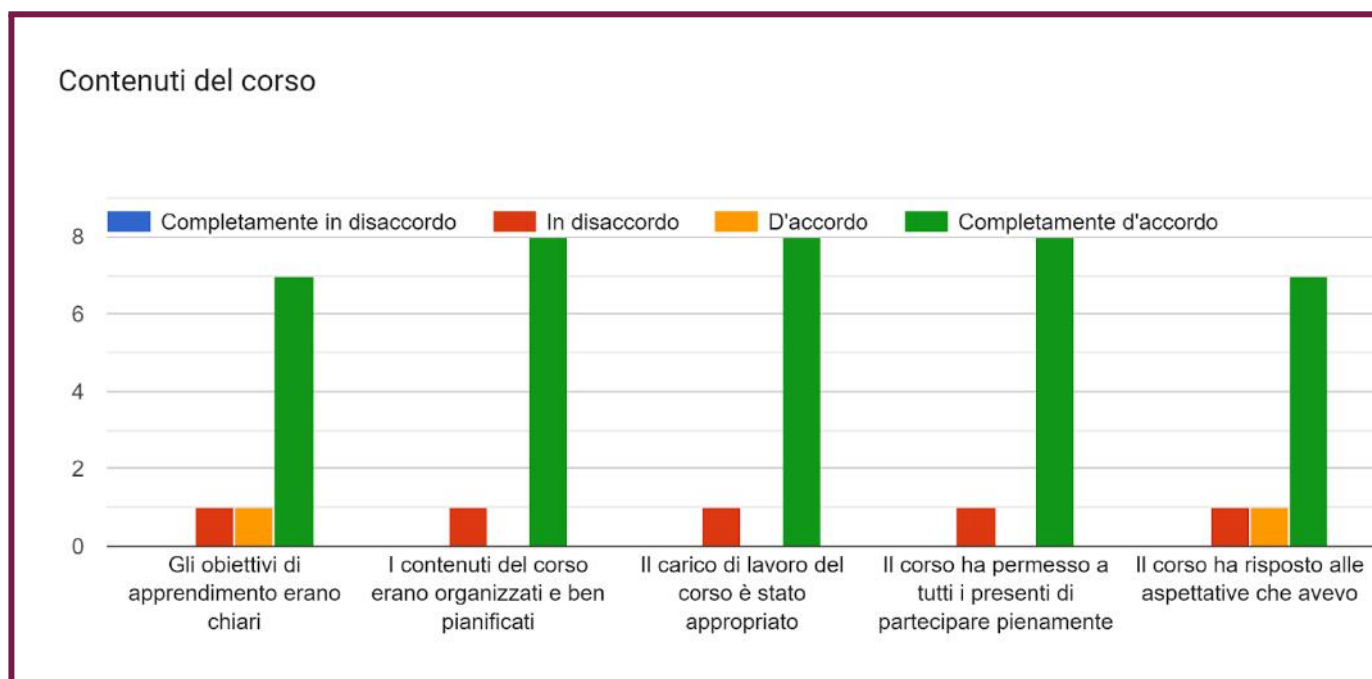
avuto l'opportunità di applicare le competenze acquisite, lavorando attivamente alla creazione dei contenuti e perfezionando le loro registrazioni attraverso tecniche di editing audio.

7.4.4. Obiettivi raggiunti

Questa esperienza pratica ha fornito ai docenti l'opportunità di sviluppare competenze concrete nel campo del podcasting, preparandoli ad applicare efficacemente questi strumenti in un contesto educativo. Inoltre, hanno avuto l'opportunità di esercitarsi con il software Audacity, acquisendo familiarità con le sue funzionalità per la registrazione e l'editing audio.

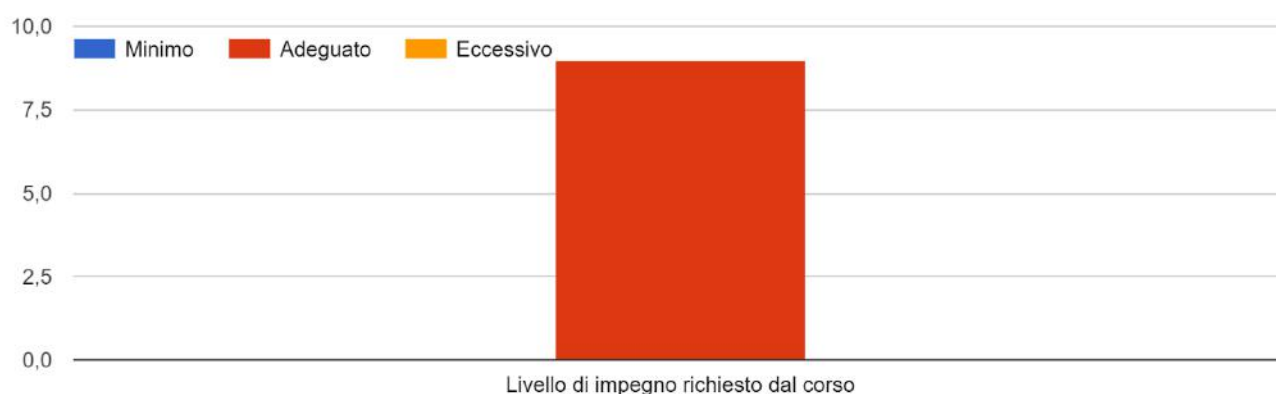
Tutti gli obiettivi prefissati in fase progettuale sono stati raggiunti e l'impegno dimostrato dai partecipanti ha favorito il buon esito del corso.

Dall'analisi del questionario di valutazione del corso è emerso che gli obiettivi di apprendimento sono stati formulati con chiarezza, i contenuti sono stati organizzati e pianificati in modo efficace e il carico di lavoro si è rivelato adeguato. Il corso ha facilitato la piena partecipazione di tutti i corsisti, soddisfacendo le loro aspettative. Inoltre, il corso ha fornito un contributo significativo allo sviluppo professionale, incidendo positivamente sulle competenze e sulle conoscenze del gruppo dei docenti e dei partecipanti.



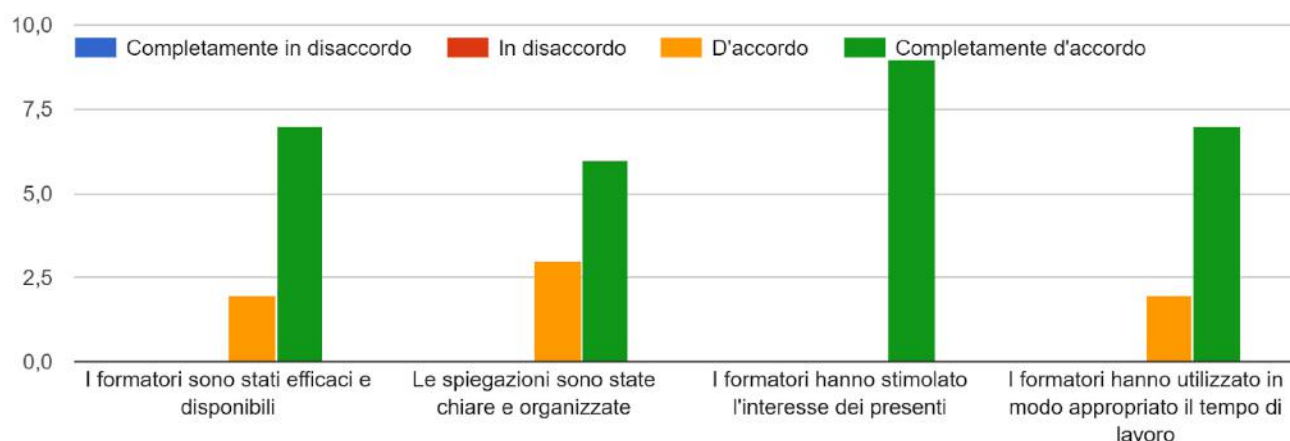
L'impegno richiesto ai partecipanti è stato adeguato.

Livello di impegno richiesto



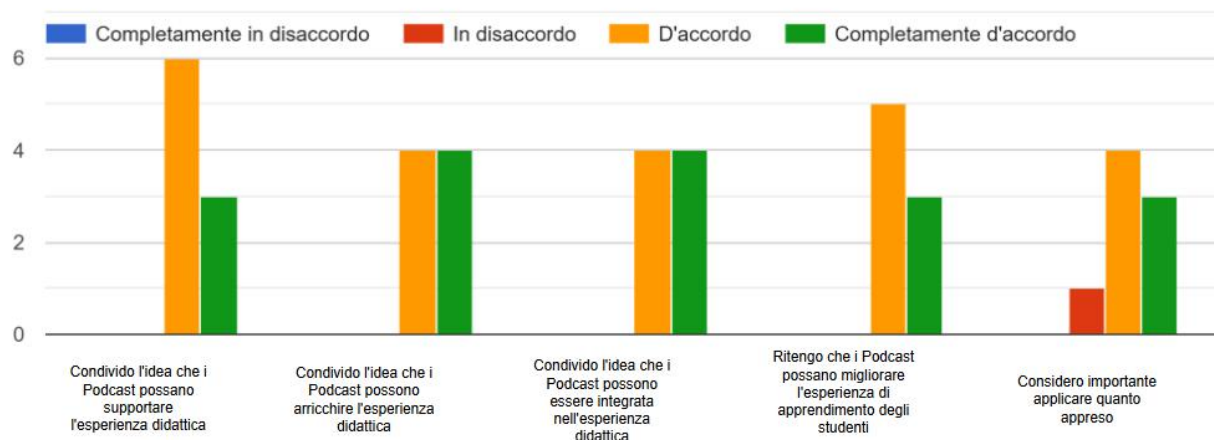
I formatori hanno dimostrato un elevato livello di efficacia e disponibilità, riuscendo a stimolare l'interesse dei partecipanti e a gestire in modo ottimale il tempo a disposizione. Le spiegazioni sono state chiare e ben strutturate.

Abilità e rapidità di risposta dell'istruttore



In merito agli obiettivi del corso, i partecipanti hanno espresso la convinzione che i podcast possano supportare e arricchire l'esperienza didattica, contribuendo a integrare e migliorare l'apprendimento degli studenti. È considerato fondamentale applicare quanto appreso durante il corso per potenziarne l'impatto educativo.

In merito agli obiettivi del corso:



Infine i partecipanti hanno espresso le loro valutazioni personali in merito al percorso:

- la componente pratica del corso è stata apprezzata in quanto è stata un'opportunità per applicare le conoscenze teoriche in una situazione reale, permettendo un apprendimento più efficace;
- le attività di scrittura e le sessioni di registrazione e montaggio sono state considerate fondamentali. I partecipanti hanno trovato che queste esercitazioni pratiche hanno migliorato le loro competenze tecniche e creative nel contesto della produzione di podcast;
- l'efficacia della sessione laboratoriale.

Dall'analisi delle osservazioni dei docenti, sono emerse alcune aree di miglioramento:

- una maggiore disponibilità di tempo potrebbe consentire un lavoro più approfondito e riflessivo, per acquisire maggiore confidenza e competenza nelle tecniche di produzione;
- l'approfondimento dell'uso dei software di costruzione del podcast per facilitare una realizzazione più accurata dei progetti.

8.4.5. Conclusione

Il corso "Podcast didattici dalla progettazione alla realizzazione" si è rivelato un'esperienza formativa di grande successo, raggiungendo pienamente gli obiettivi prefissati. I partecipanti hanno acquisito competenze teoriche e pratiche essenziali nel campo del podcasting educativo, dimostrando un alto livello di coinvolgimento e soddisfazione. Le attività svolte, dalla fase introduttiva alla realizzazione pratica dei podcast, hanno permesso ai docenti di sviluppare abilità cruciali nella comunicazione verbale, nella scrittura creativa e nell'utilizzo di strumenti

tecniche come Audacity. La combinazione di lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche ha creato un ambiente di apprendimento stimolante e produttivo.

Attraverso Mentimeter è stato chiesto di descrivere l'esperienza e le parole riportate dai partecipanti suggeriscono che l'esperienza è stata percepita in modo molto positivo, evidenziando diversi aspetti quali l'attrattiva, l'utilità e l'efficacia dell'attività svolta.



In conclusione, il corso ha fornito ai docenti strumenti preziosi per integrare i podcast nella loro pratica didattica, aprendo nuove possibilità per arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. L'entusiasmo e l'impegno dimostrati dai partecipanti suggeriscono che l'impatto di questa formazione si estenderà ben oltre la durata del corso, influenzando positivamente le future pratiche educative.

8.5 Progettazione e realizzazione di APP- Chatbot



8.5.1. Premessa

Il progetto ha integrato Chatbot/AI e strumenti 3D (stampanti e penne) su richiesta dei docenti, motivata dalla necessità di valorizzare risorse già presenti nella scuola ma poco utilizzate. L'iniziativa è stata influenzata dall'esperienza pregressa del formatore, che aveva già svolto corsi su queste tematiche, rendendo naturale l'unione di aspetti digitali (AI) e maker (stampa 3D). L'obiettivo era creare un percorso interdisciplinare, combinando innovazione tecnologica e creatività manuale per stimolare competenze trasversali.

8.5.2. Obiettivi del corso

Un aspetto centrale del percorso formativo è stato la personalizzazione dei modelli di linguaggio. Gli studenti hanno imparato ad adattare LLM avanzati, come GPT-4o, a contesti didattici specifici, creando veri e propri "personaggi" interattivi pensati per studenti di scuola primaria e secondaria di primo grado. Questo processo ha permesso di guidare le risposte dell'intelligenza artificiale, orientandole verso contenuti mirati e in linea con le esigenze dei docenti, rendendo l'uso dell'AI uno strumento realmente educativo e modulabile.

Parallelamente, il percorso ha previsto l'integrazione con strumenti 3D, come le stampanti e le

penne 3D già presenti nella scuola. L'obiettivo era unire la progettazione digitale alla realizzazione pratica, permettendo agli studenti di passare dalle idee e dai modelli virtuali alla concreta produzione di oggetti tridimensionali, valorizzando così la componente laboratoriale e sperimentale dell'apprendimento.

Infine, l'esperienza ha contribuito a sviluppare importanti competenze trasversali. Interagire con l'AI e lavorare sulla modellazione 3D ha stimolato negli studenti il pensiero critico, la creatività e le capacità di problem-solving, favorendo un approccio attivo e riflessivo ai problemi, oltre a incoraggiare la sperimentazione e l'autonomia nel lavoro individuale e collaborativo.

8.5.3. Attività svolte

Il percorso formativo si è articolato in diverse lezioni, ognuna delle quali ha combinato momenti teorici e pratici, al fine di fornire competenze sia digitali che creative.

Lezione 1: Introduzione a Chatbot e Intelligenza Artificiale

La prima lezione ha avuto come obiettivo introdurre gli studenti al mondo dei chatbot e dell'intelligenza artificiale. Si è partiti dalla storia dei chatbot, dai primi esempi come ELIZA fino ad arrivare a ChatGPT, evidenziando l'evoluzione tecnologica e le potenzialità dei modelli moderni. Sono state approfondite le differenze tra chatbot basati su regole e quelli basati su AI, illustrando come le tecnologie avanzate permettano risposte più naturali e contestualizzate.

Dal punto di vista tecnico, sono stati presentati i concetti fondamentali delle reti neurali e dei transformer, con esempi concreti di modelli linguistici (LLM) come GPT e BERT. La lezione ha incluso anche dimostrazioni pratiche, mostrando l'integrazione delle API con Python e la creazione di system prompt, oltre al confronto diretto tra chatbot rule-based, costruiti con semplici script, e LLM avanzati come GPT-4o.

Lezione 2: Personalizzazione dei LLM e strumenti operativi

La seconda lezione si è concentrata sulla personalizzazione dei modelli linguistici. È stato spiegato il funzionamento degli LLM, con un focus particolare sui system prompt, utilizzati per orientare le risposte e creare personaggi educativi o scenari specifici.

Per sperimentare concretamente, gli studenti hanno utilizzato strumenti come OpenWebUI e Ollama per eseguire modelli locali basati su Llama2, mentre l'API di OpenAI ha permesso di testare GPT-4o-mini, confrontando diverse modalità operative e personalizzazioni del modello.

Lezione 3: Piattaforma CAD e stampa 3D

La terza lezione ha introdotto gli studenti alla progettazione 3D tramite Tinkercad. Dopo aver illustrato gli strumenti base – come cubi, semicerchi, righello e operazioni di unione/divisione degli oggetti – gli studenti hanno svolto esercizi pratici, realizzando un dado e un progetto avanzato, un portachiavi personalizzato con testo.

È stata inoltre presentata la teoria delle stampanti 3D, spiegando concetti fondamentali come slicing, supporti, temperatura, materiali e nozzle, inclusi quelli adatti a materiali abrasivi. L'approccio ha permesso di unire teoria e pratica, favorendo la comprensione del processo produttivo completo.

Lezione 4: Penne 3D

L'ultima lezione ha introdotto le penne 3D, definite come vere e proprie “stampanti manuali”. Gli studenti hanno affrontato sfide creative, imparando a regolare velocità e flusso del materiale e a sperimentare design che superano gli schemi predefiniti.

L'attività ha previsto un mix di lavori individuali, come la progettazione CAD, e di gruppo, come le demo sui chatbot e l'uso delle penne 3D, promuovendo collaborazione, sperimentazione e capacità di problem solving.

