



ORGANISMO DI FORMAZIONE SPECIALIZZATO  
NEL SETTORE DELL'INNOVAZIONE DIGITALE  
E DIDATTICA DELLE SCUOLE

## ATTIVITÀ 1



# PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

Le azioni formative per i docenti saranno realizzate in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali **DigComp**.

## 3 MODALITÀ

In presenza



Online sincrona



Ibrida



# LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

Ciclo di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing.

## 2 TEMI

### Cucina

Classica vs innovativa  
Tradizionale vs domotica



### Orto

Sinergico vs intensivo  
Sensoriale vs digitale



## ATTIVITÀ 2



Con Gruppo di Ricerca Dedalos puoi progettare e realizzare corsi e percorsi formativi per il personale scolastico sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica.

Le attività saranno realizzate in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali DigiComp.

Nel DigiComp, le cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, risoluzione di problemi.

## ATTIVITÀ 1

### QUANDO:

- Da un minimo di 10 ore a un massimo di 40 ore

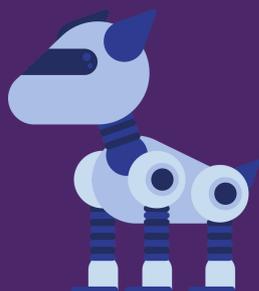
### COME:

- **Laboratori in presenza**
- **Attività online** in aule "Agorà" (Ambiente interattivo per la Gestione dell'Offerta formativa Rivolta agli Adulti) per promuovere un apprendimento attivo e collaborativo
- **Percorsi ibridi** (presenza e online)

### CHI:

- Formatori esperti nelle tematiche del corso
- Min 15 partecipanti





# 1. Corso di robotica

Il corso offre ai docenti una **formazione sulla STEM** di base **connessa alle metodologie didattiche che propongono l'uso della robotica educativa.**

Prevede un'introduzione generale sullo stato dell'arte nell'uso attuale delle tecnologie digitali e della robotica educativa per l'inclusione, nonché un approfondimento sulla logica della programmazione informatica e del pensiero computazionale, con uno spazio dedicato alle competenze trasversali che possono essere sviluppate con la robotica educativa.

## ARGOMENTI

1. Conoscenza di base dei metodi didattici riferibili alla robotica educativa (in particolare Inquiry Based Learning e Project Based Learning).
2. **Conoscenza dell'approccio STEM e sua applicazione in riferimento alla robotica educativa.**
3. **Analisi dei kit più utilizzati o in possesso e descrizione della loro funzione, dei benefici e dei costi dal punto di vista dell'educazione inclusiva.**
4. Gli aspetti etici, legali e sociali (questioni ELS) dell'uso di queste tecnologie digitali e robotiche per l'inclusione, con particolare attenzione ai diritti dei beneficiari: la privacy, la dignità e una corretta educazione.
5. Capacità di gestione di semplici attività del laboratorio di robotica educativa.
6. Scenari di Apprendimento nella Robotica Educativa per inclusione: il vero significato di robotica.

## MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.



## 2. Corso sull'arduino

Il corso rappresenta un'opportunità preziosa per integrare le proprie lezioni promuovendo l'interesse e l'entusiasmo degli studenti nei confronti delle materie STEM attraverso l'utilizzo delle schede Arduino. Per Arduino si intende una tecnologia di microcontrollo, un prototipo elettronico adatto ad analisi e raccolta dati, alla base della realizzazione di robot, installazioni e meccanismi di ogni tipo.

Le metodologie trasmesse e potenziate con il corso sono: educazione esperienziale, competenze per la vita, learning by doing, problem solving, project based learning, creatività, formazione del carattere, peer education.

### ARGOMENTI

1. Promozione di una didattica inclusiva e collaborativa attraverso l'innovazione tecnologica.
2. Produzione di learning objects (o semplicemente di materiali didattici) da condividere all'interno della scuola.
3. **Utilizzo consapevole e controllato di strumenti e risorse digitali all'interno del contesto scolastico.**
4. **Sviluppo del pensiero computazionale, sapendo analizzare un problema e codificarlo.**
5. Adozione di Arduino a scuola come strumento didattico multidisciplinare, non solo per gli insegnanti delle materie tecnico-scientifiche, ma a disposizione, e alla portata, degli insegnanti di tutte le discipline.
6. Hardware e Software: guide all'installazione e all'uso della scheda Arduino e dell'ambiente di sviluppo
7. **Arduino: l'elettronica di base, LA BOARD e la programmazione software.**
8. Competenze base della programmazione dei microcontrollori.

