



LICEO SCIENTIFICO STATALE "A. EINSTEIN"

Via A. Einstein, 3 - 20137 MILANO Tel. 02. 5413161 - Fax 02.5460852
E-mail: didattica@liceoeinsteinmilano.gov.it C.M.: MIPS01000G – C.F.:80125710154

Circolare n. 270

Milano 09/01/2017

AI DOCENTI
via mail
sito

Da febbraio partono i corsi di Generazione WEB per il quale sono già state raccolte alcune iscrizioni nell'ultimo Collegio Docenti a cura del prof. Favale. I corsi devono essere conclusi entro luglio 2017 e sono tutti di ore 15 per un totale di 5 incontri ciascuno.

Un corso si terrà presso il nostro Liceo.

Le iscrizioni sono aperte anche ai docenti che in prima istanza non si erano iscritti.

Per conto della scuola capofila - Cremona - indico l'elenco di tutti i corsi. Alcuni sono già stati attribuiti a singole scuole (i 20 iscritti sono tutti a carico della scuola indicata). Gli altri sono a disposizione di chi vuole iscriversi. La sede (sempre scuole della rete di Milano) verrà fissata dagli organizzatori (DIESE- Liceo Cremona) a seconda del numero degli iscritti di ciascuna scuola.

Per perfezionare l'iscrizione ai corsi:

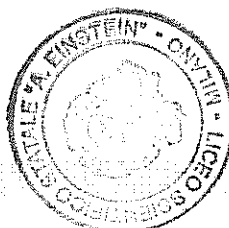
- ogni partecipante dovrà compilare il modulo on line entro il 15 gennaio

link al questionario --

><https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDavVMCcy9xZs8TXRsGsx6gQi3d1lcfxOtCS77QMjM3blkQ/viewform?c=0&w=1>

Per informazioni prof. Favale animatore digitale

fabrizio.favale@istruzione.it



La Dirigente Scolastica

Dott.ssa Alessandra Conditto
il Dirigente Scolastico
dott.ssa Alessandra Conditto

A. Conditto

Area degli allegati

RETE CREMONA
Progettazione Generazione Web 2016/17

- 1) **161869** Alla base della didattica digitale sede Cremona
- 2) **161870** Alla base della didattica digitale sede Einstein (non il lunedì)
- 3) **161872** Avanzare nella didattica digitale sede Cremona
- 4) **161926** Avanzare nella didattica digitale
- 5) **161928** Percorsi personalizzati e valutazione delle competenze per studenti DSA o BES sede Cremona
- 6) **161931** Percorsi personalizzati e valutazione delle competenze per studenti DSA o BES **AVANZATO**
- 7) **161933** Biblioteca digitale: e-book
- 8) **161939** abc .. iPad Insegnare e apprendere con tecnologie Apple nella scuola CIRE SOLA
- 9) **161941** abc .. iPad Insegnare e apprendere con tecnologie Apple nella scuola