8.5.4. Obiettivi raggiunti

Durante lo svolgimento del progetto, il programma è stato modificato in itinere per accogliere alcune richieste specifiche dei docenti, in particolare riguardanti l'approfondimento della stampa 3D e l'utilizzo delle penne 3D. Tali integrazioni sono state introdotte senza alterare il nucleo formativo originario, ma anzi arricchendolo con attività più concrete e laboratoriali.

Le competenze tecniche sviluppate hanno riguardato principalmente la progettazione 3D tramite il software *Tinkercad*, l'introduzione alle basi dell'intelligenza artificiale e le prime esperienze di prompt engineering, favorendo così un approccio pratico e innovativo alle tecnologie digitali.

Parallelamente, sono state potenziate anche le competenze trasversali, tra cui la collaborazione all'interno del gruppo di lavoro, la sperimentazione creativa e la gestione degli errori, come nel caso della regolazione e del corretto utilizzo delle penne 3D. Questi aspetti hanno contribuito a rendere l'esperienza formativa più completa, stimolando negli studenti sia l'autonomia operativa sia la capacità di problem solving.

8.5.5. Conclusioni

Il progetto ha dimostrato come l'integrazione tra AI e strumenti 3D possa arricchire la didattica, rendendo gli studenti protagonisti di un processo che va dall'ideazione (chatbot) alla realizzazione tangibile (stampa 3D). La personalizzazione degli LLM si è rivelata efficace per orientare l'AI a fini educativi, mentre l'uso di stampanti e penne 3D ha riattivato risorse esistenti con risultati creativi.

8.6 Storytelling Visivo con CANVA: Strumenti e Strategie per la Comunicazione Didattica



8.6.1 Premessa

La presente relazione contiene gli obiettivi previsti, le modalità di svolgimento dell'attività e i risultati raggiunti dai docenti fruitori del progetto.

Le attività progettuali sono state realizzate attraverso un percorso di studio e approfondimento suddiviso in 4 giornate, secondo il seguente calendario:

- 17 marzo 2025 dalle 16.30 alle 18.30
- 19 marzo 2025 dalle 16.30 alle 19.30
- 21 marzo 2025 dalle 14.30 alle 17.30
- 26 marzo 2025 dalle 16.30 alle 19.30

8.6.2. Obiettivi del progetto

Il progetto ha come obiettivo principale quello di guidare i partecipanti alla scoperta e all'utilizzo consapevole di Canva, una piattaforma versatile per la progettazione grafica e la creazione di contenuti digitali.

In un primo momento, i corsisti saranno accompagnati nell'acquisire familiarità con l'interfaccia di Canva, esplorando le sue funzioni principali e comprendendo la logica che ne regola l'utilizzo. Successivamente, avranno modo di scoprire i principali strumenti di progettazione e i diversi tipi

di contenuti che è possibile realizzare, come presentazioni, poster, materiali per i social media e molte altre tipologie grafiche.

Un'attenzione particolare sarà dedicata allo sviluppo di competenze legate alla modifica e alla personalizzazione dei progetti, imparando a utilizzare in modo efficace testi, immagini, colori e forme. Verrà inoltre illustrato come applicare i modelli preimpostati messi a disposizione dalla piattaforma, così da ottimizzare i tempi di lavoro senza rinunciare alla qualità del risultato finale.

Il progetto prevede anche attività volte a potenziare la capacità di collaborazione su Canva, grazie alle funzioni che permettono di creare e modificare progetti in tempo reale insieme ad altri utenti. I partecipanti impareranno a condividere idee e gestire modifiche in modo efficace, promuovendo un approccio di lavoro cooperativo e dinamico.

Un'altra parte del percorso sarà dedicata alla progettazione di presentazioni accattivanti, approfondendo le tecniche per curare l'organizzazione dei contenuti, mantenere coerenza grafica e ottimizzare l'impatto visivo delle slide.

Verranno poi introdotti gli strumenti di Intelligenza Artificiale integrati in Canva, con momenti di sperimentazione sulla generazione automatica di testi e immagini, così da comprendere come le risorse AI possano essere integrate nei progetti per migliorarne la qualità e la creatività.

Infine, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare le possibilità di integrazione tra Canva e altre applicazioni esterne, imparando a collegare la piattaforma con diversi strumenti digitali per ottimizzare il flusso di lavoro e rendere la progettazione più efficiente e connessa alle proprie esigenze professionali.

8.6.3. Attività svolte

Durante l'attività dedicata all'esplorazione delle funzionalità base di Canva, i partecipanti hanno avuto modo di familiarizzare con la piattaforma e con il suo interfaccia grafico intuitivo. Dopo aver appreso le modalità di accesso e navigazione, i corsisti hanno creato nuovi progetti scegliendo tra diverse tipologie di contenuti, come presentazioni, giochi didattici o poster. Nel corso dell'attività, gli insegnanti hanno sperimentato la modifica del testo, imparando a inserire, formattare e personalizzare font e dimensioni, e hanno gestito immagini e elementi grafici, intervenendo su caricamento, ridimensionamento e posizionamento. Particolare attenzione è stata dedicata all'uso di colori e forme per rendere i progetti visivamente efficaci e coerenti,

nonché ad utilizzare dei modelli preimpostati, che consentono di velocizzare la fase di progettazione mantenendo un risultato professionale e curato. L'esperienza ha permesso ai partecipanti di acquisire maggiore sicurezza nell'utilizzo di Canva come strumento creativo e didattico.

8.6.3.1 Collaborazione e Creazione di Presentazioni Accattivanti

Nel prosieguo dell'attività formativa, i partecipanti hanno sperimentato le funzionalità collaborative di Canva, creando progetti condivisi e collaborando a più mani modificandoli e

integrandoli. Questa modalità di lavoro ha favorito la cooperazione e lo scambio di idee, simulando dinamiche di progettazione di gruppo utili anche in ambito scolastico. I docenti hanno inoltre approfondito l'uso di elementi grafici avanzati, come icone, illustrazioni e animazioni, per rendere i propri elaborati più dinamici e coinvolgenti.

Particolare attenzione è stata dedicata alla strutturazione di una presentazione efficace, curando la disposizione dei contenuti e la coerenza grafica tra colori, testi e immagini, al fine di garantire equilibrio e chiarezza comunicativa.

Al termine del percorso, ciascun gruppo ha presentato il proprio progetto agli altri corsisti, ricevendo osservazioni e feedback costruttivi che hanno contribuito a migliorare ulteriormente la qualità del lavoro svolto.

8.6.3.2 Strumenti di Intelligenza Artificiale e Integrazione con Applicazioni Esterne

In questa fase del percorso, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di sperimentare le potenzialità dell'Intelligenza Artificiale integrata in Canva, testando la generazione automatica di testi e la creazione di immagini in modo intuitivo e creativo. Hanno esplorato funzionalità avanzate, come la rimozione dello sfondo e il miglioramento automatico delle immagini, strumenti pensati per semplificare e velocizzare la progettazione grafica.

Parallelamente, i corsisti hanno imparato a integrare Canva con applicazioni esterne, come Google Drive o Dropbox, scoprendo come collegare piattaforme diverse per ottimizzare il flusso di lavoro. L'obiettivo è sfruttare le risorse digitali in modo coordinato, rendendo i progetti più efficienti, completi e facilmente condivisibili.

8.6.4. Obiettivi raggiunti

Durante tutta la fase di realizzazione del progetto e all'inizio di ogni sessione, gli utenti sono stati stimolati a fare sintesi di quanto svolto, consolidando le conoscenze acquisite e rafforzando la loro autonomia nell'utilizzo della piattaforma Canva.

È stato riscontrato un forte interesse da parte dei partecipanti nell'esplorazione delle funzionalità di Canva, in particolare nell'utilizzo degli strumenti di progettazione grafica e nelle possibilità offerte dall'intelligenza artificiale. Sono stati apprezzati la chiarezza delle spiegazioni, l'approccio pratico del corso e le attività collaborative, che hanno permesso agli utenti di applicare in itinere le competenze apprese. Particolare entusiasmo è stato dimostrato per le funzionalità di collaborazione in tempo reale e per l'integrazione con applicazioni esterne.

Sono state potenziate le competenze digitali e grafiche dei partecipanti, migliorando la loro capacità di progettare contenuti visivamente efficaci e di lavorare in team su progetti condivisi. Inoltre, è stata rafforzata la consapevolezza dell'utilizzo strategico dell'intelligenza artificiale per ottimizzare il flusso di lavoro e migliorare la creatività.

Ciò ha contribuito allo sviluppo di una maggiore autonomia nell'utilizzo della piattaforma, di una più efficace organizzazione dei contenuti visivi e di una migliore capacità di lavorare in modo collaborativo su progetti di comunicazione.

Tutti gli obiettivi prefissati in fase progettuale sono stati pienamente raggiunti, così come tutti i nuovi obiettivi nati in itinere, grazie all'interazione dinamica e all'interesse mostrato dai partecipanti.

8.6.5. Osservazioni

Il percorso formativo su Canva si è rivelato altamente efficace e coinvolgente per i docenti, offrendo un equilibrio tra teoria e pratica. L'approccio graduale, dall'esplorazione delle funzionalità base fino ad arrivare all'integrazione di strumenti avanzati, ha permesso ai partecipanti di acquisire competenze in modo progressivo e strutturato.

Particolarmente apprezzata è stata la possibilità di sperimentare direttamente sulla piattaforma, con esercitazioni pratiche mirate a consolidare l'apprendimento. Inoltre, la modalità collaborativa ha reso il corso ancora più stimolante, favorendo lo scambio di idee e il confronto tra i docenti. L'introduzione agli strumenti di Intelligenza Artificiale ha suscitato grande interesse, offrendo spunti utili per un utilizzo innovativo della grafica digitale nella didattica.

8.6.5. 1 Fruibilità del Percorso nell'Attività Pratica in Classe

Le competenze acquisite durante il corso troveranno immediata applicazione nell'attività didattica quotidiana, in particolare per creare presentazioni visivamente accattivanti e interattive per le lezioni, rendendo i contenuti più chiari e coinvolgenti per gli studenti, per sviluppare materiali didattici personalizzati come schede, infografiche e mappe concettuali, favorendo un apprendimento inclusivo, per coinvolgere gli studenti in attività collaborative, permettendo loro di lavorare su progetti condivisi e sviluppare competenze digitali, per integrare strumenti di Intelligenza Artificiale per generare materiali didattici innovativi e ottimizzare il tempo di preparazione delle lezioni.

In conclusione, il percorso formativo su Canva si è dimostrato altamente valido e pienamente fruibile dai docenti, grazie a un approccio strutturato che ha combinato teoria, pratica ed esercitazioni collaborative. L'esperienza ha permesso ai partecipanti di consolidare le competenze digitali e grafiche, migliorare l'organizzazione dei contenuti visivi e sviluppare autonomia nell'utilizzo della piattaforma. Particolare rilievo hanno avuto le funzionalità di collaborazione in tempo reale e l'integrazione con strumenti di Intelligenza Artificiale, che hanno arricchito la creatività e offerto nuove opportunità per innovare la didattica.

Canva si conferma quindi uno strumento versatile e strategico per la progettazione di materiali didattici coinvolgenti, la realizzazione di progetti collaborativi e il supporto alla comunicazione

visiva in aula, rappresentando un valido alleato per arricchire l'esperienza educativa e stimolare l'apprendimento attivo degli studenti.

9. Relazioni finali sui laboratori di formazione sul campo con formatori Aerat

9.1 “Palestra digitale 1 e 2”



9.1.1. Premessa

Nel mese di settembre e di ottobre 2024 sono stati realizzati due corsi di formazione “PALESTRA DIGITALE 1 e 2” all’interno del PNRR D.M 66/2023 che ha coinvolto diversi docenti dell'Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella.

Le attività progettuali dei due corsi da 11 ore ciascuno sono state realizzate dai formatori Prof. Edo Grassi e Dott. Carlo Rizzi secondo il seguente calendario:

PRIMO CORSO:

- 13 settembre 2024 dalle ore 14.30 alle ore 19.30;
- 14 settembre 2024 dalle ore 08.30 alle ore 14.30.

SECONDO CORSO:

- 25 ottobre 2024 dalle ore 15.00 alle ore 20.00;
- 26 ottobre 2024 dalle ore 08.30 alle ore 14.30.

Il corso si è svolto a Candriai, offrendo ai partecipanti che la possibilità di pernottare presso la struttura. Questo ha favorito la continuazione delle interazioni e la creazione di un gruppo di lavoro anche al di fuori del contesto formale dell'aula.

9.1.2. Obiettivi del progetto

Gli obiettivi dei corsi, come delineato **dall'ABSTRACT** fornito dai docenti formatori, includono lo sviluppo delle seguenti competenze:

1. Migliorare la comunicazione strutturata all'interno del team per evitare incomprensioni e aumentare l'efficacia del lavoro di gruppo.
2. Valorizzare la diversità delle competenze all'interno del team, riconoscendo e sfruttando i punti di forza di ciascun membro per distribuire i compiti in modo equilibrato.
3. Incoraggiare il feedback continuo e costruttivo per affrontare i problemi in modo tempestivo e migliorare la collaborazione tra i membri del team.
4. Bilanciare creatività e struttura nel lavoro di gruppo, alternando momenti di esplorazione libera a fasi di organizzazione strutturata per massimizzare l'efficacia.
5. Offrire spazi per sperimentazione e comunicazione aperta per favorire una maggiore coesione e consapevolezza nel lavoro di squadra.
6. Adottare strumenti e approcci adatti alla gestione di situazioni complesse, promuovendo una collaborazione strategica e consapevole.

Questi obiettivi riflettono le aree di miglioramento e i principi chiave emersi dalle attività e dalle riflessioni svolte durante l'incontro.

9.1.3. ATTIVITA' SVOLTE

PALESTRA DIGITALE - Primo corso

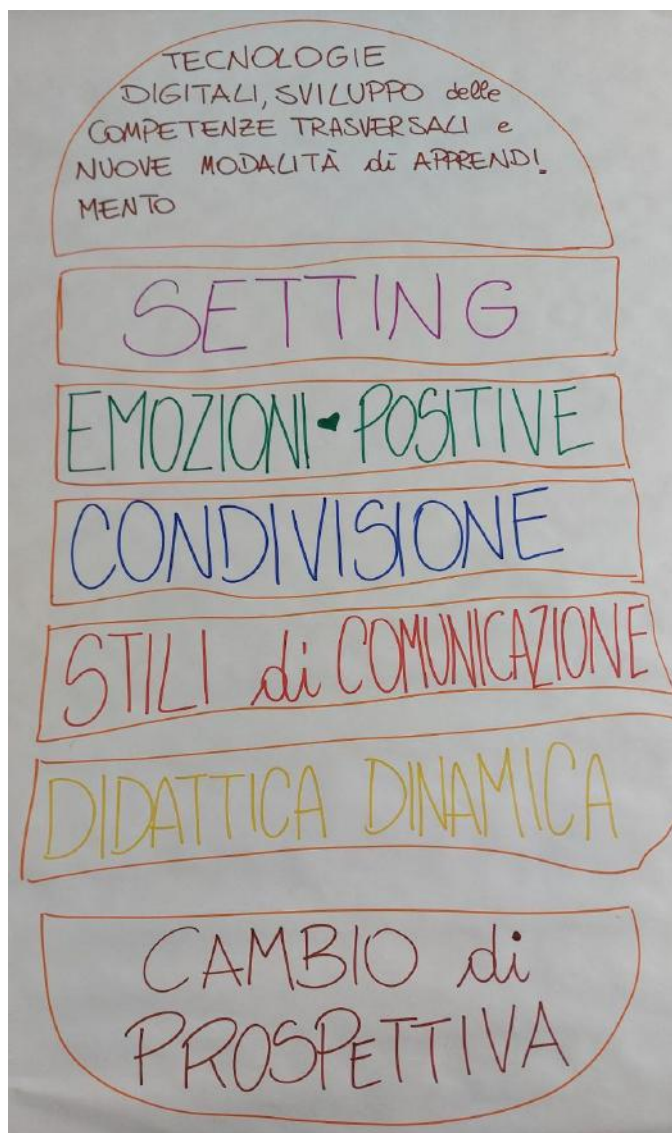
Prima giornata

Il percorso di aggiornamento è iniziato con un'attività che ha permesso a ciascun partecipante di raccontare qualcosa di sé a partire da un'immagine scelta tra tante altre proposte dal formatore. Si è trattato di un'attività icebreaker che ha contribuito a riscaldare la conversazione tra i partecipanti, generando un clima di apertura, in cui ogni voce ha potuto raccontare la propria storia.

Il formatore ha quindi proposto un gioco di tipo cooperativo, denominato “metronomo umano”, allo scopo di creare un clima collaborativo e uno spirito di squadra tra i partecipanti.

Dopo l'attività gli stessi sono stati invitati a riflettere sulle emozioni provate attraverso la tecnica della retrospettiva. Per elaborare l'esperienza è stata utilizzata la tecnica di riflessione MAD - SAD - GLAD: i partecipanti hanno avuto un po' di tempo per pensare alle loro emozioni e scrivere i punti di rilievo su post it. Ci sono stati momenti che li hanno fatti arrabbiare? Li hanno resi tristi? O soddisfatti? Quando il team ha finito di scrivere, è iniziata una discussione comune. Questa attività ha permesso di rafforzare il clima di apertura e fiducia all'interno del gruppo.

