

Scuola Sede di Corso PNSD:

PROPOSTA FORMATIVA

(elaborata in modo coerente con le finalità e gli obiettivi del PNSD)

Titolo: IN CLASSE CON I DISPOSITIVI PERSONALI

Nome e Cognome del Formatore: LUCIA MAZZELLA

Percorso

Lavorare con i dispositivi personali destinati alla fruizione dei singoli partecipanti al processo di apprendimento

Sede del Corso: I C Giulio Cesare Mestre

Calendario del Corso: 8 ore

- Data: lunedì 05/12 dalle ore: 14.45 alle ore: 16.45
- Data: mercoledì 14/12 dalle ore: 15.00 alle ore: 18.00
- Data: martedì 20/12 dalle ore: 14.30 alle ore: 17.30

Note operative per i corsisti:

- E' previsto l'utilizzo di:

1. aula dotata di LIM (videoproiettore con HDMI per collegamento dispositivo Miracast) con connessione ad Internet
2. eventuale laboratorio informatico con connessione ad internet e videoproiettore (con HDMI per collegamento dispositivo Miracast) o PC/notebook in aula
3. dispositivo personale (tablet/smartphone) in modalità BYOD
4. un account di Google drive: si richiede a chi ne sia in possesso di portare le credenziali

Abilità già possedute che possono facilitare la fruizione del corso

1. Gestione di file e cartelle su tablet e PC
2. Operazioni di base di editazione documenti
3. Navigazione in rete
4. Gestione di app su tablet e smartphone

Abilità e competenze perseguite

1. Progettazione Didattica di lezioni partecipate:
 - a. Fruire materiali condivisi utilizzando i dispositivi
 - b. Creare questionari on line: esempi di esportazione e rielaborazione a fini didattici con software diversi
 - c. Progettare un'attività
2. Uso pedagogico del Tablet
 - a. Scambiare informazioni
 - b. Collaborare in rete utilizzando i device
 - c. Progettare un'attività
3. Ricerca e uso delle risorse in rete
 - a. Ricercare risorse anche multimediali
 - b. Modificare le risorse ai fini didattici.
 - c. Progettare un'attività

Rete Scuola Digitale Veneta

4. Comunicazione e collaborazione in ambienti cloud
 - a. Utilizzare in ambito didattico e collaborativo i dispositivi degli alunni e le app
 - b. Saper riconoscere le criticità e le opportunità
 - c. Utilizzare ambienti cloud per la condivisione di materiale
 - d. Collaborazione in rete secondo il modello del Cooperative learning
 - e. Realtà aumentata
 - f. Progettare un'attività

ABSTRACT:

Promuovere la competenza digitale significa orientare la tecnologia a servizio della collaborazione e di una didattica attiva e costruttiva.

Non basta un tablet per fare la scuola digitale: ci vuole la giusta motivazione a collaborare nell'ottica di creare idee e pensieri che diventeranno materiali da discutere e infine condividere con i compagni della classe, (ma il numero di utenti che si può raggiungere con la semplice diffusione dei materiali nel cloud non è realmente quantificabile).

La finalità è ottenere risorse flessibili, immediatamente spendibili, coerenti con la programmazione dell'insegnante e le esigenze dei diversi gruppi classe, editabili e Rieditabili, secondo il modello BYOD (bring your own device) e principi di apprendimento cooperativo.

Obiettivi perseguiti e risultati attesi dagli studenti

1. Saper svolgere un test o un sondaggio in classe con il proprio dispositivo
2. Riutilizzare gli esiti del test ai fini didattici
3. Utilizzare software di collaborazione in rete
4. Costruire il materiale formativo nell'ottica costruttivista
5. Saper ricercare e selezionare informazioni del web
6. Saper condividere informazioni del web
7. Utilizzare servizi cloud per salvare e condividere materiali
8. Utilizzare servizi cloud per costruire materiali
9. Utilizzare esperienze di realtà aumentata ai fini didattici
10. Acquisire la competenza digitale
11. Acquisire competenze disciplinari con l'aiuto delle tecnologie.

Moduli e attività

Modulo 1 :

Progettazione Didattica di lezioni partecipate: revisione partecipata delle informazioni

- a. Esempi di software utilizzati: Kahoot, Google forms, Socrative

Modulo 2

Progettazione Didattica di lezioni partecipate: utilizzo pedagogico dei diapositivi per mediare e condividere le informazioni

Esempi di software utilizzati: lavagne condivise (WebWhiteboard, Awapp, Lino.it), Google docs, app per condividere appunti

Modulo 3

Ricerca e uso delle risorse in rete

- a. Ricerca in rete di materiali multimediale
- b. Esempi di software utilizzati: Playposit, Blendsapce
- c. Condivisione in realtà aumentata Aurasma.

Modulo 4

Comunicazione e collaborazione in ambienti cloud

- a. Condividere e creare materiali:
- b. Esempi di software utilizzati Google drive, Padlet, AdobeSpark, Edmodo

Rete Scuola Digitale Veneta

Dotazioni tecnologiche e ambienti digitali di apprendimento

- a. LIM
- b. Tablet - smartphone

Tecniche di insegnamento attive e cooperative correlate alle tecnologie proposte

- a. Didattica costruttivista
- b. Cooperative learning

Produzioni dei corsisti

- a. Esempi di sequenza didattica coerente con i contenuti del modulo

Esperienze didattiche citate

- Adotta un compagno
- Col Fiorito
- Cooperative solving on Wikispaces
- Flipped CLIL
- Geometrologia: Pitagora userebbe la LIM
- PrimonaA on Wikispaces
- !RagGruppando!
- TInCludiamo
- Con La Testa Nel Cloud

Adattamento della proposta ai vari ordini e gradi scolastici e ipotesi di gestione a livello sistemico degli input formativi ad uso dei Team per l'Innovazione Digitale

L'utilizzo di LIM e dispositivi nell'ottica di fruizione personale e didattica collaborativa, consente la progettazione del percorso di formazione sia in orizzontale che in verticale.

La proposta degli ambienti collaborativi di apprendimento in rete (pc, tablet, smartphone) diventa un'opportunità di progettazione condivisa per i docenti di ogni ordine e grado; la stessa proposta, pensata per gli studenti, prevede un ragionamento sui tempi e modi diversi dell'applicazione nei vari ordini e sull'opportunità dell'eventuale affiancamento del genitore o dell'adulto.

Indicazioni bibliografiche

Le indicazioni bibliografiche saranno fornite durante il corso secondo le esigenze dei corsisti

Siti web di riferimento

Le indicazioni saranno fornite durante le attività e secondo le esigenze dei corsisti