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
1	<p>Alta base della didattica digitale 15 ore</p> <p>CORSO INTRODUTTI VO</p>	<p>Il modulo proposto ha l'obiettivo di far costruire e sperimentare modelli didattici innovativi di progettazione e sperimentare software e ambienti quali facilitatori.</p> <p>1) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analisi delle TIC esistenti nella/e scuola/e validazione di piano formativo proposto mediante l'impiego immediato di tecnologie: Google Moduli ● Panorama normativo e metodologico di riferimento: progettare per competenze, Flipped classroom/ EAS <p><i>Attività online: progettazione di micro-percorsi</i></p> <p>2) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione di GOOGLE DRIVE: funzionalità base dell'ambiente: ● creazione e condivisione di cartelle ● realizzazione di documenti, presentazioni, in modalità collaborativa <p><i>Attività online: creazione di cartelle condivise, documenti con DRIVE</i></p> <p>3) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di sondaggi in GOOGLE DRIVE ● Modalità di condivisione e collaborazione nella progettazione di sondaggi ● Analisi dei risultati e modalità di presentazione/pubblicazioni degli stessi <p><i>Attività online: creazione di sondaggi, raccolta, analisi e pubblicazione dei dati</i></p> <p>4) Incontro in presenza 3 ore</p> <p>Presentazione e uso di strumenti web per la creazione di risorse :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● THINGLINK: creazione di immagini "parlanti" ● BLENDSpace: creazione di lezioni multimediali e multicanali <p><i>Attività online: creazione e condivisione di risorse didattiche con i software presentati</i></p> <p>5) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Problematiche di uso corretto della rete ● Copyright e Licenze Creative Commons ● Ricerca in rete di risorse didattiche "free" 	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Essere in grado di integrare nel piano di studi sia l'utilizzo delle tecnologie sia degli standard di utilizzo delle tecnologie per gli studenti. ● essere in grado di modellare i processi di apprendimento, creare situazioni in cui gli studenti applicano le proprie competenze cognitive ed aiutarli nella loro acquisizione. ● <i>Competenze professionali individuate attraverso il confronto con le scuole della rete.</i> ● Saper costruire presentazioni di contenuti e contribuire a formare una banca dati di esperienze didattiche realizzate. ● Modificare gli spazi della classe ed i tempi della proposta formativa in base alle nuove possibilità di apprendimento che le TIC introducono.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
2	<p>Avanzare nella didattica digitale 15 ore</p> <p>CORSO AVANZATO</p>	<p>L'acquisizione di competenze digitali è un obiettivo normato sia nei documenti europei sia nelle indicazioni nazionali dove viene esplicitata la necessità di promuovere percorsi formativi che consentano agli studenti di raggiungere tali competenze entro l'obbligo scolastico. Ciò richiede agli insegnanti non solo di conoscere il potenziale rappresentato dalle TIC, ma di studiarne l'efficacia didattica per il soddisfacimento di stili e ritmi di apprendimento sempre più diversificati.</p> <p>Obiettivo specifico del modulo è la progettazione di micro-percorsi caratterizzati da approcci metodologici innovativi (Flipped Classroom/EAS) e dalla realizzazione di risorse digitali sviluppate mediante l'uso di software diversificati.</p> <p>1) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analisi delle TIC esistenti nella/e scuola/e validazione di piano formativo proposto mediante l'impiego immediato di tecnologie: Google Moduli e lettori di Qr code ● Panorama normativo e metodologico di riferimento: progettare per competenze, Flipped classroom/ EAS ● Formazione di base sull'utilizzo di software per la creazione e condivisione di documenti: GOOGLE DRIVE <p><i>Attività online: creazione di cartelle condivise, documenti e sondaggi con DRIVE</i></p> <p>2) Incontro in presenza 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La filosofia del BYOD (Bring Your Own Device) ● Presentazione e utilizzo delle funzionalità di base dei dispositivi mobili: tablet e/o smartphone ● Presentazione di app didattiche e/o web tools ed esempi d'uso didattico. <p><i>Attività online: ideazione di percorsi Flipped integrati con software e ambienti in rete adeguati</i></p> <p>3) Incontro in presenza 3 ore</p> <p>Presentazione e uso di strumenti web per la creazione di risorse :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Atavist: creazione di eBook ● Thinglink: creazione di immagini "parlanti" ● Blendspace: creazione di lezioni multimediali e multicanali <p><i>Attività online: creazione e condivisione di risorse didattiche con i software presentati</i></p> <p>4) Incontro in presenza 3 ore</p> <p><i>Presentazione e uso di aggregatori di risorse digitali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Padlet: creazione di "muri virtuali" ● Pearltrees: creare collezioni di risorse ● Kahoot: creare quiz e sondaggi (fruizione in modalità in sincrono e asincrono) <p><i>Attività online: creazione e condivisione di risorse didattiche con i software presentati</i></p> <p>5) Incontro in presenza 3 ore</p> <p>Panoramica di note piattaforme di apprendimento (LMS):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Edmodo, Moodle online, Google Classroom ● Uso di Edmodo e creazione di classi virtuali <p><i>Attività online: creazione di classi virtuali in Edmodo e creazione di risorse: compiti, quiz, sondaggi</i></p>	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Essere in grado di creare ambienti di apprendimento flessibili all'interno delle classi. In questi contesti dovranno saper integrare le attività centrate sui discenti e utilizzare le tecnologie in modo flessibile per supportare la collaborazione. ● Sapere specificare le attività più appropriate funzionalmente agli obiettivi didattici da perseguire. Progettare e realizzare le attività. ● Riconoscere le opportunità offerte dalle TIC per rendere più efficace l'apprendimento di ciascun allievo. ● Essere in grado di modellare i processi di apprendimento, creare situazioni in cui gli studenti applicano le proprie competenze cognitive ed aiutarli nella loro acquisizione.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
