

AICA – DIBRIS (Università di Genova)

PROGETTO FORMAZIONE CERTIFICATA PER IL DOCENTE NELLA SCUOLA DIGITALE

Competenze digitali per realizzare strategie didattiche
efficaci, inclusive e innovative
secondo il Framework Europeo DigCompEdu

*Un progetto formativo che nasce dalle esperienze dei corsi **Fare Didattica nel Web** (AICA) e dei corsi per le **Certificazioni EPICT** (DIBRIS – Università di Genova), ottenendo un percorso formativo più efficace grazie alla sinergia di contenuti e metodi di entrambe le esperienze.*

CORSO: FARE DIDATTICA ATTIVA NELLA CLASSE DIGITALE.

Obiettivi e descrizione sintetica.

Obiettivo del corso è formare i docenti a progettare e condurre lezioni interattive utilizzando i dispositivi di proiezione collegati a internet sempre più presenti nelle classi della Scuola italiana: dal computer di classe collegato al proiettore o allo schermo, alle lavagne multimediali, ai proiettori interattivi.

Ambiti specifici e trasversali [Piano per la formazione dei docenti 2016 -2019 - Miur]

- Specifico: 11- Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media”
- Trasversale: 3- Innovazione didattica e didattica digitale

Competenze in uscita

Al termine del corso i docenti sono in grado di:

- definire una progettazione didattica supportata dalle tecnologie digitali attenta sia agli aspetti di macro sia a quelli di micro-progettazione, scegliendo le strategie didattiche più adeguate con attenzione agli aspetti di valutazione delle competenze in generale e digitali in particolare;
- utilizzare applicazioni web per la produzione di materiali didattici digitali da utilizzare nella classe interattiva;
- progettare dinamiche di conduzione delle lezioni interattive che mettono in grado gli studenti di mettere in campo e valorizzare le proprie potenzialità.

Il dettaglio delle competenze attese al termine del percorso sono in calce al presente documento.

Destinatari e Numero minimo partecipanti.

Docenti della Scuola di ogni ordine e grado. La Scuola può proporre il corso ai propri docenti e ai docenti appartenenti al proprio Ambito Territoriale o ad altre reti di Scuole.

Il corso si attiva con minimo 10 partecipanti.

Modalità di erogazione e organizzazione del corso

Il corso è erogato in modalità blended (presenza + online):

- Tre incontri in presenza di due ore ciascuno,
- Attività individuale online,
- Lavoro di gruppo in presenza e online supportato da un Formatore,
- Sessione d'esame per l'acquisizione della Certificazione EPICT presso il Test Center AICA della Scuola.

Attività didattica prevista durante il corso

Durante il periodo di formazione, i corsisti realizzano 2 progetti didattici da utilizzare in aule con proiettori interattivi/LIM corredati da risorse didattiche digitali create ad hoc.

- Il primo si configura come attività di gruppo da svolgersi durante il corso con il supporto del formatore;
- Il secondo progetto consiste in un elaborato individuale che sarà oggetto della discussione in sede di esame finale per l'acquisizione della Certificazione EPICT.

Durata

6 settimane.

Crediti Formativi

2 Crediti Formativi equivalenti a 50 ore

[12 ore di formazione in presenza e distanza + 38 ore di studio individuale e di esercitazioni individuali e in gruppo supportati dal Formatore]

Costo

€ 180,00 a persona (IVA esente se acquistato dalla Scuola)

La Scuola può utilizzare fondi propri o incassare dai docenti tramite la Carta del Docente.

La Scuola carica su Sofia il Corso e i docenti acquistano tramite la Carta del Docente.

Modalità di pagamento

Ad AICA da parte della Scuola che può:

- utilizzare fondi propri,
- incassare dai singoli docenti tramite Carta del Docente.

Modalità di iscrizione

Raccolta nominativi corsisti da parte della Scuola.

Attestati e certificazioni

Il corso sarà caricato su Sofia dalle Scuole e il corsista consegnerà al termine del percorso:

- Certificazione EPICT Custom 2 moduli (rilasciata da Dibris - Università di Genova),
- Attestato di frequenza tramite piattaforma Sofia (rilasciato dalla Scuola),
- Mozilla Open-Badge.

Per informazioni: formazione@aicanet.it

FORMAZIONE CERTIFICATA PER IL DOCENTE NELLA SCUOLA DIGITALE
CORSO: FARE DIDATTICA ATTIVA NELLA CLASSE DIGITALE.

