








































TECNOLOGIA E DIDATTICA

TIC e didattica: analisi degli strumenti e delle strategie di collaborazione e sperimentazione.

OBIETTIVI		MATERIALI DI STUDIO	ATTIVITÀ	ordini di scuola	crediti
La didattica tra vecchie e nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Creare le condizioni teoriche e concrete per un'alleanza tra le tecnologie tradizionali della didattica e le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Come cambiano i processi di apprendimento con l'uso delle tic ✓ Le tecnologie come strumento e le attività intellettuali ✓ La scuola come ambiente tecnol. ✓ Le nuove tecnologie e la pratica educativa di G. Biondi 	✓ A scuola, anche da casa	P-S-SS	4
			✓ Raccontare con le immagini	P	4
			✓ Didattica in classe con l'audio digitale	P-S	4
			✓ Documentare la didattica	TUTTI	2
	<ul style="list-style-type: none"> ● Imparare ad apprezzare cosa C'E' di specifico, per la didattica, nelle nuove tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le nuove tecnologie a scuola: storia di un successo annunciato e allo stesso tempo contrastato ✓ Ergonomia didattica ✓ Il ruolo del software libero nel campo della didattica scolastica 	✓ Software didattico gratuito	P - S	4
			✓ I luoghi geometrici con il software Open ...	SS	6
			✓ Tanti piccoli e liberi pensieri...	I	4
			✓ Ergonomia didattica	I-P-S	4
			✓ Liberamente	I-P-S	6
			✓ Dinamicamente	I-P-S	6
			✓ Valutazione critica di siti sul cristianesimo	TUTTI	6
			✗ Un percorso multimediale per l'Irc		
Linguaggi e prodotti della multimedialità	<ul style="list-style-type: none"> ■ Riconoscere, tramite la pratica, che i diversi codici hanno pari dignità, dentro la spazio multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprendimento per modelli e personalizzazione della didattica ✓ Progettare unità didattiche multimediali ✓ Unità di Apprendimento e utilizzo delle TIC: indicazioni metodologiche 	✓ Minilezioni	SS	4
			✓ Produrre un prodotto pubblicitario in classe	S-SS	4
			✓ Il video racconta il territorio	S-SS	6
			✓ An incredibile adventure: montaggio audio/video a scuola	P-S	4
			✓ Trailer in classe	S-SS	4
			✓ Raccontare con le immagini	p-S	4
			✓ Ken Burn	TUTTI	4
			✓ Progetto di unità didattiche multimediali	P	6
			✓ Composizioni poetiche multimediali	TUTTI	6
			✓ Costruire questionari e test interattivi	P-S-SS	6
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Capire che il digitale, e la 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le mappe della conoscenza 	✓ Libri pop up, origami, sagomati, una piccola casa editrice in classe	P-S	6

	telematica, talora mettono in scena un sapere già noto, in altri casi danno vita a saperi del tutto nuovi, almeno per la scuola	 Il sistema dei media, senza e con il computer  Multimedialità e bambini	 Linux e multimedia: dynebolic una distribuzione linux live  La parola e l'immagine  Leggere suoni  Mappe mentali e concettuali a sostegno della ricerca su internet  Costruire cartoni animati a scuola  Adolescenti e narrazione nel mondo digitale  Costruzione di mappe concettuali e frames con il software cooperativo C- Map	P-S-SS I I P P S - SS	6 4 4 4 4 6
Apprendimento e gioco	 Produrre componenti o frammenti di situazioni videoludiche	 Frammenti di videogioco  Il ludico del digitale	 Costruire e giocare con labirinti interattivi  Videogioco e apprendimento  Progettazione e realizzazione di videogiochi ad elevata accessibilità  Trucchi del mestiere – Giocare con i grafici  Alla ricerca di giochi online  Trucchi del mestiere – Giocare con le parol	P- S-SS TUTTI I-P-S P-S I P-S	6 4 4 4 6 4
La didattica in rete: potenzialità e strumenti	 Sperimentare il valore aggiunto che la dimensione ludica garantisce all'apprendimento	 Percorsi didattici possibili sull'utilizzo tra gli studenti degli strumenti di comunicazione telematica  Didattica in rete  Capire la rete  L'importanza della rete come risorsa didattica  Usare internet con modalità	 Le cacce al tesoro della conoscenza  Sitografia per bambini  Progettare una ricerca con wikipedia  Progettare un percorso didattico con l'uso dei blog  Uso didattico di blog per la scuola  I browser per bambini: navigare per progetti	TUTTI I-P-S P-S P - S P-S-SS I-P	4 4 2 4 4 4
Pensare e realizzare risorse digitali per la didattica	 Individuare i punti di forza e le opportunità operative delle risorse digitali per la didattica	 Progettare Learning Objects come attività didattica  I LO e la didattica: tra realtà e mi  Anche dati di risorse educative: un'indagine a livello internazionale	 Learning objects: le origini  Iper-scrivere  Ri-scrivere  Trasformare materiali didattici non strutt.  Usare contenuti didattici digitali	TUTTI SS SS SS TUTTI	4 6 6 6 4