

Polo formativo STEAM FVG - Udine - Percorso formativo

Competenze digitali secondo ciclo

By Redazione Usrfvg

3 aprile 2023

La co-costruzione di ambienti di apprendimento presuppone la figura dell'insegnante designer, capace di progettare e modulare contesti educativi per un apprendimento significativo, e dell'insegnante coach, promotore di ingaggiamento e di supporto ai progressi apprenditivi.

La logica di competenza supera così i compartimenti disciplinari e trova espressione nella pluridirezionalità e autenticità del compito, accompagnato da un sistema formativo per una valutazione altrettanto autentica. Il medium digitale, in tutta la sua entità di linguaggio complesso, non si limita solamente a darne forma, ma si espande suggestionandone e approfondendone il contenuto.

Il percorso proposto ambisce, proprio attraverso la metariflessione sui suoi stessi meccanismi, a fornire stimoli tecnici e metodologici per una didattica per competenze smart, in funzione del coinvolgimento attivo e dell'utilizzo efficace, responsabile e critico delle tecnologie da parte degli studenti.

Per i Docenti di scuola secondaria di secondo grado.

Tutte le informazioni e le modalità nella nota del liceo "G. Marinelli", scuola polo formativo STEAM FVG.

[nota del liceo "G. Marinelli"](#)