

PIANO DELLA FORMAZIONE DEI DOCENTI 2016-2019
Art 1, c. 124, L. 107/2015 – D.M. 797/2016
Istituti Scolastici dell’Ambito Territoriale 3 della Città di Torino

UTILIZZO DIDATTICO DELLA LIM
TAC e pareti di proiezione (tecnologia dell'apprendimento e della conoscenza)

PRIORITÀ	4.3 Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento																																						
TEMATICA	TAC e pareti di proiezione (tecnologia dell'apprendimento e della conoscenza)																																						
Durata del Corso	25 ore di cui:	10 ore in presenza																																					
		./ ore di attività on-line																																					
		2 ore di restituzione alla Scuola																																					
		4 ore di attività laboratoriale																																					
		5 ore di approfondimento personale																																					
	4 ore di team work																																						
Periodo/Date	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Unità</th> <th>argomento</th> <th>n° ore</th> <th>tipo di attività</th> <th>data o periodo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UD 1</td> <td>Open Board e Natural Reader (Software per pareti di proiezione e sintesi vocali per la didattica inclusiva)</td> <td>2</td> <td>Presentazione Esercitazione pratica</td> <td>03/05/18 ore 17-19</td> </tr> <tr> <td>UD 2</td> <td>Learning Apps (Moduli interattivi per la didattica disciplinare)</td> <td>2</td> <td>Presentazione Esercitazione pratica</td> <td>10/05/18 ore 17-19</td> </tr> <tr> <td>UD 3</td> <td>Spiral.ac (Piattaforma per trasformare una classe in uno spazio di dibattito e apprendimento interattivo utilizzando video, slide e quiz)</td> <td>2</td> <td>Presentazione Esercitazione pratica</td> <td>14/05/18 ore 17-19</td> </tr> <tr> <td>UD 4</td> <td>Bubbl.us e Padlet (Strumento per Brainstorming e Applicazione on line che permette di creare bacheche virtuali condivise tra più utenti)</td> <td>2</td> <td>Presentazione Esercitazione pratica</td> <td>24/05/18 ore 17-19</td> </tr> <tr> <td>UD 5</td> <td>StoryBoardThat e StoryDice (Strumenti di storytelling per creare semplici storie e fumetti narrativi)</td> <td>2</td> <td>Presentazione Esercitazione pratica</td> <td>31/05/18 ore 17-19</td> </tr> <tr> <td>UD 6</td> <td>Laboratorio esercitazione pratica</td> <td>4</td> <td>Laboratorio</td> <td>11/06/18 ore 9-13</td> </tr> </tbody> </table>				Unità	argomento	n° ore	tipo di attività	data o periodo	UD 1	Open Board e Natural Reader (Software per pareti di proiezione e sintesi vocali per la didattica inclusiva)	2	Presentazione Esercitazione pratica	03/05/18 ore 17-19	UD 2	Learning Apps (Moduli interattivi per la didattica disciplinare)	2	Presentazione Esercitazione pratica	10/05/18 ore 17-19	UD 3	Spiral.ac (Piattaforma per trasformare una classe in uno spazio di dibattito e apprendimento interattivo utilizzando video, slide e quiz)	2	Presentazione Esercitazione pratica	14/05/18 ore 17-19	UD 4	Bubbl.us e Padlet (Strumento per Brainstorming e Applicazione on line che permette di creare bacheche virtuali condivise tra più utenti)	2	Presentazione Esercitazione pratica	24/05/18 ore 17-19	UD 5	StoryBoardThat e StoryDice (Strumenti di storytelling per creare semplici storie e fumetti narrativi)	2	Presentazione Esercitazione pratica	31/05/18 ore 17-19	UD 6	Laboratorio esercitazione pratica	4	Laboratorio	11/06/18 ore 9-13
Unità	argomento	n° ore	tipo di attività	data o periodo																																			
UD 1	Open Board e Natural Reader (Software per pareti di proiezione e sintesi vocali per la didattica inclusiva)	2	Presentazione Esercitazione pratica	03/05/18 ore 17-19																																			
UD 2	Learning Apps (Moduli interattivi per la didattica disciplinare)	2	Presentazione Esercitazione pratica	10/05/18 ore 17-19																																			
UD 3	Spiral.ac (Piattaforma per trasformare una classe in uno spazio di dibattito e apprendimento interattivo utilizzando video, slide e quiz)	2	Presentazione Esercitazione pratica	14/05/18 ore 17-19																																			
UD 4	Bubbl.us e Padlet (Strumento per Brainstorming e Applicazione on line che permette di creare bacheche virtuali condivise tra più utenti)	2	Presentazione Esercitazione pratica	24/05/18 ore 17-19																																			
UD 5	StoryBoardThat e StoryDice (Strumenti di storytelling per creare semplici storie e fumetti narrativi)	2	Presentazione Esercitazione pratica	31/05/18 ore 17-19																																			
UD 6	Laboratorio esercitazione pratica	4	Laboratorio	11/06/18 ore 9-13																																			
Sede del corso	Direzione Didattica “Roberto D’Azeglio” via Santorre di Santarosa 11 – TORINO																																						
Formatore	Rodolfo Galati																																						
Destinatari del corso	Docenti scuola infanzia, primaria, secondaria di I grado																																						