### MATERIALE DIDATTICO

Il corso prevede la fruizione di dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni (anche con schede Arduino) al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.



## 3. Corso su stampanti 3D, laser scanner, plotter e macchine di taglio

Trattasi di una serie di tecnologie, spesso già in dotazione nelle scuole, adatte alla realizzazione di un vero e proprio atelier creativo, ossia uno spazio versatile e dinamico dedicato agli studenti, caratterizzato a seconda dell'impronta che gli si vuole dare o all'indirizzo di studi per il quale è stato ideato.

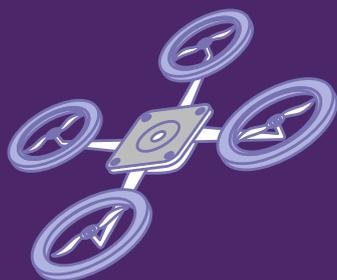
La stampante 3D è certamente la più famosa tra le tecnologie di fabbricazione digitale, cui si affiancano scanner, plotter e macchine di taglio. Ogni processo sottende alla capacità di utilizzo di specifiche applicazioni o software (già in dotazione o reperibili in rete) per la creazione di modelli, lo slicing e l'invio della stampa.

### ARGOMENTI

1. Introduzione all'intero ecosistema 3D: le componenti hardware principali di stampanti, laser scanner, plotter e cutter.
2. **Il concetto di atelier creativo: come coniugare le tecnologie di fabbricazione digitale con percorsi di inclusione e accessibilità. Dal metodo Work Clean alla metodologia STE(A)M.**
3. **Ambiti di applicazione professionale della tecnologia 3D: dal fashion design e scenografia digitale alla modellazione organica ai processi innovativi introdotti in ogni settore.**
4. Il firmware di una stampante 3D, ovvero la sequenza di istruzioni integrata nella componente elettrica.
5. Funzioni di un laser scanner e software di scannerizzazione.
6. Lo slicer e la calibrazione della stampa.
7. Uso dei principali software in dotazione per la realizzazione o riproduzione di modelli da stampare in 3D.

### MATERIALE DIDATTICO

Il corso prevede la fruizione di dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.



## 4. Corso di educazione tramite l'uso dei droni

I droni (sotto i 250gr) sono strumenti versatili e utili per lo svago, il lavoro e anche per l'apprendimento, migliorando le competenze chiave con un approccio interdisciplinare e trasversale.

Il corso si interroga sul perché e sul come utilizzare i droni, inquadrandoli nell'insegnamento di argomenti collegati all'Educazione Civica.

È particolarmente indicato per i docenti di scuole secondarie di secondo grado per gli sbocchi professionali già richiesti in molti settori quali agricoltura, ingegneria, protezione civile, sport, turismo, cinema, tv, servizi web, fotografia, editoria, topografia, vigilanza e molti altri ancora, ma ha un potenziale educativo anche per primarie e secondarie di primo grado.

### ARGOMENTI

1. Il drone per potenziare metodologie didattiche innovative quali Problem solving, Collaborative learning, Coding, CLIL, Debate, Gamification, Storytelling, Peer to peer, OODA, PBL.
2. Il drone nelle primarie: il progetto di volo che coinvolge italiano (report), lingue (manuali), matematica (calcolo distanze e misure), scienze ambientali, geografia, fisica, motoria, arte o diritto per gestire sé stessi e gli altri
3. Competenze chiave ed inquadramento nell'insegnamento di argomenti collegati all'Educazione Civica.
4. Tecnologie di base del drone.
5. Le nozioni di base del volo, le procedure operative, lo spazio aereo, i fattori di rischio e le responsabilità.
6. **L'uso consapevole dei droni quali strumenti dalle grandi potenzialità educative ed imprenditoriali: sicurezza e requisiti minimi.**
7. Il volo assistito tramite GPS
8. Gli sbocchi professionali.