Il percorso è quindi entrato nel vivo attraverso una riflessione condivisa sul tema “*Tecnologie digitali, sviluppo delle competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento*”; in una prima fase il formatore ha chiesto a ciascun partecipante di annotare le risposte ad una serie di quesiti relativi al tema in oggetto (FAST FEEDBACK); è quindi seguita una rielaborazione delle risposte attraverso la co-costruzione della cosiddetta BURGER MAP da parte dei presenti, divisi in due gruppi, che è poi servita a ciascun team per illustrare il proprio modello ideale di didattica in relazione al tema proposto.



Questa attività ha permesso di condividere idee, attribuire valore alle stesse, individuare priorità e modalità di condivisione.

A seguire i presenti sono stati coinvolti in un'attività apparentemente ludica, ma densa di significato, basata sul metodo **LEGO SERIOUS PLAY**: ad ognuno è stato consegnato un sacchetto contenente gli stessi mattoncini lego di diversi colori e dimensioni, con la richiesta di utilizzarli per costruire una papera. Ne sono scaturite tante versioni differenti quanti erano i partecipanti, nonostante il ridotto numero di pezzi a disposizione.

Il formatore ha quindi chiesto ai presenti di raffigurare a mano su un foglio le istruzioni per la realizzazione di ulteriori altre versioni di papere. Ciascun partecipante ha quindi provveduto a svolgere il compito richiesto, consegnando poi il proprio progetto al vicino, che era tenuto alla realizzazione pratica del modello.



Questa attività ha consentito ai partecipanti di fare ricorso alla propria immaginazione e di affrontare le consegne con maggiore fiducia, impegno e intuizione; ha inoltre permesso al gruppo di rendere più fluida la comunicazione e di favorire la complicità tra i presenti.

Terminata questa fase d'aula, il gruppo e i formatori si sono spostati nella Palestra digitale, dove si è svolta l'ultima attività della prima giornata, basata sull'apprendimento cooperativo: il bruco cieco. Il formatore ha diviso i partecipanti in due gruppi: ognuno disponeva di una guida non bendata (uno dei partecipanti), alla quale erano state affidate le istruzioni per formare il "bruco", guidarlo e far sì che raccogliesse il maggior numero di bicchieri disposti in ordine sparso lungo il percorso. A parte le due guide, tutti gli altri avevano gli occhi bendati e, tenendosi per le spalle, si sono lasciati guidare lentamente lungo un percorso ad ostacoli. Non conoscevano le istruzioni, ma le apprendevano durante il percorso (avanti, stop, a destra, a sinistra, raccogli il bicchiere).

Questa tecnica di cooperative learning ha consentito di esercitare la capacità di affidarsi all'altro e di aiutarsi reciprocamente. E' stata inoltre funzionale alla costruzione di un buon clima di gruppo.

La giornata si è poi conclusa con una seconda retrospezione guidata dall'uso della metodologia ROTI (Return on Time Invested), uno strumento attraverso il quale, di nuovo per mezzo dei post-it, i partecipanti hanno riflettuto sul valore e l'efficacia delle attività svolte in palestra, facendo nuovamente riferimento alle tre categorie MAD-SAD-GLAD.

Per chi ha soggiornato nella struttura AERAT, la serata è proseguita con una cena e, a seguire, giochi di gruppo proposti spontaneamente da alcuni componenti del gruppo (in particolare il gioco di ruolo "Lupus in fabula") che hanno contribuito a rafforzare la sintonia e l'affiatamento tra i partecipanti.



Seconda giornata

La seconda giornata è iniziata con una passeggiata nel bosco, durante la quale, non essendoci regole o obiettivi prestabiliti, sono nate spontanee chiacchiere tra i partecipanti. Queste conversazioni informali hanno favorito un ambiente rilassato, che ha creato le condizioni ottimali per l'avvio delle attività cooperative e inclusive nella Palestra Digitale.



Una volta terminata la camminata, il gruppo si è spostato nella palestra digitale. Questo ambiente virtuale ha offerto la possibilità di mettersi in gioco attraverso una serie di attività cooperative e digitali interattive. Nella palestra delle abilità di AERAT i sistemi di proiezione digitale sofisticatissimi e sensori di ultima generazione hanno trasformato un nuovo boulder per l'arrampicata sportiva in un gigantesco tablet interattivo ed una grande parete in un maxi schermo touch.

Le attività svolte in palestra si possono suddividere in tre momenti:

- 1) Sfide tra gruppi attraverso giochi sulla parete maxi schermo;
- 2) Realizzazione di percorsi per attività individuali e di coppia;
- 3) Arrampicata su boulder.

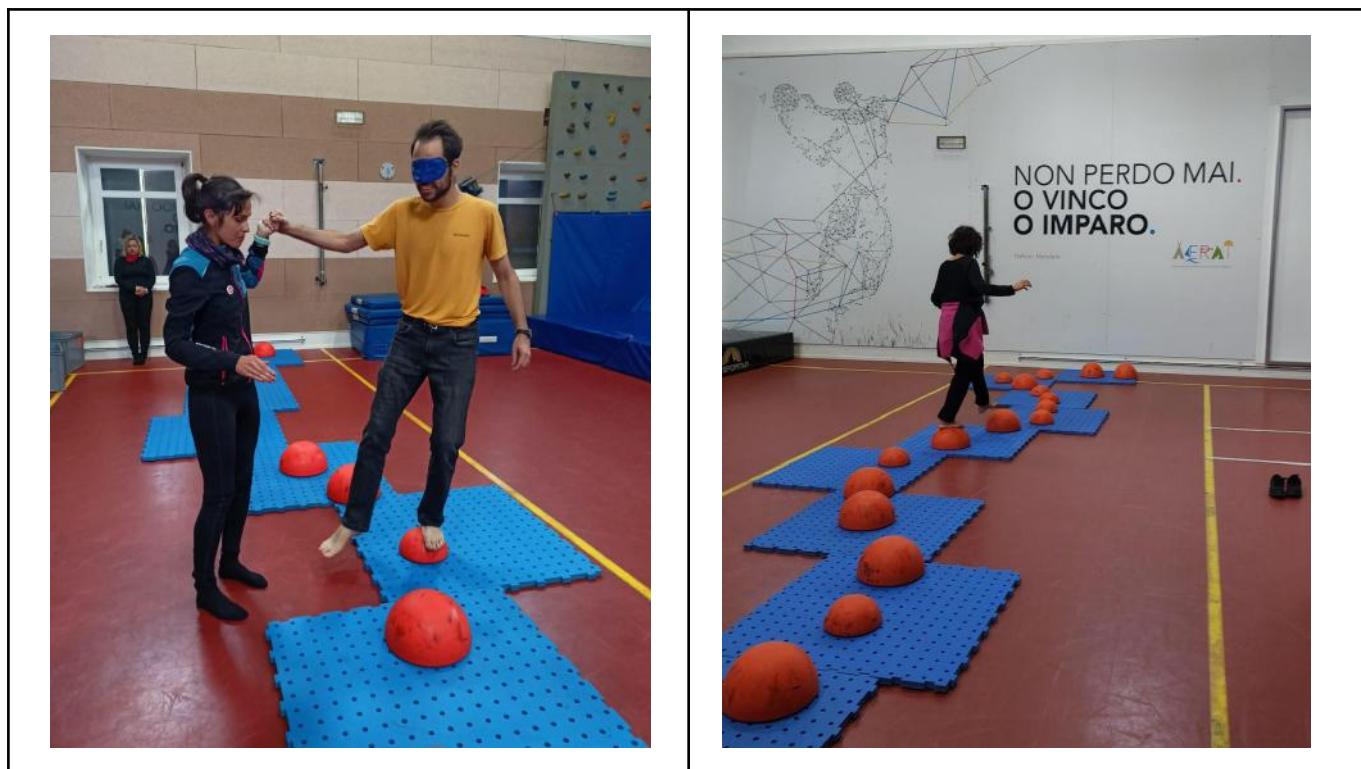
Per quanto riguarda le sfide tra gruppi, il formatore ha proposto dei giochi cooperativi di difficoltà crescente con l'obiettivo di far riflettere i partecipanti sul funzionamento dei gruppi, sull'importanza del coordinamento per la realizzazione di uno scopo comune e sulla formazione spontanea di ruoli in base alle competenze e al temperamento di ognuno.



In una seconda fase sono state proposte attività individuali e di coppia che avevano lo scopo di mettere i partecipanti nella condizione di riflettere sul tema dell'errore, sulla difficoltà di affrontare situazioni personali difficili, caratterizzate ad esempio da limitazioni fisiche (cecità), uscendo dalla propria comfort zone.

I presenti sono stati invitati a realizzare il letto di un torrente con acqua (il basamento) e massi (stones).

Hanno quindi affrontato il percorso prima individualmente, mettendosi alla prova per percorrere il tragitto nel minor tempo possibile; poi a coppie: alternandosi nel ruolo di guida vedente e guidato non vedente.



Da queste esperienze sono nate riflessioni sul valore dell'errore come occasione di apprendimento e sulla necessità di mettersi in gioco, lavorare su sé stessi, per migliorare e diventare più forti della paura del fallimento.

Il corso si è concluso con l'arrampicata su boulder digitale. Ciascun partecipante ha colto l'occasione per mettersi in gioco, anche in un'attività mai sperimentata prima, come il bouldering, una forma di arrampicata indoor il cui scopo è riuscire a scalare con successo un percorso, proiettato sulla parete, che si alterna tra diverse "prese".

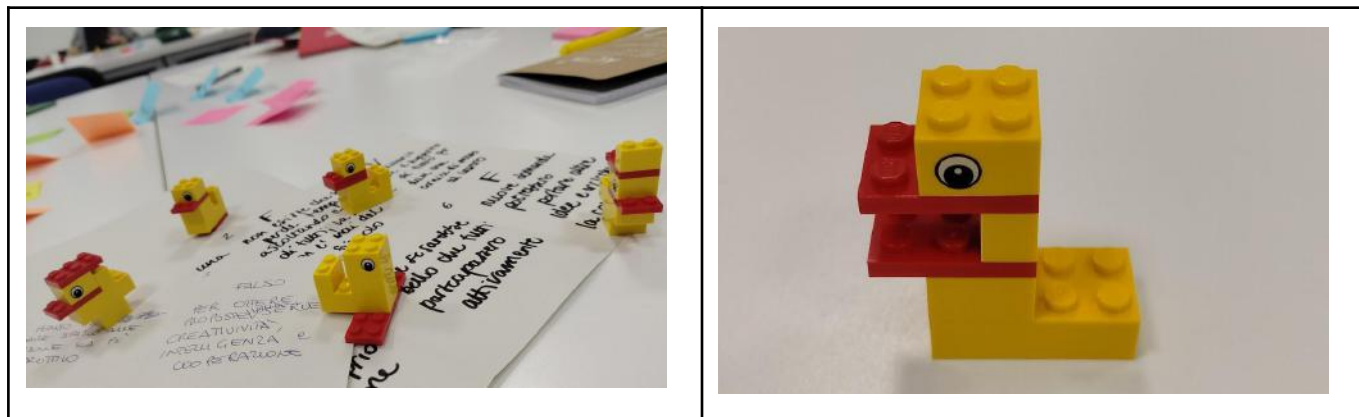


PALESTRA DIGITALE - Secondo corso

Prima giornata

Proseguendo sulla scia del primo corso, anche il secondo si è aperto con un'attività introduttiva volta a favorire la conoscenza reciproca tra i partecipanti. A ciascuno è stato chiesto di scegliere un'immagine, tra quelle proposte dal formatore, e di utilizzarla come spunto per una breve presentazione personale. L'attività ha svolto una funzione di icebreaker, facilitando la comunicazione e contribuendo a creare un clima di partecipazione e ascolto, nel quale tutti si sono sentiti liberi di condividere la propria esperienza.

Successivamente, il percorso è proseguito con un momento dedicato all'esplorazione del gioco come strumento di apprendimento, utilizzando il metodo LEGO® SERIOUS PLAY®. Attraverso questa metodologia innovativa, i partecipanti sono stati guidati a costruire modelli simbolici con i mattoncini LEGO, rappresentando idee, esperienze e visioni legate al proprio contesto professionale. L'attività ha favorito la riflessione sui processi di insegnamento e apprendimento, stimolando il pensiero creativo e la capacità di problem solving. Inoltre, ha incoraggiato il dialogo e la collaborazione tra i membri del gruppo, permettendo di riconoscere il valore del gioco come leva per la motivazione, l'espressione personale e la costruzione condivisa di conoscenza.

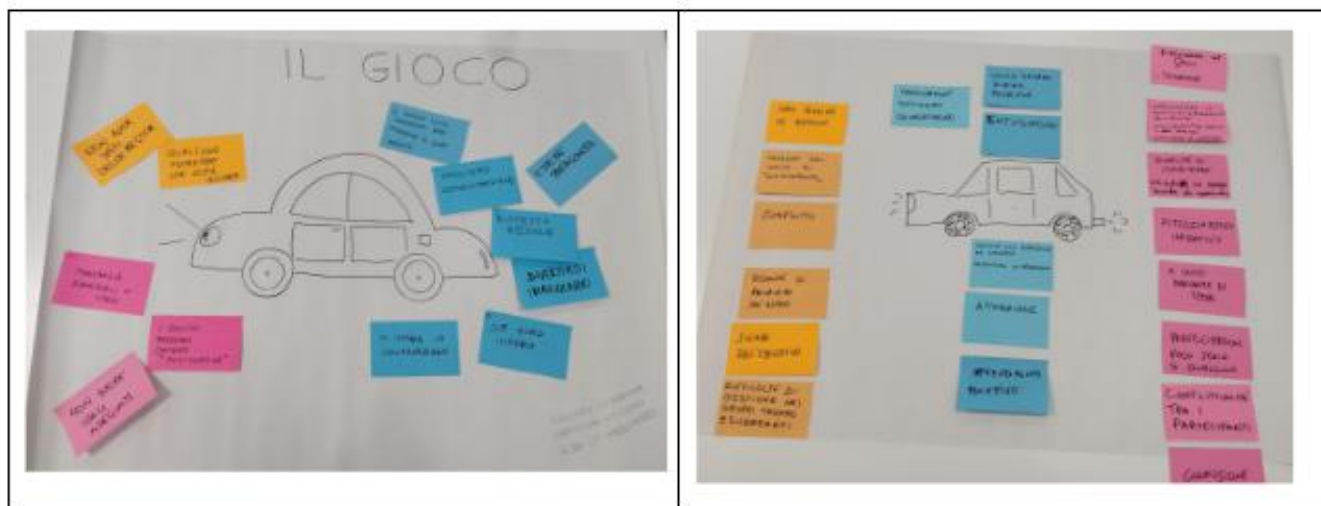


Per approfondire il concetto di gioco e le sue diverse implicazioni educative, il gruppo ha lavorato sulla metafora della macchina. Attraverso questa proposta, ciascun partecipante è stato invitato a riflettere su tre elementi simbolici:

- i propulsori, cioè gli aspetti che mettono in moto e alimentano il gioco, come la curiosità, la motivazione e il coinvolgimento;
- la macchia d'olio, che rappresenta gli ostacoli e le difficoltà che possono compromettere l'esperienza ludica, quali la mancanza di tempo, di risorse o di disponibilità emotiva;

- il burrone, simbolo dei rischi e delle criticità che il gioco può comportare, come la perdita di controllo o la difficoltà nel mantenere un equilibrio tra libertà e regole.

L'attività ha offerto l'opportunità di analizzare in modo condiviso le dinamiche del gioco e di riconoscerne il valore come strumento di apprendimento consapevole, capace di integrare creatività, partecipazione e riflessione.



Con un'altra attività chiamata "fiume di sassi", i partecipanti hanno avuto l'opportunità di esplorare in modo esperienziale le modalità di funzionamento del gruppo, soffermandosi in particolare sulle dinamiche di collaborazione, sulla comunicazione efficace e sulle strategie utili per il raggiungimento di un obiettivo comune. L'esercizio, svolto in forma ludico-cooperativa, ha permesso di evidenziare l'importanza della pianificazione condivisa, dell'ascolto reciproco e della gestione delle risorse collettive. L'esperienza si è rivelata un momento significativo di riflessione sul lavoro di squadra e sulla capacità di trasformare la cooperazione in un motore di apprendimento e di crescita professionale.



Successivamente, è stata utilizzata la lavagna digitale come strumento di supporto per approfondire il legame tra strategie, cooperazione e definizione dei ruoli all'interno del gruppo.