4	Percorsi personalizzati e valutazione delle competenze e per studenti con DSA o BES CORSO AVANZATO 15 ore	<p>Il modulo si propone di ampliare le competenze professionali dei docenti in ambito di didattica inclusiva e personalizzazione degli apprendimenti. Dalla riprogettazione didattica fino alle differenti modalità di valutazione e monitoraggio degli apprendimenti, le TIC saranno di supporto alle differenti fasi di lavoro, fungendo da strumenti compensativi per gli studenti. Il modulo proporrà un mix di tecnologie installate nei PC o tablet e di tecnologie online che garantiscono una fruibilità multiplatforma.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Incontro in presenza - 3 ore Riprogettare il lavoro nei vari contesti di apprendimento secondo una logica inclusiva. Definire setting d'aula e metodi di lavoro, con il supporto di piattaforme online, che facilitino l'inclusione e la condivisione dei processi di apprendimento singolo o cooperativo. <i>Software, applicativi e risorse web: Google Drive, iCloud, Blendspace</i> 2. Incontro in presenza - 3 ore Framework didattici: dai contenuti per tutti ai contenuti personalizzati. Strumenti per la fruizione differenziate dei contenuti didattici testuali, la destrutturazione dei contenuti più complessi e la sostituzione degli stessi. <i>Software, applicativi e risorse web: organizzare librerie d'immagini e risorse video, mappare con CMap (software) e Popplet (web o app), presentazioni e parole chiave, creare video lezioni o video tutorial con Apowersoft oppure con Educreations (web o app)</i> 3. Incontro in presenza - 3 ore Dinamiche inclusive nella classe – 1° incontro. Dai framework didattici agli oggetti didattici: riassunto visivo, linea del tempo o sequenza logica. Lavorare con parole chiave e contenuti essenziali per l'apprendimento attivo. Strumenti per la valutazione: griglie di valutazione e griglie di osservazione. <i>Software, applicativi e risorse web: Adobe Spark Video e Post, programmi per la presentazione (PowerPoint, Google Presentation o Keynote), TimeLine (online, readwritethink)</i> 4. Incontro in presenza - 3 ore Dinamiche inclusive nella classe – 2° incontro. Dai framework didattici agli oggetti didattici: sviluppo linguistico e definizioni, geoeeducation, problem solving. Arricchire i contenuti essenziali e risolvere problemi per l'apprendimento attivo. Strumenti per la valutazione: griglie di valutazione, griglie di osservazione, piccole prove esperte. <i>Software, applicativi e risorse web: Adobe Spark Post, Google Scholar, programmi per la presentazione (PowerPoint, Google Presentation o Keynote), Google Earth e Tour Builder, Padlet</i> 5. Incontro in presenza - 3 ore Riprogettare la valutazione: una riflessione sugli obiettivi e sugli strumenti in uso. Cosa misurare, cosa accertare e come integrare le valutazioni? Quali competenze? Come rendere valida l'autovalutazione? Definizione degli strumenti operativi per avviare un percorso di valutazione integrato. <i>Software, applicativi e risorse web: Socrative (online, prove di misurazione), Google Moduli (online, prove di misurazione, autovalutazione o griglie di valutazione), Kahoot!, Google Documenti (o altra condivisione documentale)</i> 	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Essere in grado di creare ambienti di apprendimento flessibili all'interno delle classi. In questi contesti dovranno saper integrare le attività centrate sui discenti e utilizzare le tecnologie in modo flessibile per supportare la collaborazione. ● Conoscere i diversi strumenti dispensativi e compensativi. ● Sapere specificare le attività più appropriate funzionalmente agli obiettivi didattici da perseguire. Progettare e realizzare le attività. ● Valutare e misurare le competenze acquisite, individuare ulteriori miglioramenti. ● Essere in grado di gestire le differenze nella propria classe. Riconoscere le opportunità offerte dalle TIC per rendere più efficace l'apprendimento di ciascun allievo.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
5	Biblioteca digitale: l'eBook 15 ore	<p>Nella pratica didattica quotidiana l'editoria digitale assume ogni giorno un ruolo determinante nel progettare la propria attività.</p> <p>1. Cos'è un eBook? (3 ore) Presentazione del corso, conoscenza e patto formativo; Editoria digitale, i formati PDF, EPUB 2, 3 e i formati proprietari; i dispositivi per la lettura. La creazione di un eBook come strumento didattico per promuovere competenze interdisciplinari. Il lavoro collaborativo nel Cloud computing, Google Groups e Google Drive, creazione di testi in modalità Wiki.</p> <p>2. La progettazione dell'eBook (3 Ore) Esempi di eBook didattici, individuazione del soggetto dell'eBook, stesura dello storyboard. Le App: Padlet, Mindomo, e App dedicate. Spazio per domande e approfondimenti.</p> <p>3. I contenuti dell'eBook. (3 Ore) La Digital Literacy: la produzione, la ricerca, classificazione e raccolta dei contenuti digitali. I motori di ricerca, i Social Bookmark, le risorse educative aperte. Strumenti per la creazione e la manipolazione dei contenuti digitali per la realizzazione dell'eBook. La legge sul diritto d'Autore, il Copyright e il Creative Commons. Spazio per domande e approfondimenti.</p> <p>4. Il software per la creazione dell'eBook (3 Ore) Presentazione di un software dedicato per la Realizzazione dell'eBook (ePubeditor, PubCoder, iBooks Author, Atavist). Inserimento di quiz e attività di autovalutazione nell'eBook. Spazio per domande e approfondimenti.</p> <p>5. Un eBook di eBook: la biblioteca digitale (3 ore) La pubblicazione dell'eBook con licenza Creative Commons; Presentazione di un eBook sulla LIM e interazione in classe. Compilazione delle griglie di valutazione sulla Lim. Validazione del percorso di formazione. Creazione dell'eBook di eBook... Spazio per domande e approfondimenti. Valutazione del corso e del formatore da parte dei corsisti tramite le griglie di valutazione e tramite i moduli di Google Drive.</p> <p>MODALITA' DI LAVORO Le lezioni verranno realizzate principalmente in modalità laboratoriale, fruibili anche utilizzando il proprio device in modalità BYOD, poiché le attività che verranno svolte utilizzeranno piattaforme online.</p>	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere software e applicazioni specifici per le loro discipline ed essere in grado di utilizzarli in modo flessibile a seconda delle diverse situazioni che si possono basare su problemi o su progetti precisi. ● Essere in grado di creare ambienti di apprendimento flessibili all'interno delle classi. In questi contesti dovranno saper integrare le attività centrate sui discenti e utilizzare le tecnologie in modo flessibile per supportare la collaborazione. ● Conoscere le tipologie degli ebook attualmente in commercio, le funzionalità proposte e l'uso possibile. Saper progettare e realizzare un e-book secondo le necessità della propria pratica didattica.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
6	Introduzione Capovolta Percorso di formazione sulla Flipped Classroom con le tecnologie 15 ore	<p>La formazione propone l'introduzione e la sperimentazione del modello "Flipped Classroom" per la progettazione, realizzazione e valutazione di attività didattiche.</p> <p>Prerequisiti Competenza nella ricerca, nell'utilizzo e nella condivisione delle risorse web (in assenza di questo prerequisito è necessario dedicare un po' di tempo per una formazione specifica) Possesso di un dispositivo personale (tablet, notebook o altro per uso casalingo al fine di progettare il percorso) Classi in cui tutti gli studenti siano in possesso di un device personale (per la realizzazione delle attività previste)</p> <p>1) Incontro in presenza 3 ore Introduzione alla flipped classroom:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definizione di Flipped Classroom ● Progettazione, realizzazione e valutazione con la FC ● Esempi didattici <p>2) Incontro in presenza 3 ore Progettare la FC: dall'esempio alla prova di progettazione</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Progettazione singola e in gruppo con l'uso di strumenti online ● Ricercare, catalogare, e distribuire i contenuti ● Produrre contenuti utili per la FC: fruibilità online, auto-consistenza, contestualizzazione. ● Replicare e condividere una FC <p>3) Incontro in presenza 3 ore Realizzare la FC: dalla teoria alla pratica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avviare le attività in classe ● Flussi di lavoro per i gruppi ● Gestire le attività dei gruppi ● Layout operativi e risorse necessarie <p>4) Incontro in presenza 3 ore Valutare la FC: valutazione dell'allievo e dell'esperienza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistemi per la valutazione dell'apprendimento: app dedicate e sistemi online: Socrative, Adobe, Quizlet, Google Moduli,.... ● Valutare l'esperienza: feedback e questionari di soddisfazione ● Il miglioramento continuo <p>5) Incontro in presenza 3 ore Laboratorio di FC: presentazione di casi studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione di esempi di FC realizzati dai corsisti <p>Metodologia Nella prima parte di introduzione i docenti iscritti potranno iniziare a sperimentare il tema della Flipped Classroom attraverso la visione di alcuni contenuti realizzati ad hoc. Nella seconda parte, prevalentemente applicativa, verranno introdotti e attuati direttamente scenari di sperimentazione di Flipped Classroom.