### MATERIALE DIDATTICO

Il corso prevede la fruizione di dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.



## 5. Corso di informatica di base

Il corso di informatica di base è pensato per i docenti che vogliono acquisire **competenze informatiche elementari per l'insegnamento o per gestire al meglio il proprio lavoro.**

Durante il corso, verranno presentati concetti e strumenti di base nell'ambito dell'informatica, come l'uso del computer, il sistema operativo, saranno introdotte le nozioni più semplici e di utilizzo più immediato degli Elaboratori di testo e dei Foglio di Calcolo.

### ARGOMENTI

1. Riconoscere come è costituito un computer, collegarlo secondo le norme di sicurezza e avviarlo
2. Comprendere il concetto di unità centrale e periferiche di input, output e input/output
3. Personalizzare l'ambiente di lavoro del Sistema Operativo ed installare i software
4. Comprendere il concetto di il file system, creare, gestire, trovare ed organizzare i dati in file e cartelle
5. Comprendere il concetto di Hardware e riconoscere le caratteristiche principali dei supporti di memorizzazione
6. Comprendere il significato del termine Software, comprendere e distinguere le differenze tra Sistemi operativi e software applicativi
7. Comprendere il significato di copyright e licenze
8. Utilizzare un elaboratore di testo per aprire un documento esistente, scrivere e un testo e dare una formattazione di base
9. Utilizzare un foglio di calcolo per aprire una cartella esistente, inserire dati, formattarli
10. Comprendere i riferimenti di cella ed utilizzare semplici formule

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.

**RILASCIO DI ATTESTATO RELATIVO A "FASE 1: COMINCIARE LE OPERAZIONI ", PROPEDEUTICO AL RILASCIO DELLA CERTIFICAZIONE PEKIT EXPERT**



## 6. Corso di Web 2.0 e cittadinanza digitale

Il percorso formativo mira a fornire ai docenti gli strumenti necessari per utilizzare le tecnologie digitali nella didattica, promuovendo una consapevolezza critica nell'uso delle nuove tecnologie.

Viviamo in un'epoca in cui la digitalizzazione ha ormai raggiunto ogni aspetto della nostra vita quotidiana e **i docenti devono essere in grado di comprendere le opportunità offerte dal digitale per favorire l'apprendimento** degli studenti.

### ARGOMENTI

1. Comprendere il significato e l'architettura delle reti Peer to Peer ed i programmi per l'utilizzo dell'FTP
2. Comprendere la differenza tra freeware e shareware
3. Conoscere la netiquette
4. Gestire la propria identità digitale e acquisire coinvolgimento nella cittadinanza in rete
5. Collaborare online mediante le principali piattaforme di web conference e meeting online
6. Conoscere il concetto di web 2.0, la definizione e le caratteristiche dei social network
7. Comprendere ed utilizzare le linee guida sul buon uso dei social network
8. Comprendere la privacy e i rischi connessi all'uso dei social network
9. Conoscere e gestire la sicurezza dei dati personali, cyberbullismo e furto d'identità
10. Utilizzare i dispositivi mobili e gestire la sincronizzazione

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.

RILASCIO DI ATTESTATO RELATIVO A "FASE 2: VIVERE IN CONNESSIONE", PROPEDEUTICO AL RILASCIO DELLA CERTIFICAZIONE PEKIT EXPERT



## 7. Corso sull'integrazione dei media nella didattica (Canva)



Il percorso formativo è finalizzato a conoscere e sfruttare le potenzialità dei dispositivi digitali utilizzati per la didattica al fine di creare **esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti**.

Si possono creare presentazioni audiovisive e podcast educativi, attraverso piattaforme di progettazione grafica e comunicazione visiva online, utilizzare tecnologie digitali negli ambienti di apprendimento, comprendere **e-learning** e utilizzo di **Learning Object**.

### ARGOMENTI

1. Conoscere la differenza tra audio analogico e digitale
2. Conoscere i concetti di frequenza e risoluzione di campionamento
3. Conoscere le caratteristiche delle periferiche audio e i principali programmi di audio editing
4. Conoscere la definizione di video editing ed i principali software per il montaggio video
5. Conoscere i formati ed i CODEC video e comprendere il concetto di masterizzazione
6. Progettare una presentazione (Canva)
7. Utilizzo della gamification e dei social media nell'apprendimento
8. Corsi in rete, MOOC, E-learning, Flipped Courses
9. LMS e LO: la piattaforma Moodle
10. Utilizzo dei Codici QR, realtà aumentata e realtà virtuale

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.