Descrizione del corso	<p>Tutti usiamo la tecnologia per viaggiare, per comunicare o per gestire parte del nostro tempo libero.</p> <p>Oggi la tecnologia è ovunque, nel nostro telefono, in automobile, in casa. Allora, perché non utilizzarla a scuola con i nostri alunni nel processo d'insegnamento/apprendimento? Le TAC (tecnologie dell'apprendimento e della conoscenza) sono strumenti che possono supportare il docente e facilitare l'apprendimento significativo degli studenti. Attraverso una LIM, uno schermo interattivo, un PC, piuttosto che con un Tablet, possiamo animare i contenuti disciplinari rendendo più dinamica una lezione e favorendo la condivisione e l'approfondimento disciplinare grazie ad alcune applicazioni didattiche, video-mappe, ambienti di simulazione, piuttosto che semplici immagini, testi o esercizi digitali. Il corso intende presentare alcune risorse digitali in grado di stimolare e sostenere l'apprendimento efficace per tutti. La dimensione digitale consente allo studente di condividere, rimaneggiare, rielaborare, reinterpretare in modo significativo le informazioni utilizzando linguaggi e codici differenti, capaci di parlare ai diversi stili cognitivi attraverso i quali lo studente apprende, conosce e sviluppa abilità in linea con le 21st century skills.</p> <p>La tecnologia può diventare "l'insegnante di potenziamento" integrando quello che una volta era rappresentato dallo spazio o ambiente di apprendimento, come sosteneva Loris Malaguzzi. La formazione sarà proposta secondo il modello "mani in pasta", ovvero attraverso una sorta di laboratorio delle discipline in cui si farà "esperienza" concreta della tecnologia. Scopriremo come la fruizione delle tecnologie possa essere compensativa per gli alunni e accessibile a tutti i docenti senza essere necessariamente degli "esperti" informatici. Le risorse TAC presentate saranno collocate in un contesto metodologico didattico di riferimento. Storytelling, Roleplaying, Brainstorming, Problem solving, Apprendistato Coognitivo, piuttosto che il Cooperative Learning, oggi possono usufruire di strumenti, piattaforme e applicazioni digitali.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ○ Usare metodologie e strumenti didattici che favoriscano ambienti di apprendimento per sviluppare la competenza metacognitiva dello studente (imparare a imparare) ○ Rafforzare la pratica dell'osservazione attiva e del tutoring nel docente guida ○ Essere in grado di interagire al meglio con la classe favorendo momenti di discussione e di confronto peer to peer ○ Conoscere la didattica laboratoriale ○ Conoscere i principi di base utili a organizzare giochi di ruolo ○ Usare strumenti e software per realizzare una didattica inclusiva e integrata ○ Conoscere approcci didattici innovativi che favoriscano il rafforzamento delle competenze di base ○ Saper sviluppare negli alunni la dimensione tecnologica, cognitiva, etica e sociale della competenza digitale ○ Giocare con la realtà per sviluppare capacità di decontestualizzare, decentrarsi, cooperare ○ Utilizzare il gioco simbolico e la narrazione per superare visioni autoreferenziali ○ Saper interpretare con empatia ○ Sviluppare abilità sociali
Iscrizioni	<p>Entro il 27/4/2018 - Piattaforma SOFIA - Codice corso 14226</p> <p>Il corso sarà considerato attivo con un minimo di 15 iscritti.</p>