

FORMAZIONE

Alternanza scuola-lavoro, premio Didattica Attiva

DI GIUSEPPA ROMANO

RESTERÀ APERTO Innovare la didattica, attraverso la partnership con le imprese, mettendo in campo tre possibili strumenti: percorsi di alternanza scuola-lavoro, didattica laboratoriale e processi formativi orientati alle competenze, apprendimento digitale e interattivo. È l'obiettivo del premio Didattica Attiva promosso da Confindustria e Assolombarda, in collaborazione con ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca — Comitato per lo Sviluppo della Cultura Scientifica e Tecnologica — Progetto Lauree Scientifiche - Associazione nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della scuola (Anp) e Istituto nazionale di Documentazione e Innovazione della ricerca educativa (Indire).

Obiettivo

Il premio valorizza i migliori progetti realizzati tra le scuole e le imprese nell'ambito dell'innovazione didattica nella convinzione che il sistema educativo rappresenti un fattore strategico per la crescita economica e sociale del Paese e per la competitività e l'internazionalizzazione delle im-

prese. Il progetto punta, in particolare, ad affermare la cultura della sperimentazione e dell'innovazione attraverso il potenziamento della didattica attiva; favorire l'integrazione delle discipline e la partecipazione attiva degli studenti attraverso le nuove tecnologie; incentivare lo sviluppo delle competenze trasversali.

Destinatari

Destinatari del premio sono i docenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, delle strutture formative accreditate dalle Regioni e degli Istituti tecnici superiori che hanno collaborato con le imprese e che partecipano all'iniziativa con un gruppo di studenti o una classe a nome dell'istituto di appartenenza; le imprese che hanno collaborato attivamente con i docenti e con le scuole nei processi di innovazione didattica.

Categorie

I premi saranno suddivisi in tre distinte categorie: alternanza scuola-lavoro; didattica laboratoriale e processi formativi orientati alle competenze; apprendimento digitale e interattivo.

Premi

Ai docenti vincitori sarà offerto

uno stage presso un'impresa o un centro di ricerca della durata di tre giorni; possibilità di utilizzo dei laboratori e alcuni spazi dell'impresa per attività formative degli studenti; pubblicazione del progetto vincitore sui del Miur e di Confindustria-OrientaGiovani. Agli

imprenditori saranno, invece, assegnati il riconoscimento di un "BoQuE: Bollino di qualità educativa che consentirà all'impresa di avere priorità per un anno scolastico nell'attivazione di stage, alternanza e apprendistato, eventuale utilizzo della struttura scolastica o formativa partner per le attività di formazione dedicate agli studenti; iscrizione all'Albo nazionale delle "Imprese amiche della scuola".

Domande e scadenze

Gli interessati dovranno far pervenire, entro il 18 settembre, la scheda di progetto all'indirizzo mail dgosv.segreteria@istruzione.it. Entro il 30 settembre, inoltre, dovrà essere inviata al Miur - Viale Trastevere 76 A, 00153 Roma, in formato cartaceo, la domanda di partecipazione al concorso; una relazione sull'attività didattica svolta; la dichiarazione del dirigente scolastico della scuola in cui si è svolta la ricerca; una liberatoria per utilizzo, pubblicazione e riproduzione del materiale inviato. ●●●

Gara per docenti e imprese

• Categorie in concorso	Docenti Istituti tecnici superiori
Alternanza scuola-lavoro	Imprese
Didattica laboratoriale	Scadenze
Apprendimento digitale	18 settembre 2015
Destinatari	(per invio on line schede di progetto)
Docenti scuole I e II grado	30 settembre 2015
Docenti delle strutture formative accreditate dalle Regioni	(per invio domanda cartacea)

I premi sono suddivisi in 3 categorie: alternanza scuola-lavoro; didattica laboratoriale e processi formativi orientati alle competenze; apprendimento digitale e interattivo