**RILASCIO DI ATTESTATO RELATIVO A "FASE 3: ESPERIENZE MULTIMEDIALI", PROPEDEUTICO AL RILASCIO DELLA CERTIFICAZIONE PEKIT EXPERT**



## 8. Corso di didattica digitale Advance

Il percorso formativo è finalizzato a formare la figura di **utente esperto sulle tecnologie digitali**: queste ultime, sempre in rapida evoluzione, potranno aiutarle i docenti a coinvolgere e motivare gli studenti, rendendo le lezioni più dinamiche, interattive e stimolanti.

Verranno approfonditi gli strumenti degli elaboratori di testo e dei fogli di calcolo ed elevano definitivamente il docente ad una **IT User Experience** di livello avanzato.

### ARGOMENTI

1. Conoscere il concetto di rete ed i principali vantaggi legati al suo utilizzo
2. Conoscere le diverse topologie di rete e le tecnologie utilizzate
3. Conoscere le caratteristiche delle reti wireless e le tecnologie IEEE 802.11 e Bluetooth
4. Conoscere i protocolli di rete fondamentali (IP, UDP, TCP, ARP, FTP, http, SMTP, POP, IMAP)
5. Conoscere definizione e significato e differenze nell'uso reale di hub, switch e router
6. Conoscere il firewall e configurare una policy di sicurezza del proprio sistema
7. Lavorare con più fogli elettronici e sfruttare l'interattività
8. Utilizzare fogli di calcolo per realizzare database
9. Ordinare, filtrare dati, aggiungere record e lavorare con le strutture
10. Usare tabelle pivot e gestire la convalida dei dati

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.

RILASCIO DI ATTESTATO RELATIVO A "FASE 4: DIVENTARE ESPERTI", PROPEDEUTICO AL RILASCIO DELLA CERTIFICAZIONE PEKIT EXPERT



## 9. Corso Google Workspace for Education

Il corso di **Didattica Innovativa con Google Workspace for Education** è un programma di formazione destinato agli insegnanti, al fine di poter utilizzare in modo efficace gli strumenti digitali offerti da Google per l'insegnamento e l'apprendimento.

Strumenti efficaci per collaborare, comunicare, condividere risorse e, in generale, **migliorare l'intera organizzazione scolastica.**

### ARGOMENTI

1. Archiviare e organizzare le risorse con Google Drive
2. Creare sondaggi con Google Moduli
3. Creazione di contenuti e analisi dati con Google Documenti e Fogli
4. Gestire appuntamenti e definire date/orari con Google Calendar
5. Google Meet per organizzare video-conferenze
6. Google Classroom: organizzare la classe e gestire in maniera efficace i materiali didattici multimediali.
7. Avere una lavagna virtuale durante le videolezioni
8. Condividere una lavagna con gli studenti.
9. Assegnare dei compiti con Jamboard
10. Gmail per la gestione corretta e l'utilizzo di tutte le funzionalità della posta elettronica

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.



## 10. Corso utilizzo didattico delle Digital Board

Il corso sull'utilizzo didattico della **Digital Board** è uno strumento molto utile nell'**ambito didattico efficace**, in quanto consente di creare un ambiente coinvolgente e interattivo per gli studenti.

Durante il corso, oltre a vedere in azione la lavagna e i suoi applicativi, si mostrerà come sfruttare al meglio le moltissime funzioni interattive.

### ARGOMENTI

1. Fondamenti: scrivere, disegnare e digitare sulla Lavagna Interattiva Multimediale
2. Barra degli strumenti (generali e particolari)
3. Strumenti di presentazione e scrittura grafici
4. Importare immagini
5. Salvataggio del lavoro
6. Utilizzo di software nella didattica multimediale con l'uso della Digital Board (Word, Excel, PowerPoint, e numerosi altri programmi spendibili nel campo dell'insegnamento)
7. Progettare validi ed efficaci contenuti digitali di insegnamento
8. Cercare, catalogare e salvare risorse didattiche disponibili on-line attraverso la Digital Board
9. Realizzare percorsi didattici per le discipline coinvolte (Italiano, Matematica, ecc.)
10. Favorire l'interazione e la cooperazione tra gli studenti.

