

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CASARANO POLO 3 "Galileo Galilei"
 Piazza San Domenico - 73042 - CASARANO (LE)
 Telefono 0833/514494 - e-mail LEIC861002@istruzione.it – PEC: leic861002@pec.istruzione.it
www.polo3casarano.gov.it C.F. 90018430752 – Cod. mecc. LEIC861002

Prot. 893 /C12
 DEL 12/3/2018

Ai docenti Dell'I.C Galileo Galilei Polo 3 Casarano

Oggetto: Corso di formazione Docenti "Competenze digitali in gioco"

L'Istituto Comprensivo Galileo Galileo Polo 3 di Casarano propone il corso di formazione in oggetto rivolto al personale docente dell'Istituto, a cura dell'animatore Digitale, ins. Giovanna Sasso.

Il corso si svolgerà nella sede di Piazza San Domenico e si articolerà in sei incontri in presenza con il seguente calendario di massima:

1) martedì 20/03/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00
2) martedì 27/03/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00
3) martedì 10/04/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00
4) martedì 17/04/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00
5) martedì 24/04/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00
6) martedì 8 /05/2018	Dalle ore 16:30 alle ore 19:00

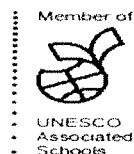
Si trasmette in allegato:

- ✓ il programma dell'evento;
- ✓ elenco dei docenti per esprimere l'adesione al corso.



DIRETTRICE SCOLASTICA
 Rita Agusta PRIMICERÀ

Rita Agusta



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CASARANO POLO 3 “Galileo Galilei”

Piazza San Domenico - 73042 - CASARANO (LE)

Telefono 0833/514494 - e-mail LEIC861002@istruzione.it – PEC: leic861002@pec.istruzione.it

www.polo3casarano.gov.it C.F. 90018430752 – Cod. mecc. LEIC861002

Corso di formazione Docenti

“Competenze digitali in gioco”

“Si impara attraverso il pensiero:

pensando a cosa si sta facendo o alle cose in cui si crede,

a cosa altri hanno fatto o sulle cose in cui altri credono,

pensando al processo che il pensiero svolge.

Il pensiero media l'apprendimento.

L'apprendimento è il risultato del pensiero” (D. Jonassen)

Premessa

La Legge n. 107/2015 istituisce una nuova figura, quella dell'animatore digitale che ha il compito, senza essere necessariamente un formatore, di stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

La realizzazione di questo corso da parte dell'animatore digitale si prefigge di socializzare la conoscenza di diversi strumenti e metodologie per promuovere tra i docenti l'utilizzo delle tecnologie digitali nella didattica.

Integrare le nuove tecnologie all'interno della didattica tradizionale è un importante punto di partenza per venire incontro alle esigenze di una scuola e della società in continua e rapida evoluzione. Le **ICT**, infatti, offrono strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione ai docenti e agli alunni. Ai docenti consentono di **“erogare educazione in modo integrato”** e agli alunni di apprendere in modo motivante, coinvolgente, costruttivo e collaborativo nel rispetto dei propri ritmi e modalità di apprendimento.

Come si legge nel report del progetto Copernicus fase 6 “Non si apprende “dalle” tecnologie (come non si apprende “da” un insegnante o “da” un libro”), ma si apprende “con” le tecnologie (come si apprende “con” l'aiuto di un insegnante).”

Il pensiero, pertanto è fondamentale nell'apprendimento, come è fondamentale l'apporto del docente, che non deve nascondersi dietro le tecnologie per apparire agli occhi degli alunni più credibile o più trend. Il docente deve **“insegnare ad imparare”** trovando all'occorrenza forme alternative di comunicazione e costruzione del sapere.

In quest'ottica il corso strutturato in modalità laboratoriale metterà in risalto che non possiamo fare a meno di utilizzare le nuove tecnologie nel concreto far scuola; ma sempre partendo dalla consapevolezza che il **pensiero media l'apprendimento** e che sono **le emozioni il nastro digitale** su cui si fanno memoria gli algoritmi della nostra attività di pensiero e le conoscenze che si acquisiscono in itinere.

Destinatari

Insegnanti curricolari e di sostegno di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Obiettivi del corso

Rimodulare la classe come ambiente laboratoriale

Conoscere e utilizzare ambienti e-learning (Edmodo, Fidenia, Classroom) per rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e per prolungare il tempo scolastico

Conoscere e utilizzare le Google Apps (documenti, fogli di lavoro, presentazioni, moduli) estensioni e spazi cloud condivisi.

Elaborare percorsi didattici che utilizzino strumenti digitali funzionali ai processi di insegnamento/apprendimento.

Integrare nella propria didattica strumenti digitali per favorire il coinvolgimento degli studenti e la collaborazione con e tra gli stessi.

Sviluppare le competenze digitali degli studenti tramite la costruzione di contenuti.

Descrizione attività

La formazione si articolerà in presenza all'interno del laboratorio informatico munito di LIM dove il docente, animatore digitale introdurrà la risorsa e successivamente supporterà gli insegnanti nella sperimentazione della stessa nella prospettiva della sua concreta utilizzazione didattica. Si costituirà un gruppo virtuale dove l'animatore digitale potrà continuare a supportare i corsisti nella realizzazione di lezioni e contenuti digitali, promuovendo in tal modo un processo di riflessione e di condivisione delle risorse create. I contenuti del corso potranno essere calibrati sulla base delle esigenze e delle richieste dei partecipanti.

Dettaglio contenuti del corso

Modulo 1: gestione degli spazi virtuali e apps per una didattica digitale

Creazione di un account Gmail: vantaggi e potenzialità

Google drive e apps (documenti, google, fogli google, presentazione google e altro... organizzazione delle risorse didattiche in Drive; procedura per la condivisione di cartelle, file e per la gestione dei link; procedura per la dettatura vocale... per attivare estensioni

Diritti di autore e licenze d'uso

Risorsa aperta e chiusa

BYOD a scuola

Modulo 2 : Le piattaforme e-learning

Cenni sulla flipped classroom

Introduzione sulle piattaforme e sul loro funzionamento: Panoramica generale sugli ambienti di apprendimento virtuali, sulle modalità di registrazione e di accesso online, sul perché utilizzarle nella didattica.

Le modalità di utilizzo delle piattaforme nella didattica: Possibilità di creare una classe virtuale e di condividere i materiali - Simulazione lavoro in classe: attività docente/studente

Progettare il digitale per learning object (L.O)

Modulo 3: strumenti digitali inclusivi e collaborativi

Le bacheche online di padlet

Le mappe con mindomo, coggle e mindmup

Modulo 4: il video nella didattica e apps per renderlo interattivo

Utilizzo dei video nella didattica

La didattica su Youtube

Uso di ted-ed lesson

Realizzazione di immagini interattive con thinglink

Modulo 5 Web apps per lezioni multimediali e risorse didattiche della scuola

Lezioni multimediali con tes-blendspace

Lezioni multimediali con RAI scuola

Panoramica sulle risorse didattiche della scuola più usate

Modulo 6: Web apps per quiz e verifiche online

Learningapps

Modulo din google drive

Questbase

Durata del corso:

15 ore in presenza

Sede di svolgimento: Scuola di Piazza S. Domenico

Casarano, 23 febbraio 2018

L'animatore digitale
Doc. Sasso Giovanna