



Corso in presenza

Animatore digitale: Le competenze digitali dei docenti. Quali? – II° edizione

Il corso sarà realizzato in **sette moduli** di cinque incontri per un totale di 15 ore per ciascun modulo.

Ogni modulo è completo nel proprio percorso, ma i moduli sono anche strettamente interrelati e permettono ai corsisti di personalizzare il proprio apprendimento: scegliendo uno o più moduli da seguire oppure

partecipando a l'intero percorso.

Il progetto formativo accompagna alla scoperta degli elementi necessari all'organizzazione di un **setting scolastico** che mediante l'applicazione dell'ICT (Information and Communication Technology) possa:

- ✓ *Innovare la gestione degli spazi e del tempo di insegnamento e apprendimento.*
- ✓ *Favorire la gestione dei gruppi e la personalizzazione dei percorsi - anche per i BES (Bisogni educativi speciali), dislessici e/o i disabili.*
- ✓ *Trasformare gli ambienti di apprendimento attraverso strumenti innovativi: E-book disciplinari multimediali, e-learning per docenti e studenti.*
- ✓ *Innovare le modalità di accertamento degli apprendimenti degli studenti adoperando strumenti di documentazione e di valutazione digitali tornati alla ribalta nei nuovi documenti ministeriali: l'ePortfolio dello studente.*
- ✓ *Innovare le modalità di presentazione delle competenze degli insegnanti adoperando strumenti di documentazione e di valutazione digitali: l'ePortfolio dell'insegnante.*

Tematiche:

1. La cattedra digitale
2. La classe digitale
3. Il laboratorio in classe
4. L'ePortfolio degli studenti
5. L'ePortfolio degli insegnanti
6. Creare ebook
7. Il coding

Metodologia: ciascun modulo da realizzare in cinque incontri sarà condotto attraverso l'applicazione di **strumenti** che favoriscono l'interazione e il dibattito tra i partecipanti, lo scambio di esperienze, la creazione di prodotti collaborativi, la riflessione comune sui contenuti proposti, l'autovalutazione della propria professionalità.

Oltre agli aspetti teorici saranno proposti **momenti pratici** nei quali i partecipanti si aggregano in gruppi e svolgeranno attività in sottogruppi.

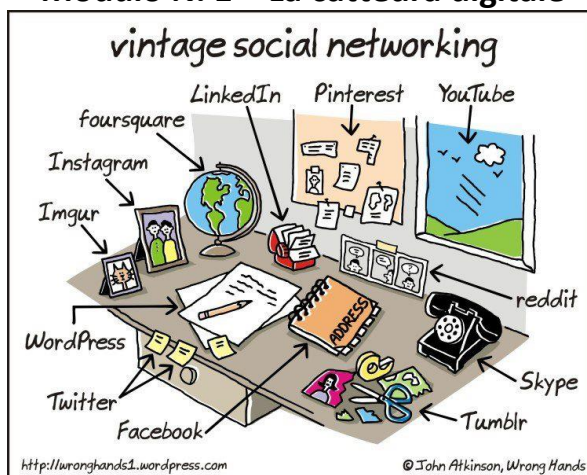
Le **attività richieste** saranno sviluppate attraverso:

- azioni concrete e manipolazione di applicazioni e di oggetti
- sperimentazioni in classe da riportare all'attenzione del gruppo
- discussioni, test di autovalutazione e verifica.

Destinatari: docenti scuola infanzia, primaria, secondaria di I° e II° grado.



Modulo N. 1 – La cattedra digitale



2

Obiettivi: organizzare il **setting scolastico come spazio fisico**;
innovare la gestione degli spazi e del tempo di insegnamento e apprendimento.

Il modulo offre e approfondisce **risorse, mezzi, strumenti, tecnologie** necessari per generare con e tra gli studenti e con i colleghi interdipendenza, atmosfere di responsabilità collettiva ed individuale, reciproco rispetto, senso di identità personale e di gruppo per comporre quadri cooperativi, attraverso la disseminazione e l'appropriazione di saperi e competenze.