</p>	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Essere in grado di creare ambienti di apprendimento flessibili all'interno delle classi. In questi contesti dovranno saper integrare le attività centrate sui discenti e utilizzare le tecnologie in modo flessibile per supportare la collaborazione. ● Conoscere i diversi strumenti dispensativi e compensativi. ● Sapere specificare le attività più appropriate funzionalmente agli obiettivi didattici da perseguire. Progettare e realizzare le attività. Valutare e misurare le competenze acquisite, individuare ulteriori miglioramenti. ● Essere in grado di gestire le differenze nella propria classe. Riconoscere le opportunità offerte dalle TIC per rendere più efficace l'apprendimento di ciascun allievo.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
7	<p>Facendo imparo : realizzazione audiovisivi a scuola 15 ore</p>	<p><i>Strumenti basilari per la realizzazione di un prodotto audiovisivo. Spot di comunicazione sociale, video tutorial per il recupero delle carenze, video per il web, documentari, videoclip e cortometraggi.</i></p> <p>1) Primo Incontro (3 ore) Il linguaggio cinematografico : Storia del Cinema – Inquadrature – la scala dei piani – angolazioni e movimenti. Strumenti per la ripresa video. Laboratorio</p> <p>2) Secondo Incontro (3 ore) Il Montaggio : Costruzione del tempo del racconto . Espedienti tecnici di editing .</p> <ul style="list-style-type: none"> — Salti e sintesi temporali - ellissi — Dissolvenze — Flashback / Flashforward — Stacco — Tendina — Iris — Rallenty — Fermo immagine <p>Tipi di montaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> — Alternato — Narrativo — Parallelo <p>Esempi di montaggio nel cinema .</p> <p>3) Terzo Incontro (3 ore) Laboratorio di Preproduzione : dall’idea alla realizzazione. Brainstorming – soggetto – scaletta – sceneggiatura - storyboard -</p> <p>4) Quarto Incontro (3 ore) Post-produzione : Analisi del materiale girato e scelta delle clip. Montaggio video e tutoraggio. Riferimenti ai SW di montaggio video (Movie Maker / Adobe Premiere)</p> <p>5) Quinto Incontro (3 ore) SW di produzione video e didattica :</p> <ul style="list-style-type: none"> — costruzione di filmati interattivi per la didattica. — creazione di tutorial. — accesso a risorse video in rete. — authoring video. — streaming video <p>Cenni su formati e codec di compressione audio e video.</p> <p>MODALITA’ DI LAVORO Le lezioni verranno realizzate principalmente in modalità laboratoriale, fruibili anche utilizzando il proprio device in modalità BYOD.</p>	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Usare le più comuni tecnologie per la comunicazione e la collaborazione: messaggistica testuale, video conferenze e ambienti sociali di collaborazione online (strumenti di eLearning sincroni e asincroni: webinar, lezioni, corsi, tutorial, streaming, ecc) ● Integrare l’uso del laboratorio di informatica nella quotidiana attività di insegnamento. ● Aiutare gli studenti a realizzare nell’ambito dei propri progetti, prodotti multimediali, web, di editoria ● Descrivere le funzioni di strumenti TIC per la produzione di risorse (attrezzature per registrazioni e produzioni multimediali) e usarli per sostenere la creatività e la capacità di produrre nuova conoscenza da parte degli studenti.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
8	Corso Coding e pensiero computazionale e 15 ore	<p>L'inserimento del coding e del pensiero computazionale nella programmazione didattica delle scuole di ogni ordine e grado è una indicazione che proviene anche dalla legge 107/2015 che con le azioni contenute anche nel PNSD individua nel coding e nel pensiero computazionale quegli strumenti e quelle metodologie utili allo sviluppo delle competenze digitali e di problem solving fondamentali per lo sviluppo corretto di tutte le altre competenze del curriculum dello studente.</p> <p>Il Modulo propone</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Principi del pensiero computazionale ● Didattica delle competenze e Didattica problem based ● Come il pensiero computazionale si applica allo sviluppo delle competenze ● Il coding in attività di didattica attiva e interdisciplinare ● Utilizzo di Piattaforme di Coding per la realizzazione di apps, animazioni, giochi interattivi ed educativi <p>Gli strumenti utilizzati saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Piattaforma Code.org ● Piattaforma Scratch ● Piattaforma Learningapps.org <p>1) primo incontro in presenza – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Didattica delle competenze e didattica problem based ● Cosa si intende per pensiero computazionale ● Come il pensiero computazionale può aiutare a sviluppare competenze ● Metodi specifici del pensiero computazionale ● Pensare in modo algoritmico <p>2) secondo incontro in presenza – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Progettazione degli interventi ● Strutture base della programmazione ● Una prima esperienza con la programmazione visuale e la piattaforma Code.org <p>3) terzo incontro in presenza – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La piattaforma Code.org e le sue numerose opportunità ● Provare a realizzare una app ● Uso della piattaforma learningapps.org per costruire semplici giochi <p>4) quarto incontro in presenza – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione a Scratch ● Utilizzo di Scratch in modo semplice: uso degli sfondi, movimenti e suoni ● Costruzione di una prima semplice storia <p>5) quinto incontro in presenza – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione alla gestione degli eventi ● Utilizzo di variabili ● Creazione di una storia più complessa con Scratch <p>MODALITA' DI LAVORO Le lezioni verranno realizzate principalmente in modalità laboratoriale, fruibili anche utilizzando il proprio device in modalità BYOD, poiché le attività che verranno svolte utilizzeranno piattaforme online.</p>	<p>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le strutture fondamentali della programmazione ● Essere in grado di realizzare piccoli programmi, giochi, app utilizzando la programmazione visuale e ad eventi ● Essere in grado di affrontare i problemi della vita quotidiana con un approccio algoritmico ● Essere in grado di comprendere che per affrontare correttamente la complessità della realtà è bene utilizzare un approccio che tiene in considerazione il pensiero computazionale

