

Corso di formazione interna a cura dell' animatore digitale D'Alessio Caterina

Pomeriggi di formazione per ragionare insieme di didattica innovativa



Ci vediamo per
un'APPeritivo?



Premessa



La scuola di oggi non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia; i “nativi digitali” sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvolta abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi, per riconoscere ed evitare i possibili rischi. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative favorendo l’uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l’aspetto dell’inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l’innovazione significa riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l’alunno diventi consapevole del proprio ruolo di “cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale”. L’aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “la scuola digitale non è un’altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell’innovazione della scuola.” (dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

Finalità del corso

L'intento del corso è quello di diffondere BUONE PRATICHE relative all'implementazione di applicativi e soluzioni digitali facilmente splendibili tanto in presenza quanto nella didattica a distanza. Si prevedono, a tal fine, workshop dinamici e interattivi ai quali potranno partecipare le docenti dell'infanzia e della primaria. Gli incontri saranno in modalità telematica tramite piattaforma Gmeet. Le docenti interessate potranno richiedere di partecipare inviando la loro gmail personale all'animatore digitale che provvederà a creare un'aula virtuale in Weschool, che diventerà una sorta di "diario di bordo" nel quale condividere quanto proposto e realizzato.





Argomenti del corso

- **Strumenti di supporto per una didattica innovativa.**
- **Educazione alle tecnologie digitali: implementazione delle tecnologie e delle soluzioni digitali nella didattica.**



fasi

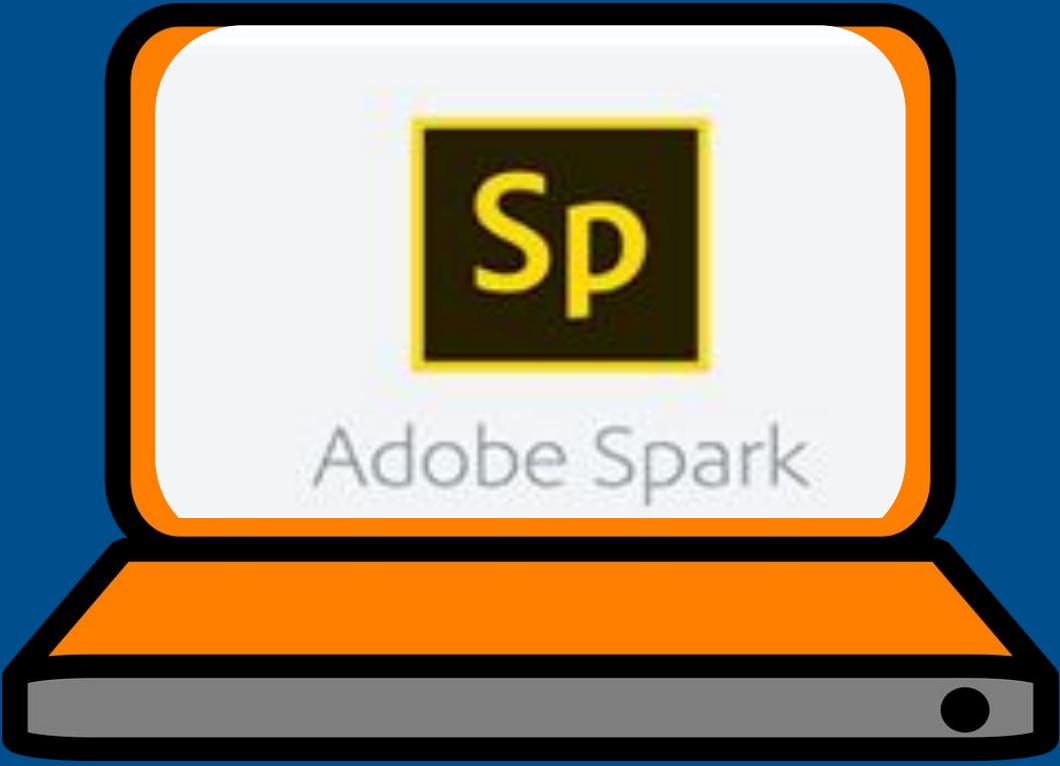
Il corso si articherà in diversi incontri che si terranno in modalità telematica; la finalità sarà quella di favorire la condivisione delle buone pratiche e la sperimentazione delle stesse. Durante gli incontri, verranno presentati alcuni applicativi digitali free per poter affrontare e gestire con competenza digitale nuovi scenari di apprendimento. L'approccio metodologico proposto prevede attività laboratoriali per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di project-based learning attraverso il learning by doing e by creating.

“Articolazione del corso”



JAMBOARD

Strumenti di supporto per una didattica innovativa



ADOBE SPARK

**Educazione alle tecnologie digitali: implementazione
delle tecnologie e delle soluzioni digitali nella didattica**



PADLET

**Educazione alle tecnologie digitali: implementazione
delle tecnologie e delle soluzioni digitali nella didattica**



GOOGLE PRESENTAZIONI

Educazione alle tecnologie digitali: implementazione
delle tecnologie e delle soluzioni digitali nella didattica

Breve presentazione delle app proposte

E' un sistema integrato costituito da 3 applicazioni per la creazione di contenuti digitali e la loro pubblicazione e condivisione sul web. E' free, basta infatti registrarsi gratuitamente per poter disporre di tutte le sue funzionalità; è cloud o web based, non richiede nessuna installazione di software; è mobile nel senso che può essere utilizzato da dispositivi mobili, come Tablet e Chromebook.



I possibili impieghi didattici di Adobe Spark:

Blended Learning e Flipped Classroom: sia che si voglia integrare il lavoro on line con quello svolto in presenza o "capovolgere la classe".

Mobile Learning: i contenuti realizzati con Adobe Spark possono essere fruiti tramite dispositivi mobili con i vantaggi che questo comporta: praticità e visione in ogni luogo e in ogni momento. Inoltre è possibile non solo la fruizione, ma anche la creazione dei contenuti tramite tablet.

Google Presentazioni è un applicativo di G Suite che crea presentazioni, progetti, moduli, ecc. Non ha bisogno di software per essere utilizzato, ma di una connessione ad Internet. Permette ad alunni e docenti di lavorare insieme, contemporaneamente, con la possibilità di apportare, a distanza, modifiche sulle stesse diapositive. Ogni modifica, inoltre, viene salvata in automatico senza alcun rischio di perdere il lavoro fatto. Una delle funzioni più interessanti di questo applicativo è la condivisione della presentazione stessa: colui al quale viene concessa l'autorizzazione a modificare, può apportare modifiche contemporaneamente al proprietario, in tempo reale, in un vero processo di interazione, in special modo se effettuato da team di studenti che lavorano per un fine comune, attraverso il peer to peer o il peer learning.



Jamboard è una lavagna digitale condivisibile sulla quale è possibile scrivere, cancellare, inserire note, schermate, immagini. Si possono invitare persone a collaborare e condividere i lavori sia in forma privata tramite link o pubblica addirittura pubblicandoli nei social. Le lavagne possono essere anche rinominate, rimosse o scaricate in formato immagine o PDF e saranno salvate automaticamente all'interno del proprio account Google Drive.



Padlet è una piattaforma web gratuita che permette di creare e condividere bacheche virtuali. È uno strumento multi device che può essere utilizzato con i vari sistemi operativi e nei dispositivi mobili purchè siano dotati di una connessione ad internet e dispongano di un browser. Con Padlet si possono assemblare lezioni multimediali, realizzare brainstorming, cooperative learning e condividere materiali. Sul “muro virtuale” è possibile inserire elementi multimediali (testi, immagini, video, audio, link,...)