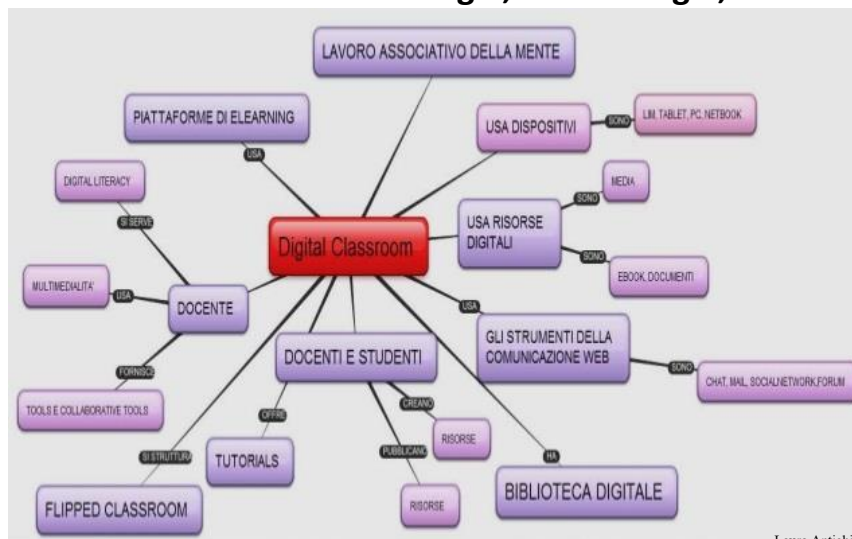
Incontri:

1. **La cattedra digitale:** web, cloud, social media; organizzazione degli spazi e dei tempi idonei all'uso delle tecnologie.
2. **Apprendimento informale:** banche d'informazioni e dati (risorse o repertori di informazioni); strumenti per l'elaborazione, la manipolazione, l'archiviazione di simboli e linguaggi: editor testuali e grafici.
3. **Apprendimento informale:** set di esplorazione e ricerca ipermediale in rete (browser, motori di ricerca, raccolte); ambienti di modellamento, di simulazione, di osservazione di fenomeni correlati alle discipline; elementi che permettono di costruire, assemblare oggetti, strumenti di authoring multimediale.
4. **Apprendimento informale:** strumenti di gestione: serie di strumenti che supportano sia il docente che lo studente nella gestione dell'apprendimento (diari di bordo, test di valutazione, portfolios, software per creare e gestire schede, ecc.), piattaforme collaborative.
5. **Apprendimento informale:** piattaforme formali e informali: un settore alquanto esteso nel quale sono inclusi anche gli strumenti virtuali particolarmente utili alla strutturazione dell'interdipendenza in un gruppo (classi virtuali, forum, blog, wiki, strumenti di web conferencing e webinar, social network).

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



Modulo N. 2 - La classe digitale - *flipped classroom* e didattica inclusiva BES: tecnologie, metodologie, strumenti



3

Obiettivi: progettare il **setting come spazio cognitivo-emotivo-relazionale;**

favorire la gestione dei gruppi e la personalizzazione dei percorsi - anche per i Bes (Bisogni educativi speciali), dislessici e/o i disabili.

Il modulo tratta, attraverso la proposta di una metodologia innovativa, dei repertori di **atteggiamenti consapevoli** (declinazione di regole di comportamento, insegnamento di abilità sociali) necessari alla realizzazione di **climi di classe**, attraverso i quali, gli studenti sappiano, in un ugual modo, concentrarsi sul compito o sul gruppo *sostenendo efficacemente i ruoli* loro affidati, interagendo costruttivamente nella condivisione di risorse, incoraggiandosi e collaborando.

Incontri:

1. **Apprendimento formale e informale:** imparare facendo – *learning by doing*; apprendimento riflessivo – *learning by reflection*; tecniche di simulazione – *case-based learning*; apprendimento cooperativo - *cooperative learning*.
2. **Tecnologie e flipped classroom:** metodologia; cloud, apps, LIM, tablet, smartphone, wifi free, applicazione del BYOD.
3. **Tecnologie per l'inclusività:** tecnologie, classe capovolta e inclusività: app per BES, disabili e dislessici.
4. **Tecnologie per l'inclusività:** tecnologie, classe capovolta e inclusività: app per BES, disabili e dislessici.
5. **La pratica della flipped classroom:** un esempio didattico interdisciplinare.

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



Modulo N. 3 - Il laboratorio in classe



4

Obiettivi: progettare il **setting come laboratorio**;

trasformare gli ambienti di apprendimento attraverso strumenti innovativi: e-learning per docenti e studenti.