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
9	PBL - Imparare risolvendo 15 ore	<p>L'utilizzo delle tecniche per la soluzione dei problemi per attivare l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti è alla base di questo modulo, articolando i contenuti e le esperienze con l'obiettivo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere le basi del Problem Based Learning. - Utilizzare le TIC nei progetti di Problem Based Learning. <p>Il percorso di formazione prevede la realizzazione di 5 incontri che affrontano:</p> <p>1) primo incontro in presenza – 3 ore Il PBL – Problem Based Learning: basi della metodologia e definizione delle fasi per la progettazione e realizzazione di un intervento con gli studenti</p> <p>2) secondo incontro in presenza – 3 ore Scenario operativo: sperimentare il PBL su un problema concreto.</p> <p>3) terzo incontro in presenza – 3 ore TIC applicate al PBL: il Challenge Based Learning – Apprendimento basato su una sfida</p> <p>4) quarto incontro in presenza – 3 ore Scenario operativo: casi studio di CBL e stesura progetti operativi</p> <p>5) quinto incontro in presenza – 3 ore Presentazione dei Progetti elaborati dai corsisti</p> <p>METODO DI LAVORO Gli incontri saranno prevalentemente laboratoriali: dopo l'introduzione teorica, i partecipanti saranno coinvolti in scenari operativi in cui sperimentare quanto appreso.</p>	

