

Il PON "Per la Scuola" - competenze e ambienti per l'apprendimento accompagnerà l'intero territorio nazionale verso l'Europa 2020, coordinandosi con gli altri PON, i POR e le risorse della politica ordinaria.

Il Programma si focalizza su quelle aree che costituiscono priorità imprescindibili per raggiungere l'obiettivo finale della creazione di un sistema di istruzione di qualità che garantisca equità e coesione e promuova le eccellenze.



Quadro Europeo
"Education & Training 2020"



MODULI RIVOLTI A:

- PERSONALE AMMINISTRATIVO
- PERSONALE TECNICO
- ANIMATORI DIGITALI
- TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE
- FORMAZIONE DOCENTI



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

ITCS ERASMO DA ROTTERDAM

BOLLATE

SNODO FORMATIVO

PON 2014 - 2020

AZIONE 10.8.4

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

PER LA SCUOLA

COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

ANIMATORI DIGITALI

TEAM PER L'INNOVAZIONE



MODALITA' D'ISCRIZIONE
Indicazioni Ministeriali
accedere al sito web:
www.itcserasmo.it

ITCS ERASMO DA ROTTERDAM
Via Varalli, 24 - 20021 BOLLATE (MI)
Tel. 023506460/75 – Fax 0233300549
EMAIL: mitd450009@istruzione.it
PEC: MITD450009@pec.istruzione.it
www.itcserasmo.it

Cofinanziato dal Fondo Sociale Europeo (FSE)
e dal Fondo Europeo per lo Sviluppo Regionale (FESR).

- E-learning e Gamification
- Gestire in sicurezza i dati e privacy
- Educazione ai Media e ai Social Network
- Progettare gli spazi
- Insegnare nel digitale
- Cloud Learning & Sharing

ANIMATORI DIGITALI

Integrare il PNSD nella progettualità curriculare per valorizzare pratiche innovative - modulo 24 Ore

Il modulo si pone come obiettivo quello di accrescere le competenze professionali e relazionali dell'animatore digitale, figura centrale per l'attuazione del PNSD. Saranno esplorate tre diverse aree tematiche, toccando al loro interno i punti più significativi ai fini del processo di miglioramento della scuola.

1. Rilevazione dei bisogni formativi e sperimentazione e diffusione di metodologie di didattica attiva e collaborativa nell'ottica di una progettazione pluriennale e ad ampio raggio dei processi innovativi legati al digitale.
2. Organizzazione e gestione della comunicazione e del lavoro in team, della collaborazione con i docenti e della motivazione all'utilizzo dei nuovi modelli (OER, coding, making, Internet OF THINGS, BYOD)
3. Sistemi informativi integrati per il lavoro collaborativo, principi di base dell'architettura di una istituzione scolastica e la sicurezza digitale (privacy). Individuazione e sperimentazione delle piattaforme e delle risorse digitali disponibili(video conferenza, cloud, virtual classroom, forum, blog, digitalizzazione delle pratiche progettuali e organizzative, dematerializzazione, portfolio digitale studenti)

L'organizzazione del modulo che prevede la partecipazione di figure con competenze professionali specifiche e di alto profilo. L'articolazione oraria vedrà l'alternarsi di momenti in presenza per la fruizione di contenuti alternati ad attività laboratoriali e sessioni online in modalità blended.

Le tematiche saranno:

- Pubblicare in rete: cms, blog, wiki
- Gestione di piattaforme di collaborazione online
- Creazione di contenuti multimediali (ePub)
- Google Apps For Education

TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

modulo 18 ore

I moduli sono 4 e sono rivolti a supportare e ad accompagnare l'innovazione didattica nelle scuole. Ogni modulo si pone come obiettivo quello di accrescere le competenze professionali e relazionali del team per l'innovazione.

L'organizzazione del modulo prevede la partecipazione di figure con competenze professionali specifiche di alto profilo. L'articolazione oraria vedranno alternarsi di momenti in presenza per la fruizione di contenuti alternati ad attività laboratoriali e sessioni online in modalità blended.

Lo studio della normativa vigente in materia sarà supportato da esercitazione laboratoriali, per sperimentare tecniche/ processi che valorizzino il lavoro dei docenti e ne aumentino l'efficacia con un coinvolgimento diretto della comunità scolastica e territoriale.

I moduli si articoleranno secondo queste linee guida:

- organizzazione del lavoro: utilizzo di dispositivi digitali fissi e mobile
- team di lavoro: insieme si lavora meglio
- principi di base dell'architettura di rete di una istituzione scolastica
- collaborazione con i docenti: Programmazione dell'attività, installazione di dispositivi ad uso collettivo, archivi cloud
- ambienti digitali per la didattica: video conferenza, classroom, forum, blog
- tecniche di gestione condivisione della documentazione digitale le mediateche
- la normativa vigente in materia di copyright è privacy per la costruzione di contenuti digitali
- open source per la creazione di contenuti digitali: video, audio, ebook
- cittadinanza digitale: educazione ai media e ai social network, social media policy, uso professionale dei social media
- tecniche di ricerca, servizio, organizzazione e pubblicazione di informazioni
- tecniche di sharing: siti web

Le varie tematiche sono:

1 - Flipped Classroom

1. Il corso si propone di insegnare le strategie educative e le metodologie didattiche della Flipped Classroom al fine di promuovere l'innovazione delle pratiche didattiche per un apprendimento attivo da parte degli studenti.
2. Approfondire le metodologie didattiche della Flipped classroom, con la progettazione delle videolezioni da fruire a casa, delle attività collaborative in classe, della valutazione delle competenze.
3. Uso di piattaforme condivise

2 - Gamification

1. Apprendimento basato sul gioco, per promuovere la pratica, la collaborazione, il pensiero strategico. Impiego del gioco come strategia didattica in ambiente virtuale, con progressione dei livelli di gioco, attribuendo compiti via
2. via più complessi. Applicazioni (per es. Classdojo per le scuole primarie e Kahoot) Sperimentare l'uso di ambienti virtuali online (per es. edMondo).

3 - Coding

1. Principi del pensiero computazionale.
2. Didattica Problem Based.
3. Il coding in attività di didattica attiva e interdisciplinare.
4. Uso di Scratch, realizzazione di animazioni e giochi interattivi, ricerca e condivisione on line di progetti.