Introdurre l'e-learning a scuola implica una riflessione sulla propria modalità di insegnamento per poter giungere ad un'integrazione efficace delle attività d'aula e di quelle a distanza, ognuna delle quali ha le sue specifiche potenzialità formative. Una piattaforma e-learning può diventare per il docente uno strumento di gestione di tutte le attività della classe, una sorta di contenitore "intelligente" dentro il quale il docente organizza la sua didattica, monitora il processo di apprendimento degli studenti, struttura il suo insegnamento.

Nel modulo verranno messe a confronto due soluzioni tecnologiche, una piattaforma e-learning tradizionale e la suite Google for Education, diverse tra loro per concezione e obiettivi ma entrambe interessanti dal punto di vista didattico e pedagogico. Si procederà infine a strutturare progetti didattici che integrino presenza e distanza sulla base dei casi portati dai partecipanti.

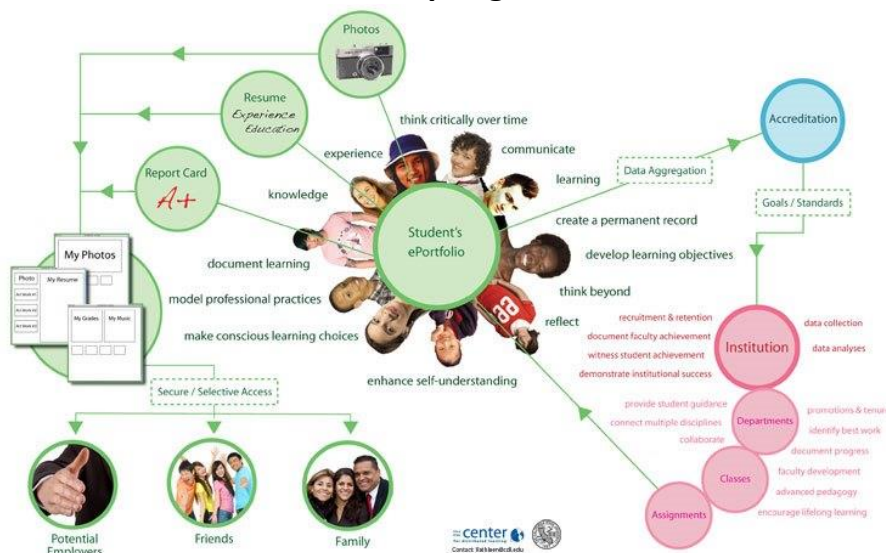
Incontri:

1. **E-learning e scuola:** inquadramento teorico sulla formazione a distanza con esempi di integrazione efficace in contesti d'aula tradizionali;
2. **Piattaforme e-learning:** architetture, presentazione di casi e approfondimento sugli strumenti per il docente e per lo studente;
3. **Google for education:** presentazione della suite e degli applicativi che la compongono;
4. **Confronto tra due soluzioni:** le soluzioni presentate forniscono entrambe la possibilità di gestire in maniera integrata la classe fuori e dentro l'aula ma la scelta se adottare l'una o l'altra tecnologia dipende strettamente dal contesto, in primis dagli obiettivi del docente; dal lavoro di confronto sarà possibile far emergere le esigenze dei partecipanti per poter procedere ad una ipotesi progettuale
5. **Organizzare la vita della classe:** progettare una didattica aperta al digitale supportata da ambienti tecnologici utili ad organizzare la vita della classe.

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



Modulo N. 4 – Innovare le modalità di accertamento degli apprendimenti: l'ePortfolio per gli studenti



5

Obiettivi: progettare il setting come **spazio metodologico**;

innovare le modalità di accertamento degli apprendimenti degli studenti adoperando strumenti di documentazione e di valutazione informatici: ePortfolio;

L'ePortfolio, o portfolio digitale, favorisce nello studente la metariflessione sul proprio percorso di apprendimento. E' lo studente che all'interno del proprio ePortfolio raccoglie durante il percorso formativo un insieme di artefatti multimediali utili a dimostrare il raggiungimento di certi obiettivi di apprendimento. Questo processo di raccolta, che avviene nel tempo e accompagna le attività in classe e a casa, diventa uno spazio di riflessione e di assunzione di consapevolezza di quanto appreso e del modo in cui si è appreso. L'ePortfolio dello studente, oltre ad essere uno strumento di autovalutazione, può diventare un elemento utile nel processo di valutazione che svolge l'insegnante anche per le sue specifiche qualità comunicative; esso può diventare per gli studenti uno strumento fortemente motivante per il fatto di essere uno spazio digitale proprio in cui potersi esprimere anche creativamente.