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
10	Sviluppare il digitale nella scuola (per DS e collaboratori dei DS) 15 ore	<p>Modulo rivolto ai docenti e ai dirigenti per affrontare il cambiamento con maggiore consapevolezza e con un occhio agli obiettivi di medio e lungo periodo per la scuola.</p> <p>I temi trattati saranno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. digitalizzazione 2. progettare il cambiamento 3. realizzare il cambiamento partendo dal basso 4. i riferimenti normativi <p>Alla fine del modulo, attraverso un laboratorio progettuale con l'uso delle TIC ai corsisti verrà chiesto di elaborare il proprio progetto di cambiamento e presentarlo con l'uso delle TIC.</p> <p>1) incontro in presenza – 3 ore La didattica con l'uso delle tecnologie: scenari di riferimento ed esempi di utilizzo. Il primo incontro ha l'obiettivo di disegnare il framework di riferimento, con uno sguardo ad alcune esperienze nazionali ed europee.</p> <p>2) incontro in presenza – 3 ore Progettare il cambiamento: dall'analisi della situazione alla stesura di un progetto condiviso. Definire il piano strategico e utilizzare gli strumenti per monitorare l'andamento del progetto</p> <p>3) incontro in presenza – 3 ore Cambiare coinvolgendo: comunicare e coinvolgere la comunità scolastica nel cambiamento. Definire ruoli, responsabilità e flussi delle informazioni</p> <p>4) incontro in presenza – 3 ore Scegliere la tecnologia: definire il budget e le fonti di finanziamento a breve e medio periodo</p> <p>5) incontro in presenza – 3 ore Presentazione degli esempi prodotti dai corsisti</p> <p>MODALITA' DI LAVORO Questo percorso prevede incontri in presenza che alternano un momento di presentazione frontale e brainstorming con attività pratiche di applicazione, per contestualizzare l'apprendimento in casi concreti.</p>	<p>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper guidare il cambiamento della propria scuola verso la digitalizzazione sia parte amministrativa sia didattica. • Saper coinvolgere il personale scolastico nel cambiamento.