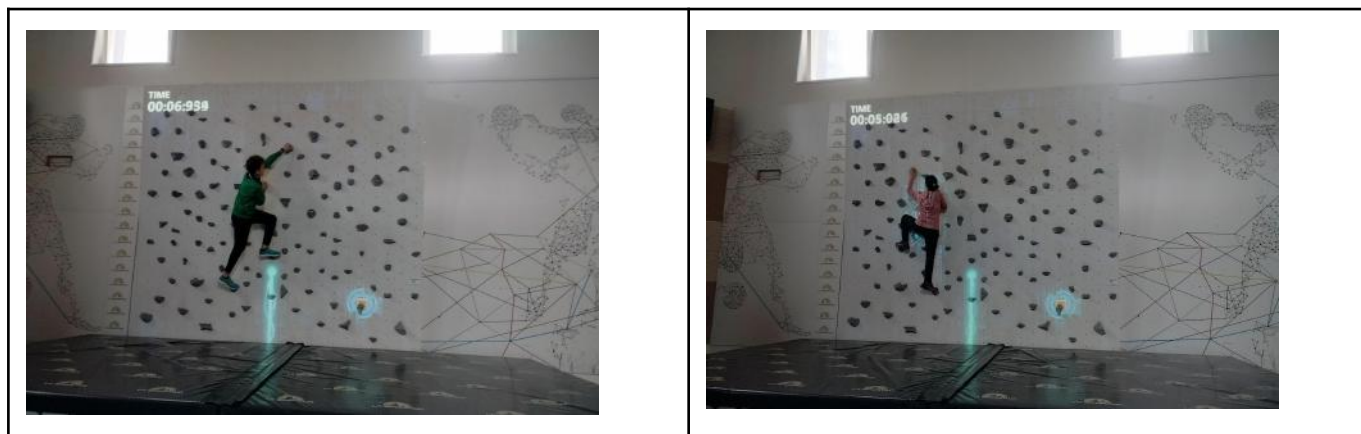
L'attività ha consentito di visualizzare in modo chiaro le diverse fasi del lavoro collaborativo, favorendo la riflessione su come la distribuzione dei compiti, la condivisione delle responsabilità e la pianificazione congiunta contribuiscano al superamento delle sfide e al raggiungimento di risultati concreti. L'uso della tecnologia ha inoltre agevolato la partecipazione attiva di tutti i membri del gruppo, rendendo il processo di analisi più dinamico e interattivo.



Seconda giornata

La seconda giornata si è aperta con una passeggiata immersiva nel bosco, concepita senza indicazioni precise o obiettivi definiti. L'assenza di vincoli ha favorito interazioni naturali e spontanee tra i partecipanti, permettendo loro di conoscersi meglio e di condividere impressioni e riflessioni in un contesto rilassato. Questo momento di contatto con la natura ha contribuito a creare un clima disteso e collaborativo, gettando le basi per la piena partecipazione alle attività successive nella Palestra Digitale, progettate per sviluppare cooperazione, ascolto reciproco e dinamiche inclusive all'interno del gruppo. L'esperienza ha così integrato benessere emotivo e apprendimento, dimostrando quanto i momenti informali possano essere fondamentali per favorire l'engagement e la coesione tra i partecipanti.

Le attività si sono poi spostate nella palestra digitale dove i partecipanti hanno poi affrontato una sfida individuale attraverso l'attività di arrampicata, molto apprezzata per il suo carattere stimolante e coinvolgente. L'esperienza ha permesso a ciascuno di confrontarsi con nuove sfide, provando abilità e strategie in un contesto insolito. Molti hanno sperimentato il bouldering, una modalità di arrampicata indoor in cui occorre completare un percorso proiettato sulla parete, affrontando sequenze di prese variabili. L'attività ha favorito la messa alla prova personale, la gestione della concentrazione e la capacità di perseverare di fronte a difficoltà, evidenziando come l'esperienza individuale possa rafforzare la fiducia in sé stessi e stimolare la motivazione anche nelle attività collaborative.



Rientrati in aula si è poi riflettuto sulla sfida che ha offerto spunti importanti sulla collaborazione in team: osservare e condividere strategie, sostenersi a vicenda e riflettere sulle esperienze altrui ha evidenziato come le competenze sviluppate a livello individuale possano essere trasferite alla dimensione collettiva. Questa dinamica si collega direttamente alla pratica didattica, suggerendo come attività esperienziali e cooperative possano favorire negli studenti non solo l'apprendimento di contenuti, ma anche lo sviluppo di capacità di ascolto, collaborazione e problem solving in contesti reali.

Come attività conclusiva, i corsisti si sono dedicati allo storytelling con i dadi, per poi affrontare un momento di riflessione sul tema del lavoro in team attraverso il metodo LEGO® SERIOUS PLAY®. In particolare, i partecipanti hanno definito il concetto di “collega da incubo” e, successivamente, le qualità personali da mettere in campo sul lavoro per contribuire a creare un clima più sereno e produttivo.

È stato interessante osservare come ciascuno avesse una propria interpretazione del collega problematico e come le caratteristiche individuate differissero notevolmente tra i partecipanti. Allo stesso tempo, il confronto sulle qualità personali ha rivelato come comportamenti o tratti percepiti da alcuni come elementi di disturbo possano essere considerati risorse preziose da altri, sottolineando la relatività delle percezioni e l'importanza di valorizzare le diversità.

L'attività ha quindi permesso di riflettere sul ruolo individuale nel gruppo, sull'impatto delle proprie azioni e atteggiamenti sul clima collettivo e sulle strategie per favorire cooperazione, ascolto e rispetto reciproco. Questo momento ha rappresentato un prezioso spunto anche per la pratica didattica, evidenziando come giochi esperienziali e attività di riflessione possano aiutare gli studenti a comprendere dinamiche di gruppo, comunicazione efficace e gestione dei conflitti in contesti collaborativi.



Il corso si è concluso con un momento di riflessione sui ruoli all'interno del gruppo e sulle caratteristiche che ne influenzano l'efficacia. I partecipanti hanno analizzato sia gli elementi che favoriscono il raggiungimento degli obiettivi, come la collaborazione, la comunicazione chiara e la valorizzazione delle competenze individuali, sia quelli che possono rallentare il progresso, come incomprensioni, scarsa partecipazione o difficoltà nel gestire le dinamiche di gruppo.

Questa attività finale ha permesso di consolidare quanto emerso nel corso della giornata, sottolineando l'importanza di una consapevolezza dei ruoli e delle responsabilità per migliorare la coesione del team e ottimizzare il lavoro collettivo. Inoltre, ha offerto spunti utili per la pratica didattica, evidenziando come la comprensione delle dinamiche di gruppo possa contribuire a creare ambienti di lavoro e di apprendimento più sereni, collaborativi ed efficaci.



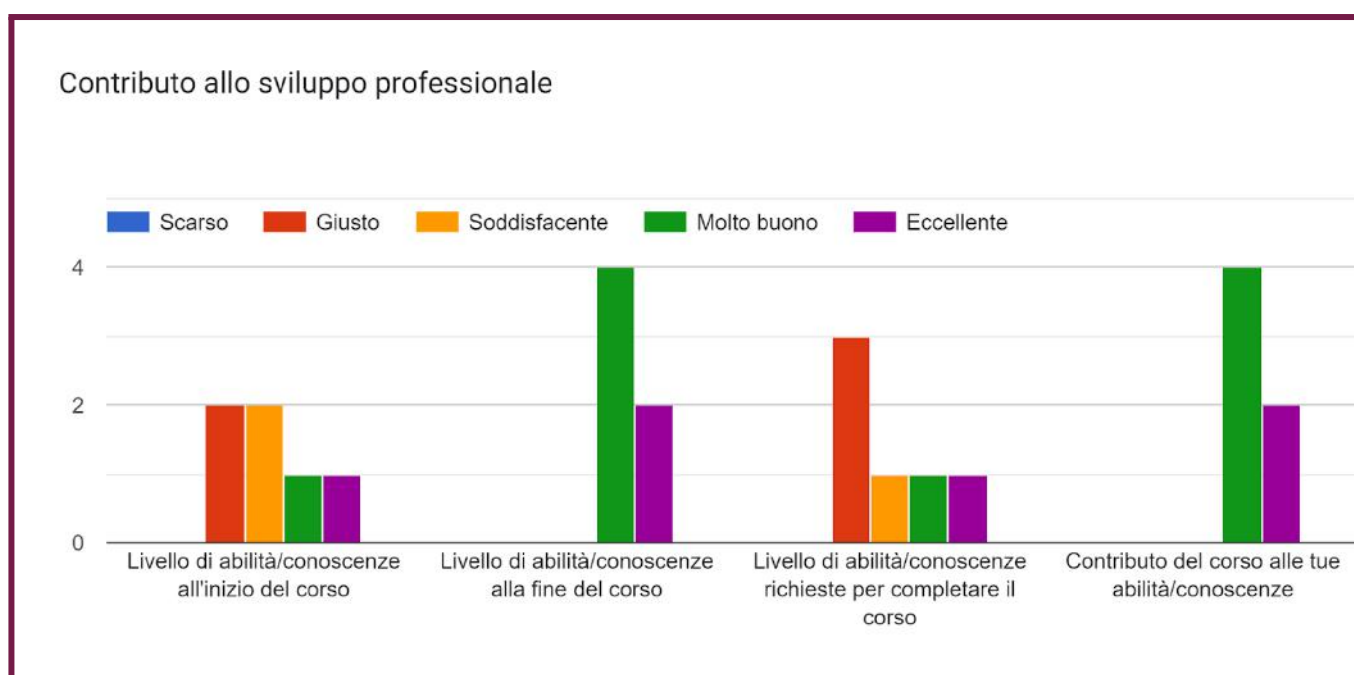
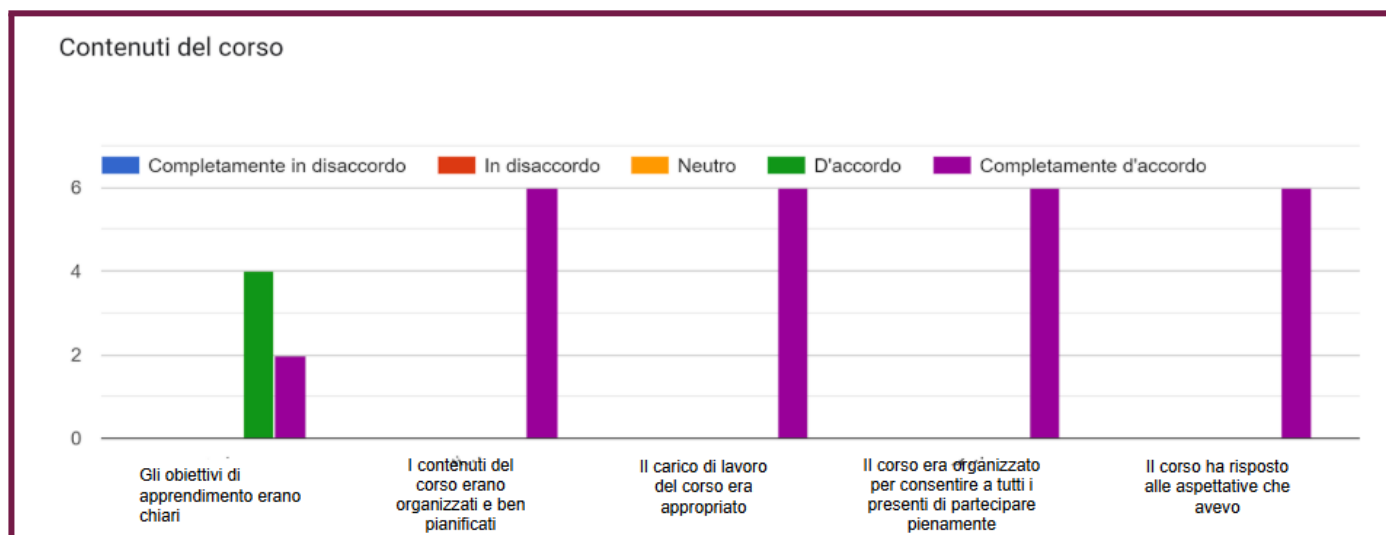
9.1.4. Obiettivi raggiunti

Il percorso di aggiornamento, durante il quale i formatori si sono avvalsi sia di metodologie d'aula che di tecnologie digitali di realtà aumentata per lo sport e l'attivazione psico-fisica, ha offerto ai partecipanti molteplici spunti di riflessione personali e professionali; ha consentito loro di aumentare la consapevolezza delle dinamiche di gruppo, favorendo la comprensione non solo di "cosa" succede all'interno dei gruppi, ma "perché" questi eventi avvengono; tutto ciò ha inoltre favorito la crescita personale di ognuno, in un contesto prettamente ludico.

I partecipanti hanno avuto modo di riflettere su come migliorare il lavoro in team. Alcuni dei temi emersi sono stati la necessità di una comunicazione più strutturata, per migliorare l'efficacia del gruppo, il valore della diversità di competenze all'interno del team, l'importanza del feedback continuo e costruttivo. L'intero percorso ha permesso di vivere e riflettere su diversi aspetti del lavoro di gruppo, evidenziando i vantaggi della collaborazione e le aree su cui concentrarsi per migliorare. Questa esperienza ha messo in luce l'importanza di adottare strumenti e approcci che aiutino a gestire in modo efficace situazioni complesse.

A conclusione di queste attività di formazione, possiamo affermare che gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti.

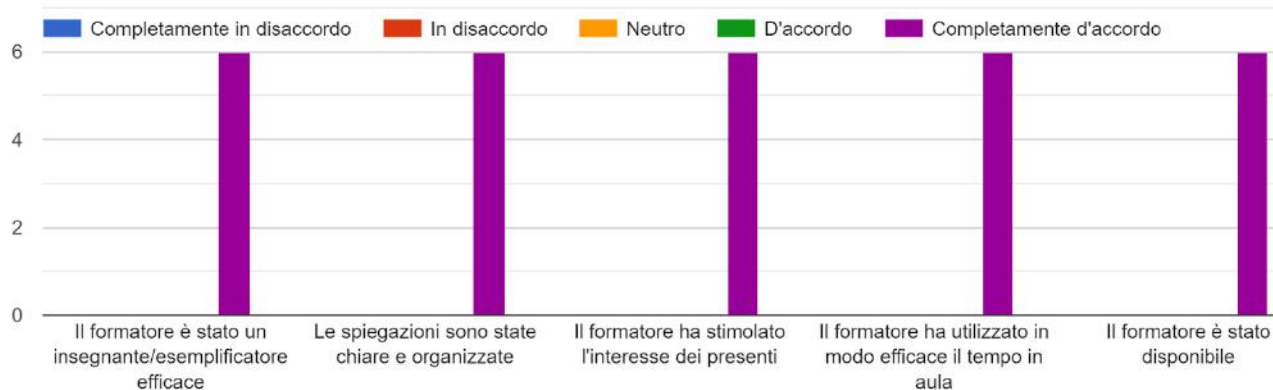
La maggior parte dei partecipanti ha, infatti, sottolineato come il corso sia stato pienamente soddisfacente, contribuendo allo sviluppo delle abilità professionali, grazie alla proposta di contenuti organizzati e ben pianificati, come emerge chiaramente dai grafici allegati.



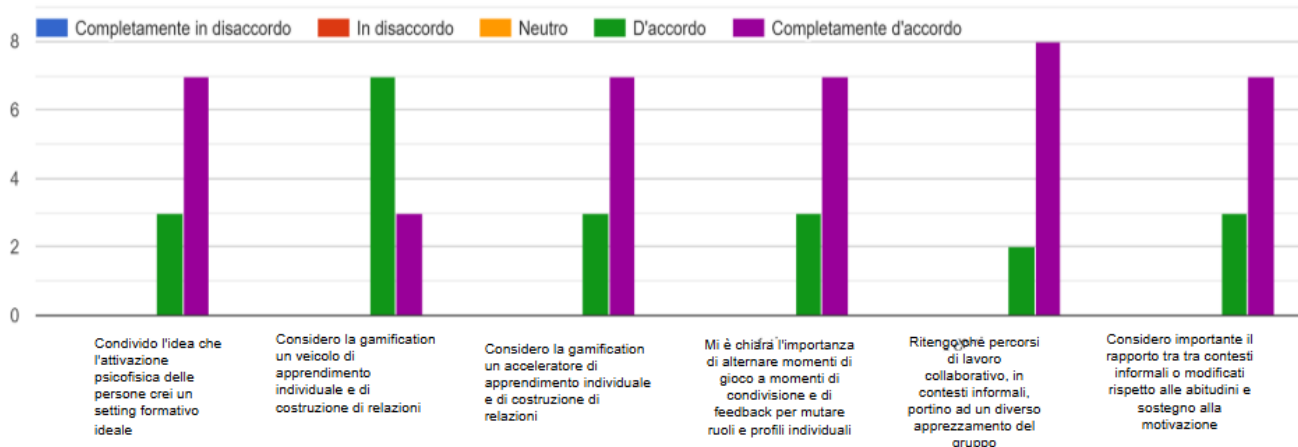
Livello di impegno richiesto



Abilità e rapidità di risposta dell'istruttore



In merito agli obiettivi del corso:



Anche le riflessioni aggiuntive dei partecipanti sottolineano il valore del corso nel fornire spunti di riflessione con potenziali ricadute positive sulla pratica didattica dei docenti.

9.1.5. Conclusioni

Per quanto attività e obiettivi non fossero del tutto chiari ai partecipanti prima di prendere parte al corso, esso non ha deluso le aspettative dei presenti, grazie ad un percorso estremamente interessante e stimolante. La varietà delle proposte e le modalità interattive e ludiche hanno reso l'esperienza coinvolgente sotto ogni aspetto.

