

Unità formative

A cura di Maria Stella Gulmanelli

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO						
Totale ore di formazione programmate			21			
Ore di sperimentazione didattica previste			6			
Unità formativa	Contenuti di massima	Struttura di massima	Priorità (Legge 107/2015, art. 1 comma 7)	Destinatari	n. ore	C.F.
1) Supportare i DSA con le ICT	Cosa sono i Disturbi specifici dell'apprendimento; la normativa a supporto dei D.S.A. Gli strumenti compensativi. Mappe concettuali e mappe mentali.	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale; sperimentazione didattica; documentazione e restituzione /rendicontazione.	1) Inclusione e disabilità 2) Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	4	4
2) Google: il motore di ricerca e Gsuite. Lms: Edmodo	Come affinare le ricerche in campo didattico. Google Drive; moduli, mymaps, documenti,	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale;	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	4	4

	presentazioni. Componenti aggiuntivi; scrittura collaborativa e correzione elaborati. La piattaforma Edmodo.	sperimentazione didattica; documentazione e restituzione /rendicontazione.				
3) La video lezione come strumento di supporto all'apprendimento	Creare o manipolare video a scopi didattici. L'utilizzo di Edpuzzle, Playposit, Vizia, Vibby, Vialogues, Educreation.	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale; sperimentazione didattica; documentazione e restituzione /rendicontazione.	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	4	4
4) Digital storytelling	La narrazione digitale come strumento di apprendimento, rielaborazione, potenziamento delle capacità di scrittura e di organizzazione dei concetti. L'utilizzo di Adobe Spark, Powtoon, Biteable.	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale; sperimentazione didattica; documentazione e restituzione /rendicontazione.	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	3	3
5) Le app e i quiz interattivi da utilizzare con Lim e smartphone	Coinvolgere gli studenti nella creazione e nell'uso in aula di quiz e app interattive.	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale; sperimentazione didattica;	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	2	2

	L'utilizzo di Learningapp, Kahoot, Quizlet. Wizer.	documentazione e restituzione /rendicontazione.				
6) Creare un blog a scopo didattico	Documentare e condividere lezioni e attività didattiche con Blogger	Formazione in presenza; approfondimento personale e/o collegiale; sperimentazione didattica; documentazione e restituzione /rendicontazione.	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	Corpo docente	4	4
Risultato atteso del processo formativo		<p>La formazione sulla didattica digitale integrata intende incoraggiare i docenti all'uso degli strumenti digitali nella pratica educativa quotidiana accrescendo, al contempo, abilità e conoscenze nella produzione di materiali digitali da condividere con gli studenti o da far creare agli alunni in modo collaborativo, anche nell'ottica di un approccio didattico "innovativo" e condiviso.</p> <p>Gli incontri intendono presentare modelli operativi e materiali di riferimento in linea con lo sviluppo delle competenze di sistema previste nel Piano della formazione dei docenti 2016-2019.</p>				

Mappa delle competenze attese

Organizzare
lezioni
interattive
multimediali

Aumentare
l'efficacia degli
interventi
disciplinari,
rilevabili in termini
di partecipazione e
profitto dei
discenti

Intervenire con
efficacia in
alcuni processi
di
apprendimento

Far nascere la
motivazione
allo studio

Incrementare la
creatività, la
capacità di
risolvere i
problemi, la
competenza
digitale degli
allievi