Nr. modulo	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
11	<p>abc... iPad Insegnare e apprendere con le tecnologie Apple nella scuola</p> <p>15 ore</p>	<p>Il modulo proposto ha l'obiettivo di integrare nella didattica l'utilizzo di iPad e delle tecnologie Apple pensate per la scuola. Il tutto sostituendo e incrementando l'efficacia delle metodologie didattiche utilizzate dai docenti.</p> <p>Tutti gli incontri proposti di seguito hanno una durata di 3 ore con attività laboratoriali per i docenti coinvolti.</p> <p>1) Da iPad al tuo iPad – 3 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il sistema operativo iOS 10, iCloud, la gestione delle applicazioni e dei contenuti, la condivisione e l'interoperabilità delle attività didattiche ● La personalizzazione di iPad per studenti con Bisogni Educativi Individuali e altre funzioni dedicate all'accessibilità ● Gestire web, ePub, libri, PDF e appunti in una modalità di sostituzione ● Attività laboratoriali per i docenti <p>2) Costruire contenuti e presentarli: Pages e Keynote</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Costruire semplici storie, dispense, raccolte di testi con immagini, tabelle, grafici ● Realizzare un libro di classe in formato ePub ● Presentare immagini e parole con Keynote ● Raccontare una storia (storytelling) con una presentazione ● Attività laboratoriali per i docenti <p>3) Insegnare con la voce e la musica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Semplici note vocali con Memo Vocali, tracce audio e strumenti musicali con GarageBand ● Creare filastrocche musicali, gingle e canzoni ● Comporre i contenuti audio con immagini con iMovie ● Attività laboratoriali per docenti <p>4) Insegnare con le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Una mappa concettuale o mentale con Popplet ● Un riassunto multimediale con Adobe Spark ● Brainstorming e immagini con Doceri ● Disegnare con SketchBookX ● Attività laboratoriali per docenti <p>5) Una lezione rovesciata?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un quiz di classe con Kahoot! ● Una webquest con Doceri ● Un cartone animato con Toontastic ● Attività laboratoriali per docenti 	<p><i>Competenze professionali (basate su framework ICT per docenti UNESCO)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Essere in grado di integrare nel piano di studi sia l'utilizzo delle tecnologie sia degli standard di utilizzo delle tecnologie e per gli studenti. ● essere in grado di modellare i processi di apprendimento, creare situazioni in cui gli studenti applicano le proprie competenze cognitive ed aiutarli nella loro acquisizione. ● <i>Competenze professionali individuate attraverso il confronto con le scuole della rete.</i> ● Saper costruire presentazioni di contenuti e contribuire a formare una banca dati di esperienze didattiche realizzate. ● Modificare gli spazi della classe ed i tempi della proposta formativa in base alle nuove possibilità di apprendimento che le TIC introducono.