Le proposte dei formatori hanno arricchito il bagaglio di esperienza e di conoscenze dei corsisti e suscitato interesse e stimoli: molti hanno riferito di voler riproporre in aula con i propri alunni alcune delle attività sperimentate durante il corso, allo scopo di favorire l'acquisizione di sentimenti di coesione e fiducia nel gruppo; si è inoltre evidenziato come questo corso sia stata l'occasione per riflettere sul valore e l'importanza della dimensione ludica e sulla necessità di un cambio di prospettiva su alcuni argomenti, quali il tema dell'errore.

In generale, come si evince dai grafici del questionario, le proposte del corso "Palestra digitale 1" e la professionalità dei formatori sono state estremamente apprezzate dai partecipanti, per i quali l'esito del corso è stato superiore alle aspettative.

Il Mentimeter finale, di cui si riportano le schermate, testimonia l'elevato gradimento:



9.2 Tecnologie digitali, sviluppo delle competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento: il digitale per il Team Building



9.2.1. Premessa

Nel mese di settembre è stato realizzato un corso di formazione “Tecnologie Digitali, sviluppo delle competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento: il digitale per il Team Building” all’interno del PNRR D.M 66/2023, che ha coinvolto diversi docenti dell’Istituto Comprensivo Mezzolombardo-Paganella.

Le attività progettuali di approfondimento, condotte dai formatori Prof. Edo Grassi e Dott. Carlo Rizzi, sono state suddivise in due giornate, secondo il seguente calendario:

27 settembre 2024 dalle ore 14.30 alle ore 19.30;

28 settembre 2024 dalle ore 08.00 alle ore 14.00.

Il corso si è svolto a Candriai, offrendo ai partecipanti che lo desiderassero la possibilità di pernottare presso la struttura. Questo ha favorito la continuazione delle interazioni e la creazione di un gruppo di lavoro anche al di fuori del contesto formale dell'aula.

9.2.2. Obiettivi del progetto

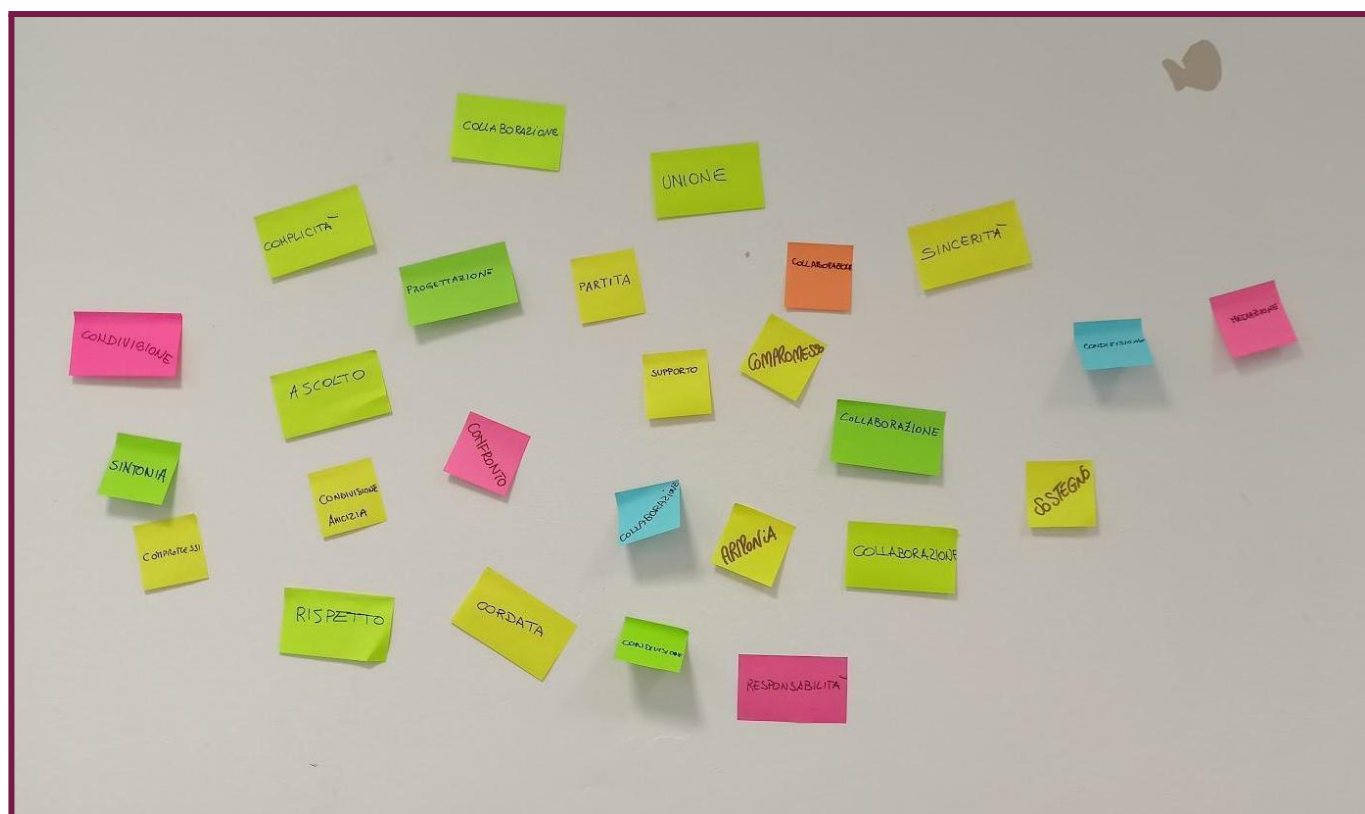
Gli obiettivi del corso, come delineato **dall'ABSTRACT e dal PROGRAMMA** forniti dai docenti formatori, includono lo sviluppo delle seguenti competenze:

- Comunicazione assertiva e capacità di ascolto;
- Costruzione e gestione di un team;
- Capacità di lavorare in squadra;
- Assunzione di leadership situazionale e presa di decisioni in condizioni di stress o in contesti di carenza informativa;
- Potenziamento delle soft skills incentrate sul lavoro di squadra, attraverso l'uso di tecnologie digitali di realtà aumentata applicate allo sport e all'attivazione psico-fisica;
- Apprendimento e sperimentazione di atteggiamenti e concetti in un contesto informale, dinamico e guidato, con l'obiettivo di fornire strumenti pratici per la vita professionale e personale;
- Sviluppo della capacità di affrontare situazioni sia individuali che di collaborazione, favorendo la coesione del gruppo e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

9.2.3. Attività svolte

Il percorso di aggiornamento è iniziato con un'attività che ha permesso a ciascun partecipante di associare due parole chiave al concetto di "team". L'obiettivo di questa esercitazione era duplice: da un lato, promuovere la riflessione individuale su cosa significhi lavorare in squadra; dall'altro, stimolare la condivisione di esperienze personali. Questo esercizio si è rivelato particolarmente efficace per generare un clima di apertura e collaborazione, in cui ogni voce ha potuto raccontare la propria storia.

Le parole che sono emerse dall'attività erano diverse, ma tutte accomunate da una forte carica emotiva e personale. Tra queste, due hanno spiccato particolarmente: "collaborazione" e "sostegno". Ogni partecipante ha collegato queste parole alla propria esperienza, riflettendo poi sulle varie dinamiche di un gruppo di lavoro.

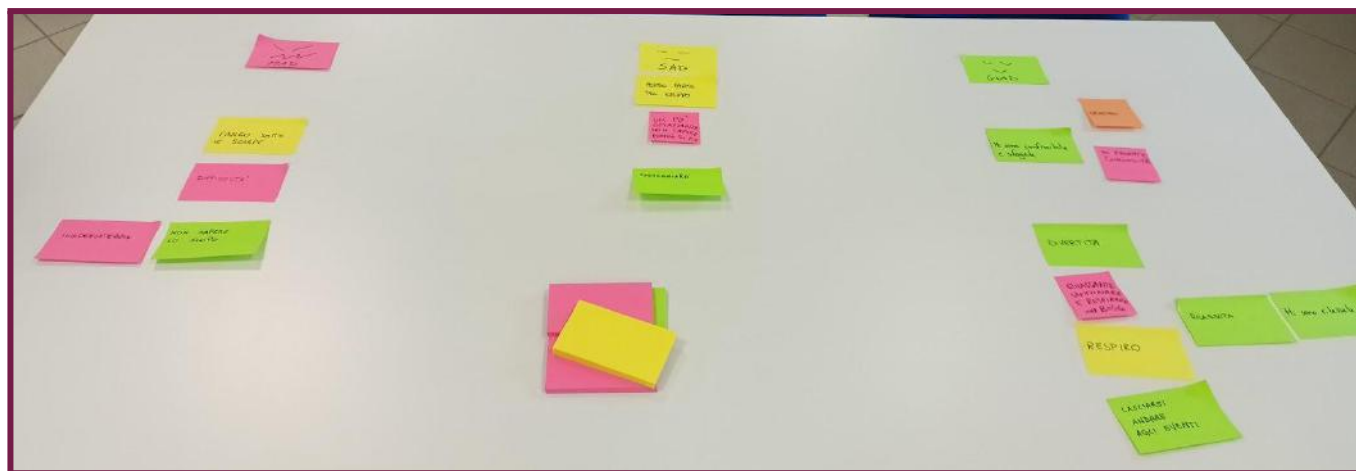


L'attività è poi proseguita in un contesto molto particolare: una passeggiata nel bosco, apparentemente semplice ma ricca di significato. L'obiettivo principale era quello di esplorare il potenziale della collaborazione spontanea e non strutturata, con la raccolta di legnetti come filo conduttore. Il tutto senza indicazioni precise, lasciando che i partecipanti vivessero il momento in modo naturale, concentrandosi sulle interazioni umane e sul loro impatto emotivo e cognitivo. Durante la camminata, non essendoci regole o obiettivi prestabiliti, sono nate spontanee chiacchiere tra i partecipanti. Queste conversazioni informali hanno favorito un ambiente rilassato, in cui ci si è potuti conoscere meglio e condividere pensieri in maniera spontanea.



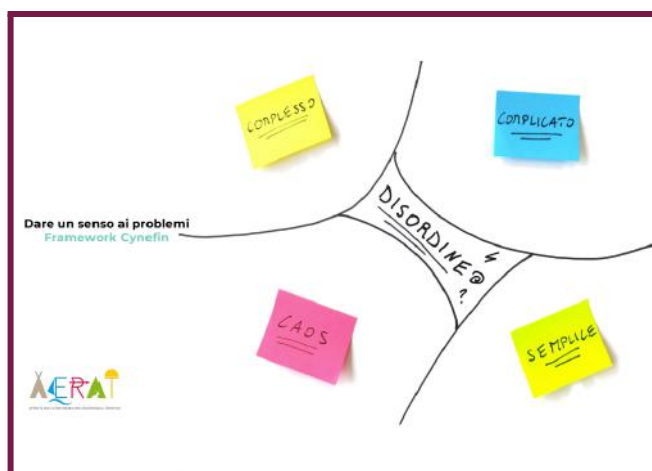
Al rientro i partecipanti sono stati invitati a riflettere su cosa fosse realmente accaduto durante l'attività: **Come mi sono sentito? Quali emozioni sono emerse? Come ho reagito alla mancanza di istruzioni?** Per elaborare ulteriormente l'esperienza, è stata utilizzata la tecnica

di riflessione **MAD - SAD - GLAD**, che ha permesso di analizzare l'attività sotto tre diverse prospettive:



La passeggiata nel bosco e la riflessione successiva hanno messo in evidenza l'importanza di creare momenti in cui le persone possano interagire senza schemi prestabiliti. In questo caso, la mancanza di indicazioni, se da un lato ha destabilizzato qualcuno, dall'altro ha permesso di far emergere dinamiche di gruppo che, forse, in un contesto più strutturato non sarebbero venute alla luce. L'utilizzo della tecnica MAD-SAD-GLAD ha aiutato a mettere a fuoco i diversi aspetti emotivi dell'esperienza, fornendo uno strumento di riflessione utile non solo per l'attività svolta, ma anche per il lavoro quotidiano.

Dopo le riflessioni, è stato introdotto un ulteriore strumento di analisi: l'Excel **analogico**. Questo strumento rappresenta una modalità visuale e analogica per classificare e interpretare i problemi o le situazioni vissute durante l'emergere di un problema, permettendo di ricondurle a diverse categorie, che vanno dal **disordine** al **caos**, fino ad arrivare al **facile**, passando per **complesso** e **complicato**. Ogni categoria riflette un diverso livello di percezione e gestione della difficoltà.



Una volta terminata l'attività il gruppo si è spostato nella **palestra digitale**. Questo ambiente virtuale ha offerto la possibilità di approfondire le dinamiche emerse attraverso una serie di attività digitali interattive. Attraverso queste, i partecipanti hanno avuto modo di riflettere su

come migliorare il lavoro in team. Alcuni dei temi emersi sono stati la necessità di una comunicazione più strutturata, migliorare l'efficacia del gruppo, il valore della diversità di competenze all'interno del team, l'importanza del feedback continuo e costruttivo.



L'intero percorso, dalla passeggiata nel bosco fino alla palestra digitale, ha permesso di vivere e riflettere su diversi aspetti del lavoro di gruppo, evidenziando i vantaggi della collaborazione e le aree su cui concentrarsi per migliorare. Questa esperienza ha messo in luce l'importanza di fornire uno spazio per la sperimentazione, la creatività e la comunicazione aperta, ma anche di adottare strumenti e approcci che aiutino a gestire in modo efficace situazioni complesse. In conclusione, le attività svolte hanno fornito strumenti concreti per migliorare la collaborazione tra il personale scolastico, che potrà ora lavorare in modo più coeso, consapevole e strategico. La giornata si è poi conclusa con una seconda **retrospezione** guidata dall'uso della metodologia **ROTI** (Return on Time Invested), uno strumento attraverso il quale i partecipanti hanno riflettuto su come fosse stato speso il tempo durante l'incontro, valutando il valore e l'efficacia delle attività proposte in relazione al tempo dedicato. Il ROTI ha permesso di comprendere quanto l'investimento temporale nelle varie attività abbia prodotto valore effettivo per i partecipanti, sia in termini di apprendimento che di consapevolezza.



Per chi ha soggiornato nella struttura AERAT, la serata è proseguita con una cena e un falò che



hanno contribuito a rafforzare la sintonia e l'affiatamento del gruppo.

La seconda giornata è iniziata con una sessione in palestra digitale volta a promuovere la conoscenza delle potenzialità e dei limiti individuali. Questa attività ha avuto l'obiettivo di favorire la consapevolezza personale all'interno del gruppo, incoraggiando ciascun partecipante a mettere le proprie capacità al servizio della collettività. Attraverso tale esperienza, è stato possibile riflettere sull'importanza di valorizzare ogni membro del gruppo, affinché l'intera dinamica di squadra funzioni in maniera efficiente e armoniosa.

Successivamente, il focus della giornata si è spostato sul concetto di assertività, distinguendola dalla semplicità. L'assertività è stata presentata come una competenza cruciale, che implica la capacità di esprimere le proprie idee in modo pacato e convincente, promuovendo un dialogo efficace e costruttivo senza risultare aggressivi o passivi. Questa abilità è stata riconosciuta come essenziale per la comunicazione all'interno di un gruppo, in quanto favorisce una migliore comprensione reciproca e la coesione tra i membri.



A seguito delle riflessioni iniziali, il gruppo ha avuto l'opportunità di partecipare a un intervento condotto dall'apicoltore Stefano Peterlana, che ha fornito spunti interessanti sul tema della collaborazione e della struttura dei gruppi, prendendo come esempio il mondo delle api. Il relatore ha spiegato perché, se fossimo api, non avremmo bisogno di team building, sottolineando come l'alveare rappresenti un modello naturale di organizzazione perfetta.

Attraverso la descrizione della struttura dell'alveare e dei ruoli distinti delle api regina, delle api operaie e dei fuchi, è emersa l'importanza di avere ruoli ben definiti e condivisi all'interno di un gruppo. Peterlana ha inoltre sottolineato l'essenzialità di una comunicazione chiara e costante tra i membri, elemento fondamentale per il funzionamento armonioso della comunità delle api, così come per le dinamiche dei gruppi umani. Questa analogia ha offerto spunti di riflessione utili sulla necessità di una suddivisione efficace dei compiti e sulla centralità della comunicazione per raggiungere obiettivi comuni.



La mattinata si è conclusa con un'attività di caccia al tesoro geografica, il "Geocaching", che ha offerto l'occasione per riflettere sulle caratteristiche fondamentali per la creazione di un team efficace. Attraverso la collaborazione e la condivisione di compiti durante l'attività, i partecipanti hanno potuto sperimentare direttamente l'importanza di lavorare insieme in modo coordinato, valorizzando i punti di forza di ciascun membro del gruppo.



In particolare, si è potuto testare la rilevanza di accettare un ruolo che si sente adeguato alle proprie competenze e inclinazioni, contribuendo così in maniera più efficace al raggiungimento degli obiettivi comuni. Questa esperienza pratica ha permesso di consolidare i concetti di collaborazione, fiducia reciproca e suddivisione dei compiti in base alle capacità individuali, necessari per la coesione del gruppo.