### MATERIALE DIDATTICO

Dispense, slide e lezioni video ed esercitazioni al termine di ogni modulo per consolidare le abilità acquisite.

Applicando al mondo della Scuola la logica organizzata della mise en place, tipica di un contesto ristorativo e la filosofia sinergica degli orti, grazie al metodo Work Clean, offre ai docenti la possibilità di potenziare le personali metodologie di insegnamento.

Le attività proposte sono il frutto di un'intuizione che vede, nel rapido processo di cambiamento sociale, la necessità di potenziare non solo competenze tecniche (tecnologiche, digitali, multilinguistiche), ma anche quelle competenze trasversali utili per poter affrontare con gli studenti processi di tutoraggio, mentoring, coaching e job shadowing.

L'insegnamento è un progetto complesso, reale e organizzato di contenuti; ma mentre i curricoli rischiano di essere soppiantati dall'intelligenza artificiale, i metodi, i valori e le strategie possono fare la differenza per l'educazione dei ragazzi.

## ATTIVITÀ 2

### QUANDO:

- Da un minimo di 10 ore a un massimo di 40 ore

### COME:

- Laboratori in presenza
- Cicli di incontri in laboratori di cucina e/o negli orti strutturati creando un ambiente simulato per il potenziamento di peculiarità concettuali (hard skills), delle caratteristiche personali (soft skills) e del bagaglio tecnologico per la comunicazione didattica e il sostegno agli studenti nella costruzione di metodi di apprendimento

### CHI:

- Formatori esperti nelle tematiche del corso
- Min 5 partecipanti





# 1. Laboratorio di cucina

## La mise en place come stile educativo

La cucina di un ristorante è uno dei luoghi di lavoro più **organizzati** che esistano. Come si può servire un brasato in dieci minuti, quando per prepararlo e cuocerlo ci vogliono almeno tre ore? O come è possibile soddisfare contemporaneamente venti comande diverse con differenti portate, tutte negli adeguati tempi di richiesta? Simulando una classroom in stile masterchef, i docenti riscopriranno fondamentali **valori da condividere o applicare a strategie d'insegnamento** tanto espositive e operative, quanto e soprattutto partecipative e innovative. Le attività avranno lo scopo di sviluppare:

- **tecniche di sospensione del giudizio:** “abbassare le difese” per conoscere gli studenti nelle loro competenze tecniche e soprattutto trasversali, in modo tale che ciascuno di essi possa raggiungere il massimo dei risultati;
- **tecniche di pianificazione e gestione dei tempi:** programmazione delle attività, prevedendo la creazione di meccanismi premiali che spostino l'impegno dal semplice studio dei testi alla partecipazione in attività innovative proposte a lezione;
- **tecniche di gestione degli spazi:** da intendere come gestione degli spazi scolastici e della pluralità dei mezzi che essa offre in una logica di evoluzione e di approccio al passo coi tempi;
- **tecniche di pulizia:** i cicli di detersione e disinfezione, regole base della cucina, sono occasione per riflettere sulla necessità di sgomberare la mente al fine di lavorare sempre in modo pulito;
- **tecniche di verifica e correzione:** gestire gli interventi in maniera tale che possano essere risolutivi, non consigliando, ma lasciando che gli studenti, nell'ascolto e cooperazione, trovino in sé i mezzi per appianare divergenze, sbagliare e correggere.

Le procedure di preparazione si baseranno su un continuo confronto tra cucina classica e cucina innovativa, utilizzando pratiche tradizionali o secondo i principi della **domotica**, come continuo parallelismo tra metodologie didattiche già strutturate e metodi di insegnamento conformi alla “**nuova scuola digitale**”.



# 1. Laboratorio nell'orto

## La sinergia come filosofia d'insegnamento

La scuola italiana è ingabbiata nella didattica della “risposta esatta”. Quiz e test a crocette, metodi di apprendimento individuali piuttosto che di gruppo, rischiano di svilire le capacità di apprendimento dei ragazzi. Per questo, riteniamo importante investire sulla **formazione metodologica degli insegnanti** offrendo loro strumenti che riescano ad individuare nella natura e che possano metaforicamente trasferire come metodo di insegnamento. La nostra formazione si ispira agli orti e nello specifico a quelli curati secondo i canoni dell'agricoltura sinergica.

