
Progetto Edu-Designer

Educational Designer

Il percorso **Edu-Designer** intende migliorare la formazione rendendola più aderente alle esigenze formative dei docenti ed efficace, con immediate ricadute nell'attività didattica quotidiana.

Un altro obiettivo è favorire la costituzione di una **comunità di pratica** in fornire reciproco supporto. Un gruppo che inneschi, a cascata, meccanismi innovativi tra i colleghi delle scuole di appartenenza; una sorta di contaminazione positiva che contribuisca all'innovazione didattica, in un'ottica non sostitutiva quanto integrativa della didattica tradizionale, attraverso le metodologie e gli strumenti digitali che verranno proposti.

I docenti che frequenteranno i corsi verranno guidati, attraverso esempi e simulazioni, a un rinnovamento degli interventi disciplinari attraverso l'acquisizione di competenze per:

- predisporre materiali didattici, organizzati in modalità e canali vari e differenti, nell'ottica della centralità dei discenti nel processo di apprendimento;
- sviluppare negli studenti la capacità di produrre elaborati digitali sugli argomenti affrontati.

Il percorso **Edu-Designer** prevede tre macro aree di formazione all'interno delle quali ogni iscritto dovrà selezionare necessariamente **almeno una attività per ciascuna area**: un corso per **Modelli metodologico-didattici**, uno per la **Produzione di contenuti multimediali** e uno per **Edu-Web Designer**. L'obbligatorietà garantirà l'acquisizione minima di competenze che possano accompagnare il docente ad un ruolo di **Edu-Designer**.

Le tre aree:

- 📁 **Modelli metodologico-didattici** - Flipped classroom ed Episodi di Apprendimento Situato: strategie e criticità, spazi e collaborazione, nuovi attori e nuovi stili. Cosa significa capovolgere e quando farlo. Dall'attivismo pedagogico Freinet all'apprendimento situato, fino ad una nuova visione della sperimentazione diretta e della messa in campo delle competenze degli studenti. Le difficoltà della valutazione per competenze.
 - 📁 **Prosumer** - Da consumatori (consumer) a produttori (producer) di materiali didattici multimediali. Quali scelte, quali vantaggi, cosa predisporre e cosa far produrre ai ragazzi: brochure sfogliabili, cartelloni digitali, infografica, storytelling (fumetto, video, fotografie, eduteinment, ecc...), video, e-book minimalisti, attività ludico didattiche mirate tanto alla comprensione quanto al consolidamento.
 - 📁 **Edu-Web Designer** - Come articolare spazi e contenuti educativi. Lo studente autore e attore. Dai repository allo spazio wikispaces, dal blog al sito passando per i contenitori web, verranno esplorate le soluzioni possibili per l'articolazione di materiali didattici on line. Gli spazi web verranno proposti anche con l'obiettivo di evidenziare pro e contro, onde indirizzare ogni realtà, scolastica e disciplinare, alla soluzione più performante.

Ai docenti che completano il percorso formativo nelle tre macro aree, è data la possibilità di richiedere l'**attestazione di Edu Designer**, per ottenere la quale occorre predisporre una lezione secondo le modalità indicate in precedenza (modalità flipped lesson o EAS, produzione e condivisione su una piattaforma di materiali multimediali) che dovrà essere validata dall'apposita commissione.

I corsisti di Monza e Brianza che hanno frequentato corsi di formazione PON-PNSD presso gli Snodi Territoriali (Liceo Banfi di Vimercate, Liceo Zucchi di Monza, ITI Da Vinci di Carate B.za) nel corso del 2017 e, in base agli argomenti affrontati, hanno acquisito le competenze in una o più macro aree, riceveranno via email una comunicazione con la propria situazione. Coloro i quali avranno svolto tutte e tre le macro aree potranno candidarsi ad ottenere l'attestazione di Edu Designer.