In attesa della chiusura delle attività, coloro che erano già rientrati alla base hanno avuto l'opportunità di sperimentare il metodo Lego Serious Play. Questa attività ha consentito ai partecipanti di esplorare nuove modalità per migliorare il rendimento collettivo, coinvolgendo attivamente ciascun individuo nel processo di costruzione di un modello condiviso. Attraverso l'uso dei mattoncini Lego, ogni partecipante ha potuto esprimere la propria individualità, contribuendo alla realizzazione di una struttura comune. Il processo ha favorito una riflessione sul valore del contributo di ciascun membro all'interno di un gruppo e ha dimostrato come la combinazione delle diverse prospettive e capacità possa rafforzare la cooperazione e portare a risultati più efficaci.

Prima del pranzo e delle riflessioni finali, si è svolta una sessione di sintesi delle varie esperienze attraverso il "Burger Map". Questa attività ha permesso ai partecipanti di rielaborare i concetti appresi e di esporre in maniera chiara e creativa i diversi punti di vista emersi dai due gruppi.



Prima del pranzo e delle riflessioni finali, si è svolta una sessione di sintesi delle varie esperienze attraverso il "Burger Map". Questa attività ha permesso ai partecipanti di rielaborare i concetti appresi e di esporre in maniera chiara e creativa i diversi punti di vista emersi dai due gruppi.

Il Burger Map ha facilitato una riflessione strutturata sui temi trattati durante la giornata, consentendo a ciascun gruppo di rappresentare graficamente le proprie idee e conclusioni. Questo approccio visivo ha agevolato il confronto e ha stimolato un dialogo costruttivo, valorizzando il contributo di tutti e favorendo una comprensione più profonda degli argomenti affrontati.

Questa attività ha permesso di concludere in maniera completa e significativa i due giorni di formazione, offrendo una sintesi efficace dei temi affrontati e delle esperienze vissute. Attraverso questa metodologia, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di rielaborare i contenuti appresi e di esporre i propri punti di vista in modo chiaro e creativo. Grazie a questo approccio

strutturato e collaborativo, è stato possibile chiudere il ciclo formativo in modo originale e significativo.

BURGER MAP

ARGOMENTO:
**TEAM BUILDING E
APPRENDIMENTO**
(Pane)

Quali sono i **FATTI
rilevanti?** (ingredienti)

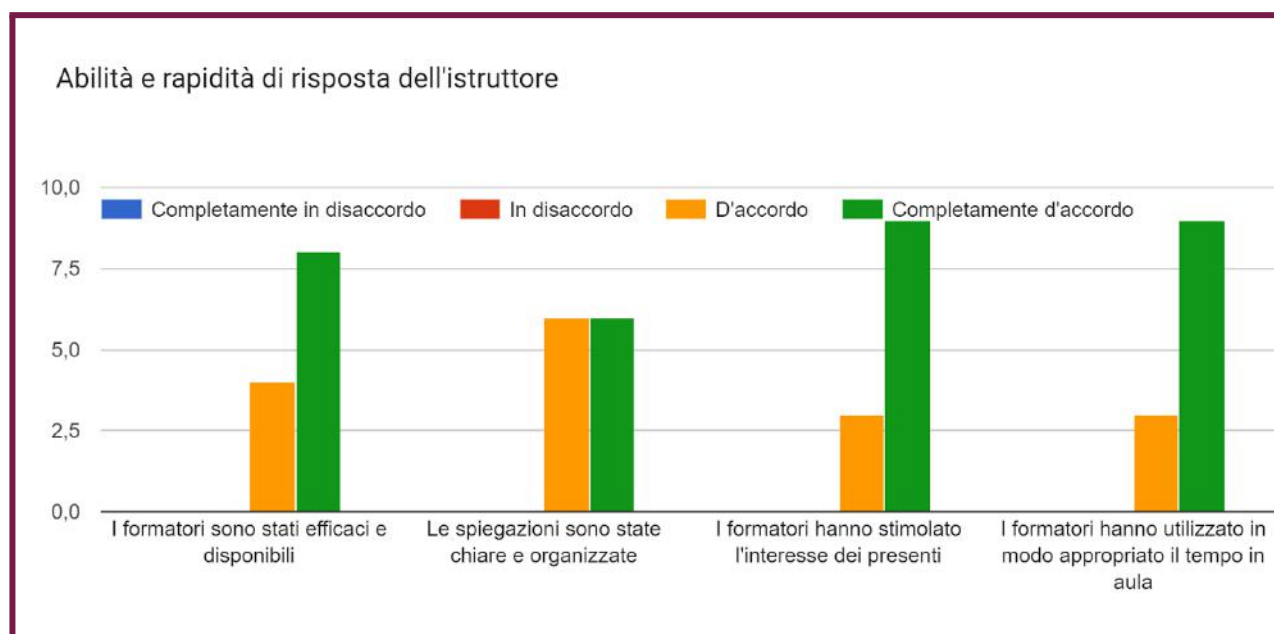
In **SINTESI** ?
(Base del panino)



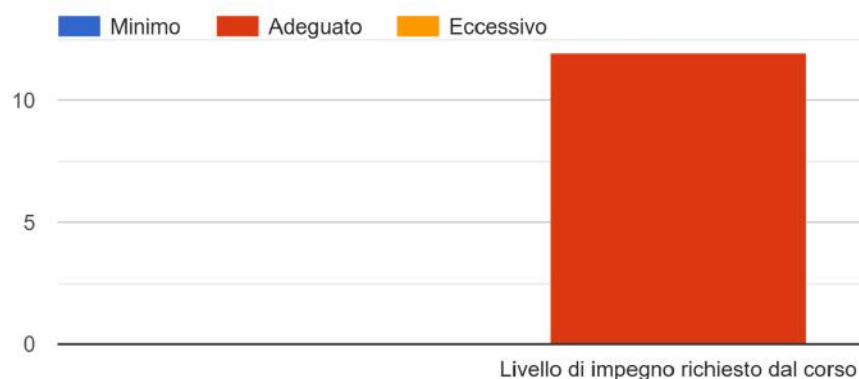
9.2.4. Obiettivi raggiunti

A conclusione di questa attività di formazione, possiamo affermare con soddisfazione che gli obiettivi dichiarati sono stati raggiunti dalla quasi totalità dei partecipanti. Questi hanno espresso grande apprezzamento per i formatori e i percorsi proposti, riconoscendo il valore dell'approccio adottato. In particolare, gli obiettivi legati alla comunicazione assertiva e alla capacità di ascolto, alla costruzione e gestione di un team, al lavoro di squadra, all'assunzione di leadership situazionale e alla presa di decisioni in condizioni di stress o carenza informativa, sono stati pienamente centrati.

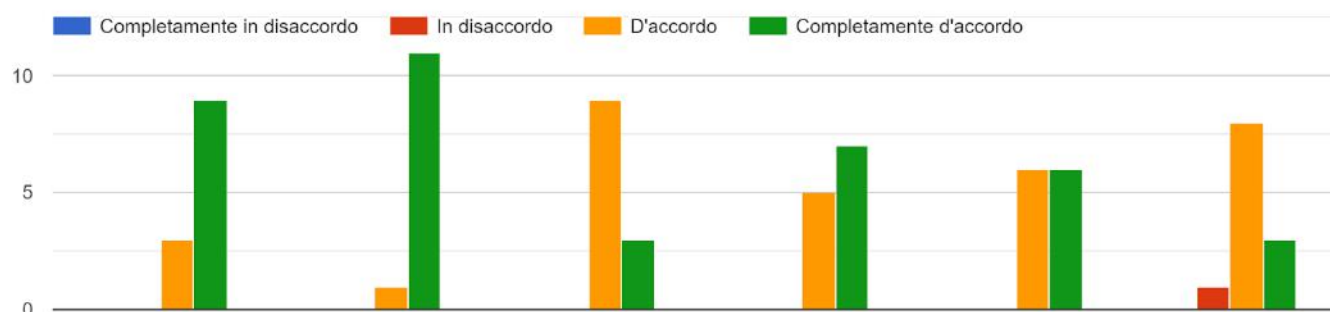
Inoltre, i partecipanti hanno potuto potenziare le proprie soft skills grazie all'utilizzo di tecnologie digitali di realtà aumentata applicate allo sport e all'attivazione psico-fisica. L'apprendimento in un contesto informale, dinamico e guidato ha fornito strumenti pratici utili sia nella sfera professionale che personale. Infine, lo sviluppo della capacità di affrontare situazioni individuali e collaborative ha favorito una maggiore coesione del gruppo e contribuito al raggiungimento degli obiettivi comuni.



Livello di impegno richiesto



In merito agli obiettivi del corso:



Condivido l'idea che comunicazione assertiva e capacità di ascolto possano supportare l'esperienza didattica

Condivido l'idea che la capacità di collaborare e il rispetto delle singole individualità sono importanti nel lavoro in team

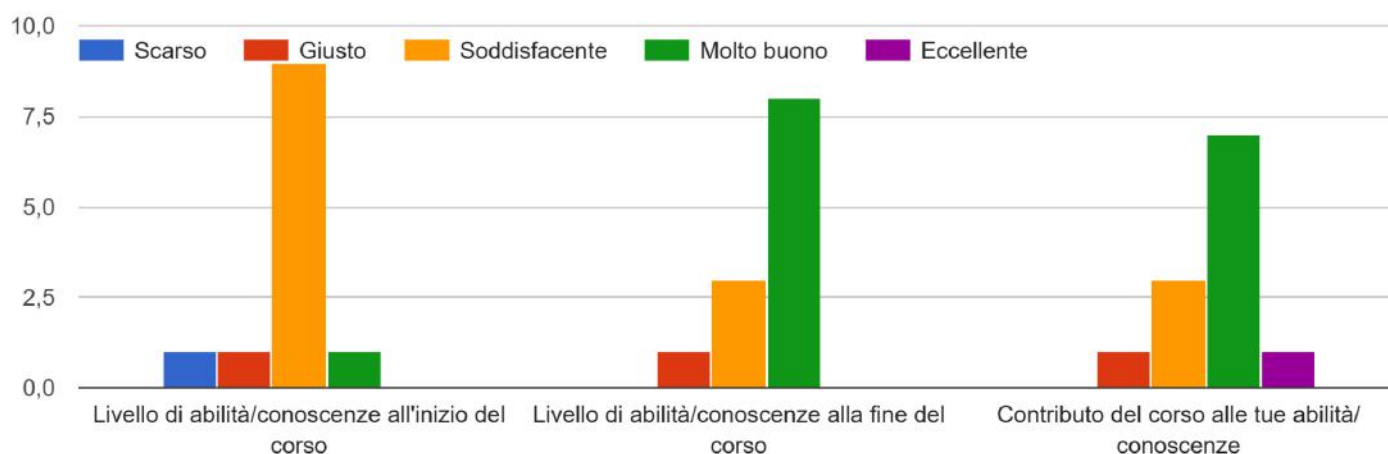
Mi è chiara l'importanza di assumere leadership situazionali e decisioni in contesto di carenza informativa o sotto stress

Ritengo che chiarezza e sviluppo degli obiettivi della squadra siano alla base del team building

Ritengo che il team building aiuti a sviluppare competenze trasversali e nuove modalità di apprendimento

Considero importante applicare quanto appreso

Contributo allo sviluppo professionale



9.2.5. Conclusioni

In conclusione, il percorso di aggiornamento ha offerto ai partecipanti un'esperienza profonda e diversificata sul tema del lavoro di squadra. Dall'iniziale riflessione individuale sul concetto di "team" fino all'uso di strumenti innovativi come il Lego Serious Play e il Burger Map, ogni attività ha contribuito a far emergere le dinamiche che influenzano la collaborazione all'interno di un gruppo.

Le esperienze vissute, dalla passeggiata nel bosco alla caccia al tesoro, hanno evidenziato il valore della collaborazione spontanea e della capacità di adattarsi a contesti privi di strutture rigide, permettendo ai partecipanti di riflettere sulle loro reazioni e di scoprire aspetti nuovi della comunicazione e dell'interazione collettiva. L'uso della tecnica **MAD-SAD-GLAD** e dell'**Excell** analogico ha fornito strumenti utili per l'analisi delle emozioni e delle difficoltà emerse, favorendo una maggiore consapevolezza della complessità delle dinamiche di gruppo.

Attraverso la palestra digitale e le attività interattive, il percorso ha permesso di esplorare tematiche cruciali come la comunicazione efficace, il feedback costruttivo, la valorizzazione della diversità di competenze e l'importanza dell'assertività. Il parallelo con il mondo delle api, offerto dall'intervento di Stefano Peterlana, ha fornito un ulteriore spunto per riflettere su come la suddivisione dei ruoli e una comunicazione chiara possano migliorare l'efficienza del team.

Infine, la sintesi grafica della **Burger Map** ha permesso di chiudere il percorso in maniera creativa e strutturata, consentendo ai partecipanti di rielaborare e condividere i propri apprendimenti in modo visivo e collaborativo. Grazie a questa varietà di approcci e metodologie, i partecipanti sono usciti dall'esperienza con strumenti concreti per migliorare la coesione e l'efficacia nel lavoro di squadra, pronti ad applicare quanto appreso nella loro quotidianità lavorativa.

10. Laboratori di formazione sul campo con docenti formatori interni all'Istituto Comprensivo

10.1 Outdoor Digital Winter Education Winter Edition

Il 13 e 14 dicembre 2024 si è tenuto sull'Altopiano della Paganella il corso di formazione docenti "Outdoor Digital Winter Education", finanziato con fondi PNRR ottenuti dal nostro istituto tramite il D.M. 66/2023 del Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Il corso ha visto la partecipazione di dieci docenti (cinque docenti SP e cinque docenti SSPG) e due iscritti appartenenti al personale ATA della scuola. I formatori sono stati i docenti Claudia Mion ed Andrea Zignin.

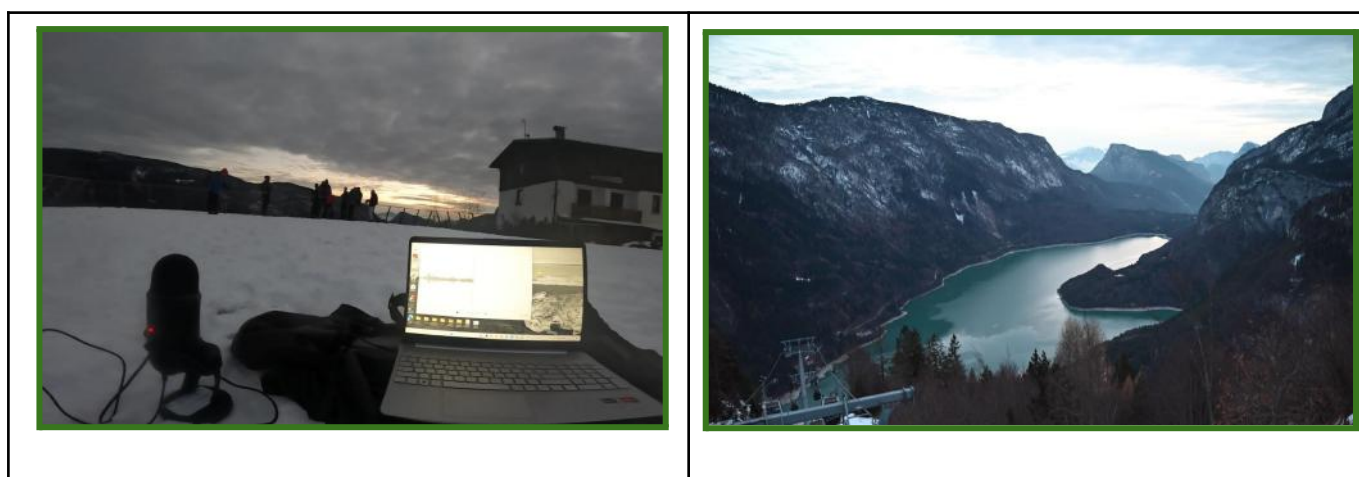
Il corso si poneva come obiettivo l'esplorazione delle molteplici opportunità offerte dall'outdoor education anche durante i mesi invernali. Si è trattato di un'esperienza formativa innovativa, pensata per i docenti che desiderano integrare la tecnologia nella didattica outdoor, anche in un periodo in cui la natura sembra riposare. Le due giornate di corso hanno incluso escursioni, attività di team building e laboratori pratici incentrati sul concetto di biofilia anche con l'utilizzo della tecnologia a disposizione della scuola.

Il ritrovo dei partecipanti era fissato alle 14:30 presso la scuola primaria di Fai della Paganella, plesso scolastico che adotta la metodologia "Senza Zaino". Dopo una breve introduzione agli obiettivi del corso e un'attività di conoscenza reciproca tra i partecipanti, il gruppo si è spostato al parcheggio Valbiole, nel comune di Andalo, punto di partenza per la ciaspolata sulla neve.



Per alcuni partecipanti si trattava della prima esperienza con le ciaspole. Dopo una breve introduzione al loro utilizzo, il gruppo ha iniziato la salita lungo il sentiero che conduce dai 1100 metri del parcheggio fino ai 1400 metri del Rifugio Pradel. Durante il percorso, sono stati spiegati semplici concetti di geologia e zoologia, con particolare attenzione al paesaggio circostante e all'osservazione delle tracce di animali sulla neve. Sono state descritte e proposte attività di educazione ambientale che possono essere svolte durante un'uscita sulla neve con la classe, con l'utilizzo di elementi presenti in natura.

