

PERSONALE DOCENTE - MODULI 18 ORE

I moduli sono 14 e sono rivolti alla diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola per la "formazione del personale docente su tecnologie e approcci metodologici innovativi".

Le azioni previste sono rivolte allo sviluppo delle tecnologie dell'innovazione.

L'obiettivo contribuisce alla costruzione di una visione di educazione nell'era digitale, che parta da un'idea rinnovata di scuola intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, in cui le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane e al servizio dell'attività scolastica.

Lo scopo è quello di promuovere la collaborazione attraverso la realizzazione di modelli di lavoro in team sperimentando tecniche e processi che favoriscano la diffusione e la valorizzazione di pratiche innovative, quali la didattica breve, cioè che si pongano anche l'obiettivo di una significativa riduzione dei tempi dell'insegnamento e una maggiore attenzione ai tempi dell'apprendimento.

1. Corso Moodle - Base (sono previsti due corsi) - Riorganizzazione dello spazio e del tempo scuola:

- a. Le piattaforme e-learning
- b. Corso base Moodle
- c. Installazione
- d. Gestione Utenti
- e. Creazione corsi
- f. Creare categorie
- g. Autorizzazioni

h. Inserire i primi quiz e le prima attività

Verranno illustrati i suoi strumenti e le sue funzionalità, come personalizzare la homepage e come inserire contenuti e attività. Al termine del corso ogni partecipante avrà imparato a gestire una sua piattaforma Moodle su cui potrà iniziare a lavorare.

2. Le piattaforme E-Learning - Base

- a. Utilizzare piattaforme per la didattica
- b. eTwinning, Edmodo, Blendspace.
- c. Comunicare con utenti remoti tramite videoconferenza (Skype, Hangouts).
- d. Condividere materiali didattici nel cloud.
- e. Utilizzare i social nella didattica, con attenzione all'uso critico e consapevole di media e social network.
- f. Lo studio della normativa vigente in materia di copyright è privacy sarà supportato da esercitazioni laboratoriali per la costruzione di contenuti digitali. L'organizzazione del modulo 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 sessione online in modalità blended.

3. Corso Moodle Avanzato 1 (sono previsti due corsi) - Riorganizzazione dello spazio e del tempo scuola:

- a. Le piattaforme e-learning Corso Moodle avanzato
- b. Gestire i Quiz
- c. Il Deposito delle domande

- d. Le risorse: File, Cartelle, Compiti, Lezione, Libro
- e. Preparare una lezione tipo flipped classroom
- f. Preparare e gestire: Wiki, workshop, dababase

4. Corso Moodle - Avanzato 2 (sono previsti due corsi) - Riorganizzazione dello spazio e del tempo scuola:

- a. Corso avanzato Moodle: Autorizzazioni di accesso ai corsi, iscrizioni spontanee
- b. Pacchetto Scorm, IMS
- c. Preparare lezioni multimediali
- d. Gestione repository

5. Promozione alla collaborazione

- a. Promozione alla collaborazione e alla condivisione dei documenti
- b. Fare lavorare gli studenti in maniera collaborativa
- c. Realizzazione di modelli di lavoro in team
- d. Uso di applicativi per la didattica collaborativa: lavorare in cloud, lavorare in piattaforme, condividere i file
- e. Promuovere un uso del web in maniera sicura e proficua per la didattica
- f. Costruire e Gestire repository in Youtube
- g. Condividere le attività tramite i link
- h. Laboratori BYOD

6. Coding - Scuola Primaria

- a. Imparare a risolvere problemi applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche (gamification).
- b. Uso delle principali applicazioni Web per il coding
- c. Pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla
- d. Il «pensiero computazionale»
- e. Il "learning by doing".
- f. Promuovere "valori" quali quelli del software libero, della condivisione e del "remix", ovvero del riuso del codice realizzato da qualcun altro

7. Il Digitale per l'inclusione

- a. Digitale per l'inclusione: le applicazioni e le procedure inerenti alla privacy
- b. Attivare procedure digitali per facilitare l'inclusione
- c. Didattica su modelli interattivi
- d. Costruzione di modelli interattivi per la lingua italiana
- e. Uso di dispositivi individuali a scuola

8. Progettare percorsi interattivi

- a. Progettare un percorso interattivo e condiviso
- b. Progettazione di risorse per un apprendimento attivo
- c. Realizzazione di eBook con contenuti interattivi: domande, quiz.
- d. Gestione di note e link ipertestuali.
- e. Importazione di immagini nei vari formati
- f. Importazione di font

7. Il Digitale per l'inclusione

- a. Digitale per l'inclusione: le applicazioni e le procedure inerenti alla privacy
- b. Attivare procedure digitali per facilitare l'inclusione
- c. Didattica su modelli interattivi
- d. Costruzione di modelli interattivi per la lingua italiana
- e. Uso di dispositivi individuali a scuola

8. Progettare percorsi interattivi

- a. Progettare un percorso interattivo e condiviso
- b. Progettazione di risorse per un apprendimento attivo
- c. Realizzazione di eBook con contenuti interattivi: domande, quiz.
- d. Gestione di note e link ipertestuali.
- e. Importazione di immagini nei vari formati
- f. Importazione di font
- g. Creazione di stili per i capitoli
- h. Condivisione della redazione dell'eBook con altri utenti su ePub Editor
- i. Esportazione in diversi formati.

9. Coding Avanzato Scuola Secondaria

- a. Imparare a risolvere problemi complessi applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche (gamification).
- b. • oggetti programmabili
- c. • algoritmo
- d. • programmazione visuale a blocchi
- e. • esecuzione di sequenze di istruzioni elementari
- f. • esecuzione ripetuta di istruzioni
- g. • esecuzione condizionata di istruzioni
- h. • definizione e uso di procedure
- i. • definizione e uso di variabili e parametri
- j. • verifica e correzione del codice
- k. • riuso del codice
- l. • programma

10. Progetti Multimediali

- a. Apprendimento basato su un progetto.
- b. Insieme delle competenze tecnico-linguistiche per sviluppare un video/documentario, dall'ideazione alla post produzione.
- c. Impostazione soggetto e sceneggiatura, tecniche di ripresa, montaggio (per es. con Premiere Elements for Education)
- d. Video Tutorial
- e. Video personali
- f. Costruire e Gestire repository in Youtube
- g. Condividere le attività tramite i link

11. Project Work

- a. Il Project Work: l'importanza di costruire "opere" quale rappresentazione oggettiva dei pensieri
- b. Il modulo si pone come obiettivo quello di proporre un nuovo modello di didattica laboratoriale a supporto della creazione di percorsi di alternanza scuola lavoro e non solo. Si vogliono proporre modelli per la valorizzazione e la collaborazione allargata tra scuola e partner esterni (imprese, enti locali, associazioni, etc.)
- c. Strategie e metodi formativi per realizzare forme di apprendimento significativo
- d. Il processo di formazione dello studente: l'apprendimento costruttivo
- e. Adottare compiti di lavoro e di realtà (Il Project Work):
- f. Costruire in pratica un curriculum altamente efficace: le conoscenze disciplinari sono correlate a situazioni reali, affinché si trasformino in un'acquisizione della competenza, secondo la procedura:
 - a) Fase preliminare b) Fase di progettazione c) Fase di realizzazione d) Fase di testing e revisione finale
- g. Formazione on the Job: Uso di applicazioni condivise e valutazione dei lavori tra pari
- h. Valorizzare il saper fare nei contesti didattici
- i. Valutazione curricolare e misurazione delle competenze.