Nei contesti in cui la costruzione di un ePortfolio non può essere lasciata al bambino, l'insegnante può utilizzare questo strumento in maniera efficace sia per la documentazione dell'attività di apprendimento sia per la comunicazione con le famiglie.

Incontri:

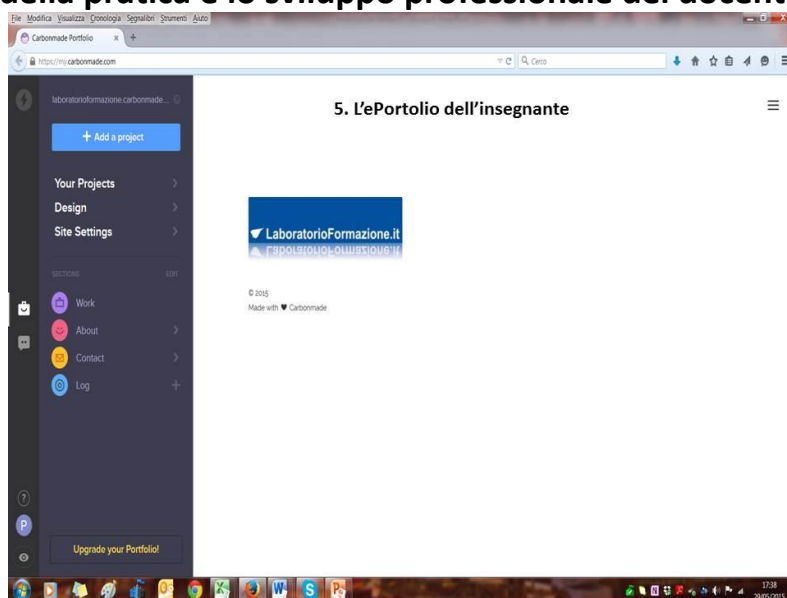
1. **ePortfolio:** definizioni, campi di applicazione, obiettivi
2. **ePortfolio:** analisi di casi, piattaforme
3. **Mahara:** una piattaforma ad-hoc per la creazione di e-portfolio e *Personal Learning Environment(PLE)*
4. **Mahara:** una piattaforma ad-hoc per la creazione di e-portfolio e *Personal Learning Environment(PLE)*
5. **Integrare l'ePortfolio nella didattica**

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



Modulo N. 5 - Innovare le modalità di accertamento delle competenze degli insegnanti: il teacher ePortfolio per la documentazione della pratica e lo sviluppo professionale del docente

6



Obiettivi: progettare il setting come **spazio metodologico**;

innovare le modalità di accertamento delle competenze degli insegnanti adoperando strumenti di documentazione e di valutazione infotelematici: ePortfolio

Il nuovo Regolamento sulla Valutazione di Sistema (SNV) coinvolgerà sempre più le scuole e gli insegnanti, i quali verranno chiamati ad **autovalutarsi**. In questo quadro il teacher ePortfolio o portfolio digitale del docente, rappresenta uno strumento indispensabile (già sperimentato nel 2015 per la formazione neoassunti). Il processo di costruzione di un ePortfolio consente, se guidato, di fare una raccolta ragionata di **evidenze della propria pratica di insegnamento** e induce ad una riflessione sul proprio sé professionale. Il percorso proposto conduce in maniera naturale alla realizzazione di una presentazione di sé utile a comunicare la propria professionalità. I partecipanti a questo modulo verranno accompagnati in un lavoro di riflessione sulla propria professionalità attraverso la realizzazione di attività già sperimentate nella formazione degli insegnanti in chiave professionalizzante. La piattaforma utilizzata per la costruzione del proprio teacher e-portfolio sarà Mahara.

Incontri:

1. **Professionalità docente e teacher ePortfolio**
2. **Riflessione e analisi di pratica per la messa a fuoco del sé professionale**
3. **Costruzione di un teacher ePortfolio: riattraversamento dell'esperienza**
4. **Costruzione di un teacher ePortfolio: documentazione della pratica**
5. **Costruzione di un teacher ePortfolio: riflessione e sviluppo professionale**

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.