Grazie all'utilizzo di app come *iNaturalist*, *Seek* e *Rock Identifier*, i partecipanti hanno potuto sperimentare le potenzialità della tecnologia nel riconoscimento di animali, piante e rocce. Questi strumenti sono utili per lo svolgimento di attività didattiche con gli alunni e hanno permesso di introdurre il concetto di *citizen science* (scienza partecipata), uno strumento di vitale importanza per i ricercatori che si affidano alla collaborazione dei cittadini e degli studenti per raccogliere dati ambientali. Queste informazioni sono fondamentali per comprendere i cambiamenti climatici e mettere in atto azioni concrete a tutela delle specie minacciate.



L'osservazione del paesaggio della Paganella ha inoltre stimolato un dibattito sul futuro utilizzo dell'ambiente montano da parte dell'uomo, considerando le numerose tracce antropiche presenti sul versante nord del rilievo.

Dopo circa un'ora di ciaspolata, il gruppo ha raggiunto il Rifugio Pradel, da cui si gode una vista impareggiabile sul Lago di Molveno. La presenza del lago ha offerto lo spunto per introdurre concetti di tecnologia relativi all'utilizzo di risorse rinnovabili per la produzione di energia elettrica. Infatti, le acque raccolte in questo lago alimentano una delle più importanti centrali idroelettriche del Trentino: la centrale di Santa Massenza. Questa centrale, da diversi anni, è meta di viaggi d'istruzione a carattere scientifico proposti dal nostro Istituto.

Presso il rifugio, si è svolto un laboratorio di ascolto e registrazione dei suoni circostanti. Grazie a un microfono professionale acquistato con i fondi PNRR, sono stati catturati i suoni dell'ambiente naturale. I suoni del paesaggio possono essere di tanti tipi diversi a seconda della fonte da cui si generano. Il ricercatore H. Murray Schafer ha suddiviso i suoni in tre diverse categorie:

Toniche: sono i suoni costantemente presenti in un ambiente, tant'è che diventano un'abitudine di ascolto e non ci si fa quasi più caso, per esempio le onde del lago di Molveno.

Segnali - Suono: sono i suoni in primo piano, forti, brevi e ripetuti. Comunicano un messaggio o un'informazione importante, per esempio le sirene di un'ambulanza che ha attraversato l'abitato di Molveno durante la nostra registrazione. *Impronte sonore*: sono i suoni caratteristici e unici di un luogo. Hanno una storia e quindi danno identità al luogo e alla sua comunità: per esempio, in questo territorio, l'Ora del Garda, vento che quotidianamente soffia dal lago di Garda verso nord.

Dopo l'ascolto delle registrazioni, è stata proposta un'attività di registrazione del suono dei nostri nomi, con risultati divertenti e interessanti spunti per future applicazioni didattiche con gli alunni.



L'analisi della frequenza acustica dei nomi, con particolare attenzione tra le differenze notate tra vocali e consonanti, ha concluso l'attività.

Successivamente, è stata proposta l'osservazione di cristalli di ghiaccio mediante uno stereoscopio da campo, anch'esso acquisito grazie ai fondi PNRR. L'obiettivo era introdurre il concetto di simmetria e geometria frattale, attraverso l'analisi dei singoli fiocchi di neve. Tuttavia, a causa delle condizioni della neve, che risultava compatta e ghiacciata, l'attività non ha restituito i risultati sperati ma sicuramente è stata uno spunto per applicare la matematica in contesti reali.

Mentre il sole si congedava all'orizzonte, tingendo il cielo con le ultime sfumature del crepuscolo, abbiamo concluso le nostre attività all'aperto. Ormai avvezzi all'utilizzo delle ciaspole, la discesa verso il parcheggio si è rivelata sorprendentemente rapida: in meno di un'ora abbiamo raggiunto le auto, con il passo sicuro di chi ha familiarizzato con le ciaspole.

La serata doveva proseguire con un'entusiasmante osservazione della volta celeste e un'attività di astronomia, un'immersione nel fascino degli astri. Purtroppo, una fitta coltre di nubi ha preso il sopravvento sul cielo stellato, rendendo impossibile l'osservazione.



Ci rifugiamo al caldo della scuola elementare di Fai, dove diamo il via a un coinvolgente programma di team building. Attraverso attività mirate, ci dedichiamo alla conoscenza di noi stessi e alla riflessione profonda sul significato di essere insegnanti nel contesto contemporaneo. E' stato un momento prezioso di condivisione e crescita, un'occasione per rafforzare il nostro spirito di squadra e la consapevolezza del nostro ruolo educativo.

Il giorno successivo ci siamo trovati alle 8.30 presso la scuola primaria di Fai. La prima parte della mattinata è stata dedicata alla descrizione della scuola.

La maestra Mion non si è limitata a una semplice presentazione del plesso, ma ha ripercorso i diversi step che hanno condotto la scuola a ottenere la certificazione di Scuola Senza Zaino, illustrandone la storia e le motivazioni che hanno spinto a questa scelta e le diverse fasi di implementazione. La docente ha spiegato come questo approccio pedagogico influenzi l'organizzazione degli spazi, i metodi didattici e la relazione fra tutti gli utenti della scuola, siano essi genitori, docenti, personale Ata o alunni.

Per rendere concreta la sua esposizione, ci ha accompagnato in una visita completa di tutti gli ambienti scolastici. Abbiamo potuto osservare direttamente come si concretizza il modello "Senza Zaino" nelle aule, negli spazi comuni e persino nel locale mensa. Questo ci ha permesso di comprendere appieno l'organizzazione dei diversi ambienti, pensati per favorire l'apprendimento attivo, la collaborazione e l'autonomia degli studenti.

In particolare, la visita ha permesso di apprezzare come l'assenza dello zaino tradizionale influenzi l'organizzazione degli spazi e la didattica:

- Aule: organizzate con arredi flessibili, che permettono di configurare l'ambiente in base alle diverse attività didattiche e alla creatività degli insegnanti che ci lavorano. Presenza di materiali didattici condivisi e facilmente accessibili a tutti gli studenti.

- Spazi comuni: gli spazi comuni, configurati come una vasta agorà polifunzionale, si trasformano in luoghi di apprendimento informale e di socializzazione, accogliendo diverse aree destinate alle attività di gruppo e all'incontro.
- Mensa: organizzata in modo da favorire l'autonomia degli studenti e l'educazione al gusto e alla sana alimentazione.



La presentazione dell'insegnante Mion e la visita guidata hanno offerto una preziosa opportunità per comprendere a fondo i principi e le pratiche del modello di scuola "Senza Zaino", un approccio pedagogico che pone al centro lo studente e il suo apprendimento attivo. Dopo un'approfondita presentazione della scuola e della metodologia "Senza Zaino", ci siamo immersi nell'esperienza pratica con un'escursione nel suggestivo Parco del Respiro di Fai della Paganella. Questo bosco, caratterizzato dalla presenza di maestosi faggi e abeti rossi, è diventato il nostro laboratorio didattico a cielo aperto.

L'attività si è articolata in diverse fasi, ognuna mirata a stimolare una connessione profonda con l'ambiente naturale:

Connessione corpo-natura: abbiamo iniziato con esercizi di respirazione e rilassamento specifici, volti a favorire la consapevolezza del proprio corpo in relazione all'ambiente circostante. Queste tecniche, ispirate a pratiche di *forest bathing* (o "bagno in foresta"), hanno permesso ai partecipanti di sintonizzarsi con i ritmi della natura, riducendo lo stress e favorendo uno stato di benessere generale. L'immersione sensoriale nel bosco, attraverso l'ascolto dei suoni, la percezione degli odori e il contatto con le diverse superfici naturali, ha amplificato gli effetti benefici di queste pratiche.

Creazione di un mandala: l'attività successiva ha coinvolto la creazione di un totem collettivo utilizzando materiali naturali raccolti nel bosco. Questa attività non solo ha stimolato la creatività e la manualità dei partecipanti, ma ha anche offerto un'occasione per riflettere sul significato simbolico degli elementi naturali e sul nostro rapporto con essi. Il totem, una volta completato, è diventato un simbolo tangibile dell'esperienza condivisa e della connessione con il luogo.

Abbraccio degli alberi e condivisione: non poteva mancare il classico "abbraccio degli alberi", un gesto semplice ma potente che simboleggia un contatto diretto con la vitalità della natura. A questo momento, è seguito un dibattito aperto e stimolante sui benefici percepiti durante l'immersione nel bosco. I partecipanti hanno condiviso le proprie sensazioni, evidenziando il senso di calma, di pace e di rinnovata energia che l'ambiente naturale è stato in grado di trasmettere. La discussione ha permesso di verbalizzare e interiorizzare l'esperienza, rendendola più consapevole e significativa. La nostra escursione è proseguita per circa due ore, conducendoci attraverso sentieri boscosi e prati innevati, dove abbiamo avuto l'opportunità di osservare impronte di cervo, testimonianza della fauna locale. Al rientro a scuola, abbiamo dedicato uno spazio al feedback finale. Le impressioni dei partecipanti sono state estremamente positive, con un'enfasi particolare sull'efficacia formativa dell'esperienza. Di seguito, il pensiero di una partecipante che ben sintetizza il sentire comune: *"È stata una bellissima esperienza. Un corso di formazione fatto dai docenti per i docenti è sicuramente un valore aggiunto, per non parlare poi dell'efficacia di averlo fatto all'aria aperta. Da rifare!"* Questa testimonianza sottolinea l'importanza di contesti formativi esperienziali e la validità di un approccio che integra l'apprendimento con il contatto diretto con la natura. L'esperienza si è rivelata non solo un momento di crescita professionale, ma anche un'occasione per riscoprire il valore del contatto con la natura e i suoi benefici sul benessere psicofisico.



10.2 “Ceramica 4.0”

10.2.1 Premessa



Nel mese di aprile 2025 è stato realizzato un corso di formazione dal titolo “Ceramica 4.0” all’interno del PNRR D.M 66/2023, che ha coinvolto 12 docenti dell'Istituto Comprensivo Mezzolombardo Paganella.

Le attività progettuali del corso da 11 ore sono state realizzate dalla formatrice prof.ssa Paternoster Miriam secondo il seguente calendario:

- 5 aprile 2025 dalle ore 8.00 alle ore 12.00;
- 8 aprile 2025 dalle ore 16.30 alle ore 19.30;
- 12 aprile 2025 dalle ore 8.00 alle ore 12.00.

Ha svolto la funzione di tutor di supporto la prof.ssa Paternoster Claudia.

10.2.2. Obiettivi progettuali del corso

Il corso di ceramica ha proposto ai docenti interessati di imparare le basi della modellazione e decorazione della ceramica, esplorando tecniche come il “pizzico”, la tecnica a palla e la tecnica a lastre per realizzare oggetti tridimensionali, piccole sculture e contenitori unici.

Il percorso creativo ha permesso di sperimentare decorazioni con engobbi, graffito e smalti, arricchendo tali progetti con strumenti digitali come iPad e app di disegno. Tale corso è stato pensato per unire manualità e creatività digitale.

Il corso intendeva dare un metodo di base utile alla didattica nelle classi di scuola primaria e secondaria di primo grado. Le tecniche e i manufatti creati sono replicabili in classe, così come la parte dedicata al disegno digitale con iPad.



10.2.3. Attività svolte

Strumenti, attrezzi, setting,

Per preparare un laboratorio adatto alla didattica oltre all'argilla è necessario avere a disposizione alcuni semplici strumenti:

- creta (terraglia tenera rossa o bianca)
- tavoletta di legno
- contenitore per acqua
- piccola spugna
- filo di metallo (anche una corda di chitarra) per tagliare l'argilla
- mirette e stecche per lavorare l'argilla
- coltellino a lama liscia per tagliare l'argilla
- stecchini da spiedo per incidere e zigrinare
- pennellini piatti
- nylon (leggero da imbianchino) per conservare i pezzi umidi
- grembiule

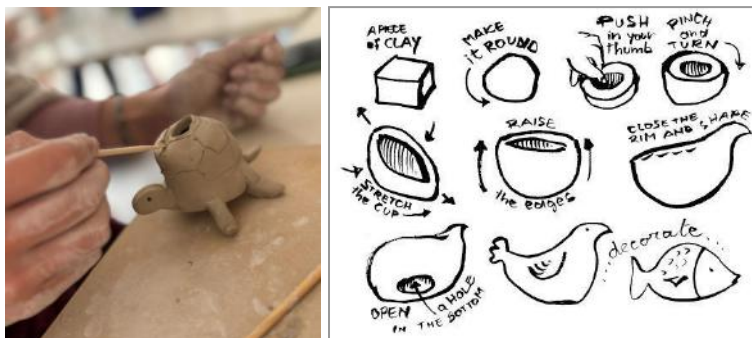
Tecnica a pizzico o “pinch pot”



La tecnica di lavorazione dell'argilla più semplice è la tecnica a “pizzico” con la quale si possono creare oggetti di piccole dimensioni. Seguendo i passaggi indicati abbiamo realizzato una piccola coppetta, decorandola con incisioni, texture, impronte create con oggetti vari e aggiunta di piccole forme con i passaggi fondamentali di zigrinatura e applicazione della barbottina per unire i pezzi.



Tecnica a palla cava

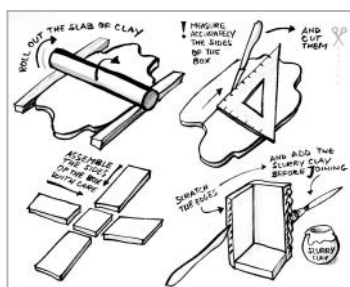


Una variazione della tecnica a pizzico è la tecnica a palla cava con la quale si possono modellare piccole sculture a tutto tondo con la parte interna vuota. Con questa tecnica abbiamo creato un piccolo animaletto a tutto tondo.

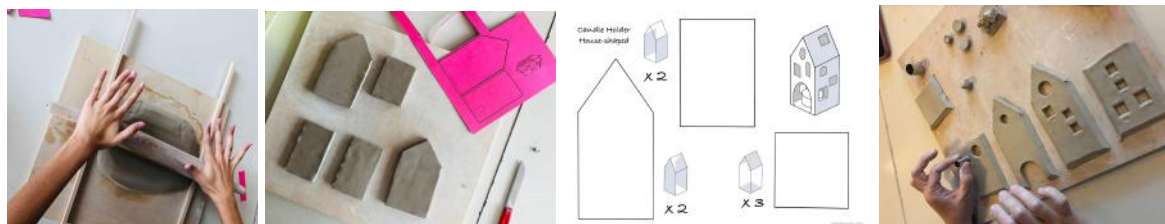


Tecnica a lastra

Con la tecnica a lastra abbiamo costruito una tazza, utilizzando delle sagome di carta per ritagliare i pezzi dalle lastre di creta. Successivamente abbiamo assemblato la tazza sempre con i passaggi di incollaggio con zigrinatura e barbotina.



Tecnica a lastra 3D

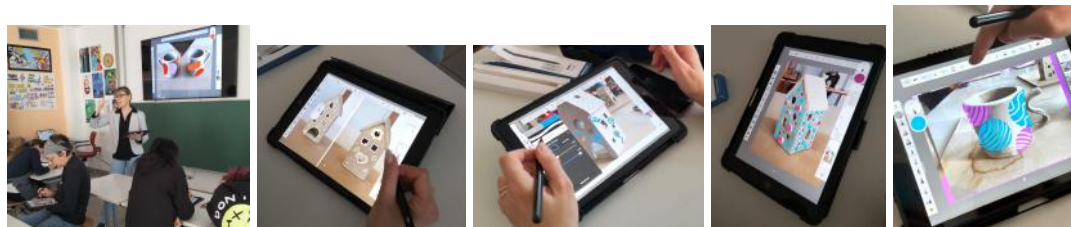


La tecnica a lastre è una delle più usate dai ceramisti e permette di creare grandi pezzi, anche abbastanza complessi, in 3 dimensioni. Utilizzando delle sagome per ritagliare le lastre di creta abbiamo creato questa casetta portalumino con aperture e decorazioni sia incise che applicate esternamente.



Decorazione virtuale con App Sketchbook di iPad

I pezzi A CRUDO sono stati fotografati con l'iPad da tutti i lati ed è stata realizzata una decorazione VIRTUALE con l'APP Sketchbook. In questo modo si possono ideare più bozzetti simulando la decorazione a ENGOBBI, con crete colorate applicate a pennello sulla creta CRUDA DUREZZA CUOIO. Abbiamo simulato i due tipi di decorazioni a ingobbio: la prima a pennello e la seconda a graffito.



Decorazione con engobbi

La decorazione è stata realizzata con engobbi (crete colorate) a pennello, sia sui pezzi crudi a durezza cuoio o durezza osso, sia sui pezzi cotti con la prima cottura (biscotto).

Un altro tipo di decorazione è quella a graffito ed è stata fatta sui pezzi crudi: la superficie è stata dipinta con gli engobbi e successivamente si è incisa fino alla superficie della creta sottostante al colore. In questo modo si ottengono decorazioni del colore della creta.

Per le decorazioni sono stati utilizzati come spunto i bozzetti virtuali realizzati con gli iPad.



Smalti e cristallina

Una volta cotta l'argilla diventa BISCOTTO (che equivale alla terracotta) che risulta solido, sonoro e poroso. Per via della sua porosità NON trattiene l'acqua e ha una superficie opaca e ruvida.