Competenze oggetto del corso
riferite al Syllabus EPICT e al Framework DigCompEdu

TEMI	Syllabus EPICT	DigCompEdu
Progettare per competenze nella Scuola digitale	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i riferimenti internazionali e nazionali sulla didattica digitale per impostare le proprie programmazioni didattiche • Progettare per competenze: macro progettazione. Obiettivi di competenza disciplinari e digitali e le tecnologie più adatte al loro raggiungimento e valutazione. • Progettare per competenze micro-progettazione. Le buone pratiche per la gestione delle le concrete attività che docenti e studenti svolgono tenendo conto delle caratteristiche delle tecnologie prescelte. 	<p>1. Impegno professionale 1.4 Riflessione sulle pratiche didattiche</p> <p>3. Didattica Digitale 3.1. Progettazione</p> <p>4. Valutazione digitale 4.1 Modelli di valutazione</p>
Personalizzazione e individualizzazione: attività didattiche e tecnologie digitali	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere attività didattiche supportate da tecnologie digitali adeguate allo sviluppo dei diversi stili cognitivi e di apprendimento per la promozione delle potenzialità degli studenti. 	<p>5 Valorizzare gli studenti 5.2 Individualizzazione e personalizzazione</p>
Metodologie didattiche e setting innovativi	<p><i>Modulo pedagogico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere le metodologie didattiche più adeguate agli obiettivi di apprendimento • Mettere in atto tecniche per condurre le attività didattiche nella classe dotata di tecnologie digitali: lavoro di gruppo, classe rovesciata, attività multiple secondo l'approccio della classe modulare e interattiva. • Scegliere il setting tecnologico e organizzativo della classe più adeguato agli obiettivi di apprendimento. 	<p>3. Didattica Digitale 3.1. Progettazione</p> <p>5 Valorizzare gli studenti 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti</p>
Progettare e gestire lezioni interattive	<p><i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Definire i tempi per l'attività del docente e le attività degli studenti • Scegliere gli strumenti della LIM che si rivelano utili per i diversi obiettivi didattici • Guidare la classe a prendere confidenza con lo strumento • Svolgere una lezione interattiva con il ruolo di mediatore fra risorse sulla LIM e gruppo classe (muri digitali, competenza scenica davanti e sulla LIM) • Organizzare gruppi di lavoro che fruiscono a turno della LIM in modo coordinato e/o collaborativo • Gestire e condurre attività di comunicazione video con la LIM 	<p>3. Didattica Digitale 3.1 Progettazione 3.2 Interazione docente-studente 3.3 Collaborazione fra studenti</p>

TEMI	Syllabus EPICT	DigCompEdu
Progettare materiali didattici per la lezione interattiva ⁽¹⁾	<p><i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare materiali didattici da fruire con la LIM • Didattizzare risorse autentiche per una loro esposizione sulla LIM • Condividere con la classe quanto realizzato con la LIM in classe 	<p>2. Risorse Digitali</p> <p>2.1 Selezionare risorse digitali</p> <p>2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali</p> <p>2.3 Creare e modificare risorse digitali</p>
Usare la LIM come strumento per interrogare e valutare	<p><i>Modulo 14: Interagire nella classe digitale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare la valutazione come momento formativo e di promozione dello studente 	<p>4. Valutazione digitale</p> <p>4.1 Modelli di valutazione</p> <p>4.3 Feedback e pianificazione</p>

(1) Strumenti web-based per la produzione di materiali didattici

- **Kahoot!** (per creare sondaggi e quiz alla LIM)
- **Google Moduli** (per creare sondaggi e test)
- **Sutori** (per realizzare linee del tempo interattive)
- **Coggle** (per creare mappe mentali/concettuali)
- **Learning Apps** (per creare esercizi, giochi didattici, test)
- **Padlet** (per attività di brainstorming, l'organizzazione di percorsi didattici e la condivisione di link)
- **Toondoo** (per realizzare storytelling a fumetti)
- **Adobe spark** (per creare post, web page, video)
- **Diigo** (per annotare pagine web e condividere segnalibri)
- **Apowersoft Istantanea schermo** (per catturare e annotare immagini dal monitor)
- **Apowersoft registratore schermo** (per catturare lo schermo creando audio.video tutorial)
- **YouTube Live streaming** (per mandare in onda e registrare un evento)
- **EdPuzzle** (per rendere i video interattivi)