L'**agricoltura sinergica** è un metodo di coltivazione basato sullo scambio simbiotico tra il terreno e le piante: la terra fornisce alle piante tutti i nutrienti necessari alla loro crescita e in cambio le piante creano terreno fertile attraverso i propri essudati radicali, ovvero i residui organici che lasciano. In questo modo viene restituito alla terra, in termini energetici, più di quanto si prenda, facendo dell'agricoltura un'attività umana sostenibile. I quattro principi dell'agricoltura sinergica prevedono: l'assenza totale di aratura, nessun apporto di fertilizzanti, nessun trattamento di sintesi e nessun compattamento del terreno. La riscoperta degli strumenti che la natura stessa mette a disposizione, permetterà di sviluppare:

- **tecniche di perfezionamento dei movimenti e gestione degli spazi:** imparare ad essere docenti in mezzo ad una pluralità di identità, gestendo piccole azioni e assegnando a ciascuno adeguati “spazi di movimento”;
- **tecniche di rallentamento per esser più veloci:** imparare a gestire e rispettare i tempi di tutti, dettando tuttavia un ritmo che permetta al gruppo di non perdere il passo;
- **tecniche di supervisione:** aprire occhi e orecchie senza darlo a vedere, osservare i processi, ascoltare le emozioni, valutare i tempi d'intervento.

Si esperirà un percorso che va dalla semina alla raccolta nella spirale di un orto sinergico, in parallelo con l'uso di tecniche digitali di coltivazione che si affiancano per garantire una maggior salvaguardia degli ecosistemi e della biodiversità (metafora della tutela e valorizzazione della diversità individuale nelle scuole).



# 1. Laboratorio nell'orto

## La sinergia come filosofia d'insegnamento

La scuola italiana è ingabbiata nella didattica della “risposta esatta”. Quiz e test a crocette, metodi di apprendimento individuali piuttosto che di gruppo, rischiano di svilire le capacità di apprendimento dei ragazzi. Per questo, riteniamo importante investire sulla **formazione metodologica degli insegnanti** offrendo loro strumenti che riescano ad individuare nella natura e che possano metaforicamente trasferire come metodo di insegnamento. La nostra formazione si ispira agli orti e nello specifico a quelli curati secondo i canoni dell'agricoltura sinergica.

L'**agricoltura sinergica** è un metodo di coltivazione basato sullo scambio simbiotico tra il terreno e le piante: la terra fornisce alle piante tutti i nutrienti necessari alla loro crescita e in cambio le piante creano terreno fertile attraverso i propri essudati radicali, ovvero i residui organici che lasciano. In questo modo viene restituito alla terra, in termini energetici, più di quanto si prenda, facendo dell'agricoltura un'attività umana sostenibile. I quattro principi dell'agricoltura sinergica prevedono: l'assenza totale di aratura, nessun apporto di fertilizzanti, nessun trattamento di sintesi e nessun compattamento del terreno. La riscoperta degli strumenti che la natura stessa mette a disposizione, permetterà di sviluppare:

- **tecniche di perfezionamento dei movimenti e gestione degli spazi:** imparare ad essere docenti in mezzo ad una pluralità di identità, gestendo piccole azioni e assegnando a ciascuno adeguati “spazi di movimento”;
- **tecniche di rallentamento per esser più veloci:** imparare a gestire e rispettare i tempi di tutti, dettando tuttavia un ritmo che permetta al gruppo di non perdere il passo;
- **tecniche di supervisione:** aprire occhi e orecchie senza darlo a vedere, osservare i processi, ascoltare le emozioni, valutare i tempi d'intervento.

Si esperirà un percorso che va dalla semina alla raccolta nella spirale di un orto sinergico, in parallelo con l'uso di tecniche digitali di coltivazione che si affiancano per garantire una maggior salvaguardia degli ecosistemi e della biodiversità (metafora della tutela e valorizzazione della diversità individuale nelle scuole).