Associazione per lo sviluppo professionale degli insegnanti
Qualificazione MIUR Prot. N. AODGPER.12684 DEL 29-07-08
www.laboratorioformazione.it

Per informazioni: tel. 3337128694 – dalle 17 alle 19



Modulo N. 6 - Mediare e ri-mediare: creare e-book



7

Obiettivi: progettazione del setting come **spazio sociale e creativo**;
trasformare gli ambienti di apprendimento attraverso strumenti innovativi: E-book disciplinari multimediali.

Le **tecnologie sociali** possono promuovere la **collaborazione e la cooperazione**; rendere possibile e supportare i processi dialogici, la conversazione, la discussione, il confronto, la negoziazione, lo sviluppo di atteggiamenti che rappresentano la sfera emotivo-affettivo-motivazionale; le “*zone di sviluppo prossimale*”, comprendono anche le tecnologie che possiedono le potenzialità per diventare propulsori in grado di agire sulla curiosità, la motivazione ad apprendere, la costruzione della conoscenza; tali tecnologie attribuiscono alla rete **un nuovo valore**: quello degli **utenti** che, popolando una **spazio sociale paritario**, attraverso la *hackerability* e il *mashup*, il rimescolamento di contenuti e servizi come prodotti della collaborazione, si possono manifestare come **creatori attivi**.

Incontri:

1. **Che cosa è necessario per creare ebook:** normativa sull’editoria digitali, Editech. Cosa è un e-book. Come utilizzare un e-book. Le competenze e le applicazioni necessarie per costruire un e-book.
2. **Ideare un ebook:** pubblicazione, formati, stampa
3. **Ideare un ebook:** storyboard, ricerca delle risorse, stampa
4. **Realizzare un ebook:** scelta del contenuto, layout e impaginazione, stesura, regole sul Copyright
5. **Realizzare un ebook:** scelta del contenuto, layout e impaginazione, stesura, regole sul Copyright

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



Modulo N. 7 - Il coding per lo sviluppo del pensiero computazionale



8

Obiettivo: progettare il **setting come laboratorio**.

Le ultime ricerche scientifiche mostrano come scrivere algoritmi informatici sia una pratica che porta allo sviluppo del pensiero computazionale, termine con cui si intendono competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, utili in tutti i campi e per tutti gli individui. Il pensiero computazionale si sviluppa attraverso i metodi e i modi dell'informatica, in particolare quelli che riguardano la scrittura di algoritmi e programmi. Sono state sviluppate negli ultimi tempi piattaforme per il coding approcciabili anche da non esperti. Si tratta di ambienti grafici, adatti anche a bambini della scuola primaria, che permettono di avvicinarsi in modo ludico ai principi della programmazione informatica. Obiettivo del modulo è avvicinare i docenti al mondo del coding per progettare percorsi didattici all'interno dei quali integrare elementi di programmazione informatica.

Incontri:

1. **Il pensiero computazionale:** cos'è e perché è importante per una cittadinanza attiva
2. **Caratteristiche del coding**
3. **Piattaforme innovative per il coding:** introduzione
4. **Piattaforme innovative per il coding:** casi e sperimentazioni
5. **Progettare attività di coding nella didattica**

Costo: iscrizione individuale **euro 95**; iscrizione istituti scolastici sino a 20 docenti **euro 990**.



FORMATORI:

Patrizia Appari, Manuela Benedetti, Claudia Dorigoni, Anna Maria Proietti, Stefania Quattrocchi, Adriana Zamarian.

I curricula dei formatori sono reperibili al seguente indirizzo:

http://www.laboratorioformazione.it/index.php?option=com_content&view=article&id=527&Itemid=382

ISCRIZIONE:

per le iscrizioni individuali per questioni organizzative si prega di comunicare la propria intenzione di partecipazione **precisando il/i modulo/i d'interesse e il pomeriggio preferito** a direttore@laboratorioformazione.it entro il **29 gennaio 2016**

I moduli si svolgeranno a Milano nei pomeriggi di mercoledì, giovedì e venerdì.

Ad avvenuto contatto spedire a direttore@laboratorioformazione.it:

- **modulo d'iscrizione** (scaricabile dal sito www.laboratorioformazione.it);
- **copia dell'avvenuto pagamento** (coordinate bancarie per versamento: **IT 94 V 05048 33030 000000011272** - intestato a Laboratorio Formazione).

Ai partecipanti verrà rilasciato un attestato di partecipazione ai sensi delle DM 177/2000 e DM 90/2003 che certifica le ore di svolgimento del corso e i crediti formativi acquisiti.