Per rendere la superficie VETROSA abbiamo applicato un rivestimento con smalti (traslucidi e opachi) o con cristallina trasparente.

Sia gli smalti che le cristalline si possono applicare per IMMERSIONE, a PENNELLO, per ASPERSIONE e a SPRUZZO: in questo laboratorio abbiamo sperimentato l'applicazione per immersione.



10.2.4. Obiettivi raggiunti

A conclusione di questa attività di formazione, possiamo affermare che gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti. I partecipanti hanno appreso le tecniche base della lavorazione dell'argilla e hanno elaborato dei bozzetti editando digitalmente le fotografie dei loro manufatti. L'esperienza appresa è adeguata ad essere riproposta anche nelle classi, seguendo i vari step della lavorazione ceramica.

10.2.5. Materiali e link

La presentazione utilizzata per il corso è scaricabile in pdf al seguente link:

<https://drive.google.com/file/d/1vxm6TFN1OPb1nMuGiqwaZgp0CUVVu0yU/viiew?usp=sharing>



Ai corsisti è stata fornita una cartella di Google Drive con fotocopie scaricabili e la presentazione del corso al link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1MVCn9ER22a6Qdg8G151IAQG9EEblrtAE?usp=sharing>

10.2.6. Conclusioni



La maggior parte dei partecipanti ha sottolineato come il corso abbia risposto alle aspettative, contribuendo allo sviluppo delle abilità professionali, grazie alla proposta di contenuti organizzati e ben pianificati, come emerge dal questionario di gradimento somministrato a fine corso dove è stato richiesto di descrivere l'esperienza con tre parole.

10.3 “Outdoor digital Education- 2° livello”



Attività esperienziali e lavoro di gruppo al rifugio

10.3.1. Premessa

Nei giorni 5 e 6 settembre 2025 si è svolto il corso di formazione “Outdoor Digital Education – 2° livello” nell’ambito del progetto DM 66/2023 dedicato alla didattica digitale integrata e alla formazione sulla transizione digitale del personale scolastico. Il percorso si inserisce in un articolato ciclo di formazione peer-to-peer, avviato oltre un anno fa all’interno dell’Istituto Comprensivo, che mira a favorire lo scambio di competenze, esperienze e buone pratiche tra i docenti. La formazione, tenuta dalla prof.ssa Gloria Simeoni con il tutor Andrea Zignin, ha coinvolto docenti provenienti da diversi ordini scolastici e discipline.

La presente relazione illustra gli obiettivi perseguiti, le modalità di svolgimento del corso, le attività proposte e i risultati raggiunti dai partecipanti.

10.3.2. Obiettivi del corso

Il corso si è posto come obiettivo principale l'approfondimento dell'Outdoor Education (OE), con particolare attenzione alle pratiche e alle esperienze che, nelle edizioni precedenti, non erano state esplorate in modo completo.

In particolare si sono voluti:

- Consolidare la comprensione dei principi fondanti dell'OE, distinguendola da pratiche affini ma non equivalenti;
- Favorire la progettazione e la sperimentazione di attività didattiche pratiche da realizzare con gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado in contesti naturali;
- Stimolare la connessione autentica degli studenti con la natura attraverso il concetto di biofilia;
- Promuovere la collaborazione e la condivisione tra docenti nell'ideazione di percorsi outdoor integrati nella programmazione curricolare;
- Fornire strumenti concreti, quali il Service Learning e le Mappe di Comunità, per integrare efficacemente l'educazione diffusa nella didattica.

10.3.3. Attività svolte e strategie adottate

Il corso si è articolato in due giornate di lavoro intensive, caratterizzate da momenti teorici, attività pratiche e condivisione collaborativa.

Prima giornata – 5 settembre 2025, Piani di Mezzolombardo

La formazione è stata avviata con una lezione dialogata dedicata ai fondamenti dell'Outdoor Education, con l'obiettivo di offrire ai docenti un quadro teorico e metodologico solido da cui partire. Sono stati messi in evidenza i benefici psicofisici derivanti da questa pratica educativa, in particolare per bambini e ragazzi, con riferimento a studi e ricerche che ne attestano l'impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale.

In questo contesto, è stato introdotto il concetto di educazione diffusa, intesa come estensione del setting scolastico oltre le mura dell'istituto, nella prospettiva di una scuola che dialoga con il territorio e ne valorizza spazi, risorse e comunità.

Successivamente, sono state presentate due metodologie operative applicabili nei diversi gradi scolastici:

- Service Learning, che integra l'apprendimento curricolare con attività di servizio rivolte alla comunità, stimolando senso civico, responsabilità sociale e competenze trasversali.
- Mappe di Comunità, strumento partecipativo volto a esplorare, rappresentare e reinterpretare il patrimonio culturale, sociale e ambientale del contesto locale, rafforzando il legame tra scuola e territorio.

Le attività formative hanno previsto non solo momenti di esposizione teorica, ma anche esercitazioni pratiche, riflessioni di gruppo e simulazioni di percorsi didattici da poter replicare in classe. Sono state inoltre discusse possibili declinazioni interdisciplinari, con particolare attenzione al raccordo con le competenze chiave europee e agli obiettivi previsti dalle linee guida PNRR in materia di innovazione didattica e inclusione educativa.



Giochi tattili e di memoria fotografica

Successivamente, i partecipanti sono stati coinvolti in un laboratorio esperienziale di tipo “tattile”, strutturato attraverso esercizi di carattere sensoriale e motorio-cognitivo. Le attività proposte avevano la finalità di stimolare attenzione, creatività e capacità di collaborazione, favorendo al contempo un approccio più consapevole al corpo e allo spazio circostante.

Il percorso laboratoriale ha previsto momenti di esplorazione guidata, giochi di percezione, dinamiche di movimento e attività cooperative, pensati per rafforzare la coesione del gruppo e potenziare abilità trasversali quali problem solving, comunicazione efficace e gestione delle emozioni.

Particolare attenzione è stata dedicata alla dimensione inclusiva: le attività sono state strutturate in modo da garantire la partecipazione attiva di tutti, valorizzando le diverse sensibilità e promuovendo l'apprendimento tra pari. Questa metodologia ha permesso ai docenti di sperimentare in prima persona pratiche replicabili nel contesto scolastico, utili a integrare la didattica tradizionale con approcci innovativi coerenti con gli obiettivi del PNRR in termini di benessere a scuola, inclusione e innovazione pedagogica.

La giornata si è conclusa con un momento di condivisione e riflessione sulle esperienze vissute e sulle potenziali applicazioni didattiche.

Seconda giornata – 6 settembre 2025, Maso Zepp e Rifugio Potzmauer (Alta Valle di Cembra)
La giornata formativa si è aperta con una visita guidata al Maso Zepp, durante la quale i partecipanti hanno potuto approfondire la conoscenza del contesto storico e territoriale. L'esperienza è stata arricchita dalla lettura di una testimonianza storica sul fenomeno dello spopolamento montano, che ha offerto spunti di riflessione sull'evoluzione socio-economica del territorio e sul valore della memoria collettiva per la costruzione di percorsi educativi significativi.

A seguire, il gruppo ha intrapreso un percorso naturalistico nel bosco in direzione del Rifugio Potzmauer, trasformando il cammino stesso in un'occasione di apprendimento esperienziale. Durante il tragitto sono state proposte attività sensoriali immersive, finalizzate a stimolare osservazione, ascolto attivo e connessione con l'ambiente naturale. Tali pratiche hanno contribuito a rafforzare la consapevolezza dell'importanza del contatto diretto con la natura nei processi educativi, promuovendo competenze di cittadinanza ecologica e sensibilità verso la sostenibilità, in coerenza con le finalità di educazione ambientale e valorizzazione del territorio.

Arrivati al rifugio, nel grande prato antistante, sono stati proposti giochi e attività ludico-didattiche diverse, pensate per stimolare abilità multiple. Prima del pranzo è stata effettuata una "lettura del paesaggio digitale" utilizzando tablet per fotografare e disegnare scor

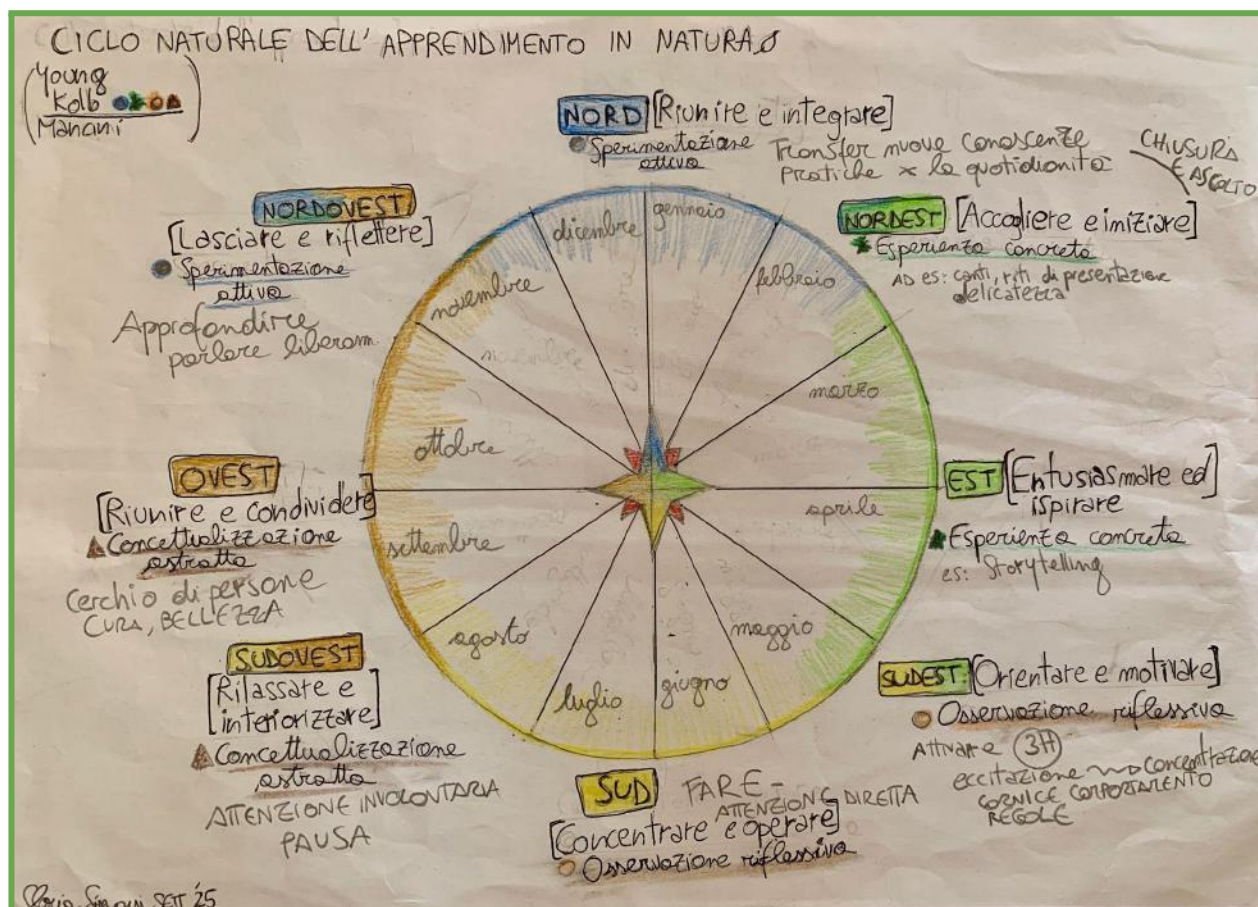


Lettura del paesaggio digitale

Nel pomeriggio, gli insegnanti, suddivisi per plessi, hanno lavorato alla progettazione di bozze di Service Learning o Mappe di Comunità, calate nelle realtà scolastiche di appartenenza, presentando i risultati in plenaria e condividendo riflessioni e spunti.

La giornata si è conclusa con l'introduzione al ciclo di apprendimento naturale di Kolb, Young e Mancini, che propone una metafora naturale per la progettazione e conduzione di percorsi outdoor esperienziali.

Schema del ciclo dell'apprendimento naturale



10.3.4. Obiettivi raggiunti

Il corso ha consentito ai partecipanti di:

- Rafforzare la conoscenza teorica e pratica dell'Outdoor Education, chiarendo il significato e le caratteristiche distintive del metodo;
- Sperimentare attività concrete e riproducibili con gli studenti in ambienti naturali;
- Acquisire strumenti metodologici (Service Learning, Mappe di Comunità) per integrare le esperienze outdoor nella programmazione scolastica in modo coerente e strutturato;
- Promuovere la collaborazione e lo scambio tra docenti di ordini scolastici differenti, favorendo una progettazione condivisa;
- Sviluppare una maggiore consapevolezza circa l'importanza di una didattica esperienziale continua e radicata nel territorio;
- Prendere coscienza della rilevanza del coinvolgimento collaborativo sin dalle fasi iniziali di ideazione e pianificazione delle attività.

10.3.5. Conclusioni

Il corso “Outdoor Digital Education – 2° livello” ha rappresentato un’esperienza formativa stimolante e di valore per i docenti coinvolti, inserendosi in un percorso più ampio e continuativo.

La varietà delle attività proposte e l’approccio partecipativo hanno favorito un apprendimento attivo e collaborativo, generando entusiasmo e motivazione. La formazione ha offerto strumenti e metodologie utili per progettare percorsi outdoor integrati e significativi, valorizzando il potenziale formativo degli ambienti naturali. Il confronto tra insegnanti di diverse scuole e discipline ha ulteriormente arricchito il percorso, rafforzando la consapevolezza sull’importanza della concertazione tra colleghi e stakeholder per garantire efficacia e coerenza didattica.

11. RIFLESSIONI FINALI

Il corsi di formazione promossi dal **DM 66/2023** si sono rivelati un’esperienza di grande valore, caratterizzata da una notevole varietà di **contenuti, approcci metodologici e strumenti operativi**. La loro eterogeneità ha consentito ai docenti di esplorare competenze **digitali, creative, relazionali e pedagogiche**, con un impatto concreto sia sul piano professionale sia su quello umano.

Innovazione digitale e didattica

I corsi dedicati all’**Intelligenza Artificiale**, all’uso di **iPad, Canva, video editing, podcast e chatbot** hanno mostrato un forte interesse verso l’integrazione delle tecnologie emergenti nella pratica didattica. L’impiego di strumenti come **ChatGPT, MagicSchool e Canva** ha fornito spunti operativi per una didattica più **coinvolgente, interattiva e personalizzata**, capace di stimolare la creatività e la progettazione consapevole. È emersa la volontà di andare oltre la semplice dimensione tecnica, per sviluppare **competenze critiche, progettuali e riflessive**.

Esperienzialità e apprendimento attivo

Percorsi come **Palestra Digitale, Outdoor Education, Team Building e Ceramica 4.0** hanno valorizzato l’apprendimento **esperienziale e cooperativo**, promuovendo metodologie attive (come **Lego Serious Play, Burger Map** e attività all’aperto) che favoriscono **soft skills** fondamentali: comunicazione efficace, gestione dell’errore, ascolto, collaborazione e coesione del gruppo. È risultato evidente come l’approccio **laboratoriale, esperienziale e ludico rappresenti** una leva potente per il cambiamento didattico e per la crescita professionale dei docenti.

Formazione efficace e apprezzata

In tutti i percorsi si è registrato un **elevato grado di soddisfazione** da parte dei partecipanti. I feedback raccolti confermano l'**efficacia della proposta formativa**, la **competenza dei formatori** e l'**immediata trasferibilità** delle esperienze nella pratica quotidiana.

Tra gli elementi trasversali emersi, la **creatività** si è confermata una chiave didattica essenziale, capace di rendere la scuola più **motivante e partecipata**. Allo stesso modo, la **collaborazione tra pari** ha rappresentato un fattore determinante di crescita, rafforzando la dimensione comunitaria e lo scambio professionale. Importante anche l'attenzione al **benessere e alla motivazione dei docenti**, riconosciuti come elementi imprescindibili per la qualità della didattica.

In breve

Nel complesso, i corsi del **DM 66/2023** non si sono limitati alla trasmissione di conoscenze, ma hanno attivato **processi reali di innovazione e trasformazione professionale**. Hanno rafforzato la capacità dei docenti di integrare **saperi tecnologici, metodologici e relazionali**, promuovendo una didattica più **creativa, inclusiva e centrata sullo studente**.

In tal modo, è emersa con chiarezza la figura dell'**insegnante come professionista riflessivo, competente e consapevole**, capace di affrontare con **motivazione, curiosità e responsabilità** le sfide educative del presente e del futuro.

CORSI DI FORMAZIONE DM 66/2023

INNOVAZIONE DIGITALE E DIDATTICA



Tecnologie emergenti
e progettazione
creativa

- Interattiva,
coinvolgente,
personalizzata



Metodologie attive
e cooperative

- Comunicazione
efficace
- gestione dell'errore
- Ascolto e
collaborazione
coesione



Qualità, partecipazione,
ricaduta immediata

- Creatività
- collaborazione
tra pari
- Benessere docente

CONCLUSIONE



Processi di innovazione e trasformazazione professionale

- Didattica creativa, inclusiva e centrata sullo studente

Per saperne di più:

<https://icmezzolombardopaganella.edu.it/>

Per il PNRR:

