

PRIORITÀ STRATEGICA DEL PIANO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI 2016-2019 DI RIFERIMENTO

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

Target	Azioni formative
Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado	Ambienti di apprendimento: innovazione didattica, competenze digitali, contenuti digitali, potenziamento in chiave digitale degli indirizzi caratterizzanti

TITOLO E DESCRIZIONE

TECNOLOGIE E DIDATTICA

Un “ambiente di apprendimento” è il luogo delle esperienze di apprendimento, è il luogo dell'apprendimento significativo, della riflessione, della condivisione, della costruzione del sapere dove le nuove tecnologie, i SW applicativi, anche open source, la comunicazione telematica, la gestione e l' utilizzo di siti web possono fungere da **partner cognitivi** cioè strumenti di forte impatto formativo per le nuove generazioni.

L'incontro quotidiano tra tecnologia e prassi didattica presuppone per i docenti l'acquisizione improrogabile di nuove competenze per affrontare l'innovazione e disporre dei nuovi strumenti tecnologici con l'obiettivo di sviluppare esperienze didattiche specifiche.

Il corso della durata di **24 ore** é suddiviso in **tre moduli**.

FINALITÀ

- Formare e aggiornare docenti – già in possesso di una preparazione informatica di base - a competenze più consapevoli e approfondite sulle innovative tecnologie a uso didattico.
- Comprendere l'importanza del valore aggiunto del software didattico e delle reti telematiche nelle pratiche d'insegnamento.
- Valorizzare le competenze del saper progettare, produrre e usare concretamente esperienze e materiali digitali nelle pratiche didattiche.
- Incentivare il lavoro collaborativo sia in istituto sia su piattaforme didattiche con la redazione di repertori di siti e materiali utili per l'insegnamento.

SEDE CORSO

Liceo Volterra Fabriano

ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ FORMATIVA

Azione 1: attività laboratoriale

Modulo 1 Tematica prevista	Strumenti di presentazione, ipertesti e ipermedia: come idearli, progettarli e utilizzarli. Pensare e produrre ipertesti significa insegnare a collegare con molteplici riferimenti e rimandi testuali, iconografici, musicali, video, le informazioni. Tutto questo dà la possibilità di esplorare contenuti e linguaggi più vicini al mondo delle nuove generazioni. Le presentazioni risultano molto utili per introdurre argomenti, esporre
--------------------------------------	---

	lezioni, approfondire temi disciplinari, organizzare percorsi schematici, diagrammi di flusso e mappe concettuali in classe o nei laboratori. Le lezioni intendono – usando i principali programmi – insegnare a produrre ipertesti che valorizzino la multimedialità nei suoi articolati e complessi impieghi didattici.
Metodologia	Dopo una breve presentazione teorica di temi, funzioni e tecniche i corsisti lavorano alla propria postazione individuale in modalità sincrona interagendo con formatore e tutor per applicare immediatamente quanto proposto teoricamente.
Attori	Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado
Strumenti	PC - software - device forniti dalla scuola
Tempi	6 ore
Spazi	Laboratorio informatico
Competenze attese	Saper scegliere gli strumenti più adatti per produrre un ipertesto e riconoscerne la valenza didattica.

Azione 2: Ricerca ed approfondimento individuale e/o di gruppo

Modulo 1 Tematica prevista	Strumenti di presentazione, ipertesti e ipermedia: come idearli, progettarli e utilizzarli.
Metodologia	Il formatore propone ai corsisti diversi compiti da svolgere. I corsisti lavorando individualmente o in gruppo realizzano almeno un prodotto tra quelli indicati.
Attori	Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado
Strumenti	PC - software - device forniti dalla scuola
Tempi	4 ore
Spazi	Laboratorio informatico
Competenze attese	Saper produrre documenti multimediali ed ipertestuali finalizzati alla didattica.

Azione 1: attività laboratoriale

Modulo 2 Tematica prevista	Utilizzo didattico delle nuove tecnologie: l'aula digitale. Il modulo deve indicare quali sono gli strumenti presenti in un aula digitale ed insegnare come possono essere utilizzati a scopo didattico. Il docente deve essere in grado, per esempio, di controllare, oscurare, bloccare client-studenti/; monitorare, abilitare e escludere siti internet e applicazioni; gestire il controllo stampe e periferiche; chiudere, riavviare, disconnettere tutti i Pc in modo centralizzato; usare la funzione lavagna virtuale che crea interazione docente/ studente /classe rendendo efficiente la didattica collaborativa. Il docente deve imparare a comunicare con gli studenti mediante funzioni di conversazione/chat; trasferire/recuperare file in senso bidirezionale dalla sua postazione a quella studente. Si insegna a progettare un piano lezione secondo passi pianificati, a organizzare, preparare e somministrare test disciplinari con la possibilità di variare molteplici tipologie di domande e di ottenere la correzione, con immediate report statistici, delle prove.
Metodologia	Dopo una breve presentazione teorica di temi, funzioni e tecniche i corsisti lavorano alla propria postazione individuale in modalità sincrona interagendo con formatore e tutor per applicare immediatamente quanto proposto teoricamente. Si propongono diverse <i>attività pratiche</i> da svolgere: ad esempio come utilizzare la rete didattica del laboratorio per far visualizzare un documento a tutti gli utenti presenti; come condividere delle immagini del video per gruppi di postazione...
Attori	Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado
Strumenti	PC - software - device forniti dalla scuola
Tempi	6 ore
Spazi	Laboratorio informatico
Competenze attese	Utilizzo della rete LAN per archiviare, cercare e condividere documenti. Corretta gestione delle attrezzature portatili e non, della rete lan e della rete didattica disponibile nei laboratori multimediali della scuola.

Azione 1: attività laboratoriale

Modulo 3 Tematica prevista	La didattica e le reti telematiche Imparare a conoscere, utilizzare, gestire e produrre materiali didattici mediante le recenti innovazioni tecnologiche del Web. Ricercare in maniera avanzata le informazioni e accedere a esse per poi usarle per il proprio lavoro docente. Imparare a conoscere e utilizzare il <u>mondo wiki</u> e l' <u>opensource</u> , per esempio GeoGebraWiki, raccolta libera di material didattico per docent di matematica e fisica oppure le fonti della RAI, per i docenti di storia, filosofia, geografia e arte, dale Teche, a Medita a Mosaico. Approfondire l'uso dei weblog finalizzati allo sviluppo di esperienze scolastiche. Conoscere e imparare a utilizzare le <u>piattaforme di e-learning</u> ed anche il <u>podcasting</u> , cioè il sistema che tramite Internet permette di scaricare audio e video a fini didattici e culturali. Imparare ad utilizzare google drive con mirati approfondimenti ai moduli da somministrare on-line o off-line.
Metodologia	Dopo una breve presentazione teorica di temi, funzioni e tecniche i corsisti lavorano alla propria postazione individuale in modalità sincrona interagendo con formatore e tutor per conoscere immediatamente quanto proposto teoricamente.
Attori	Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado
Strumenti	PC - software - device forniti dalla scuola
Tempi	6 ore
Spazi	Laboratorio informatico
Competenze attese	Saper selezionare le risorse disponibili in rete per la didattica della propria materia.

Azione 3: Produzione e documentazione

Tematica prevista	Raccolta e ottimizzazione dei lavori prodotti e degli elenchi di risorse digitali conosciute e/o utilizzate durante tutto il corso.
Metodologia	E-learning
Attori	Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado
Strumenti	PC - software - device forniti dalla scuola
Tempi	2 ore
Spazi	Laboratorio informatico
Competenze attese	Creare specifici account per i partecipanti e cartelle personali per l'archivio e la condivisione dei dati nel file server di rete.