

**PROPOSTA PER ATTIVITA' DI FORMAZIONE
RIVOLTA AI DOCENTI**

“NUOVE TECNOLOGIE APPLICATE ALLA DIDATTICA”

RESPONSABILE PROPOSTA
prof. Albino Polcari
DURATA - PERIODO
30 ore
RISORSE MATERIALI UTILIZZABILI
Attrezzature tecniche e tecnologiche dell'Istituto (laboratorio informatica, LIM, maxi schermo, rete LAN interna, server con storage dati, fotocopiatrice)
DESTINATARI
Docenti
PROBLEMI CHE IL PROGETTO INTENDE AFFRONTARE
Mancanza di conoscenze dei nuovi strumenti tecnologici didattici
OBIETTIVI OPERATIVI
Il progetto vuole stimolare i docenti all'uso di strumenti moderni al servizio di una didattica moderna, che da un lato solleciti gli studenti ad un apprendimento più moderno e costruttivista, dall'altro aiuti i docenti nella razionalizzazione del loro lavoro didattico. L'obiettivo finale è quello della completa <u>autonomia</u> dei docenti su questi argomenti.
ATTIVITÀ CHE SI INTENDONO SVOLGERE
Illustrazione ed uso pratico delle tecnologie relative alla Didattica Applicata: dall'uso dei nuovi strumenti informatici (tablets, smartphome) all'elaborazione di oggetti didattici mediante l'uso di applicativi avanzati; utilizzo di strumenti informatici avanzati per la razionalizzazione del lavoro didattico e per lo sviluppo della comunicazione docente-studente (piattaforme per la gestione della Didattica e per la somministrazione delle verifiche, cloud computing, etc.).
ARTICOLAZIONE DELL'INTERVENTO
In una prima fase si rileveranno le conoscenze informatiche e tecnologiche pregresse dei corsisti, tramite somministrazione di un questionario specifico ed una discussione frontale collettiva. Successivamente si definiranno le esigenze di ciascun corsista, relativamente ai propri ambiti disciplinari. Nella seconda fase, più corposa, l'intervento si articolerà in moduli monografici, ciascuno su uno degli argomenti che si intendono sviluppare: -) gli strumenti per la valutazione: Socrative o QuizFaber -) piattaforme didattiche ed ambienti di apprendimento: Edmodo, Google Classroom -) le presentazioni: Prezi vs. Microsoft PowerPoint -) realizzare una videolezione: Screen-cast-o-matic -) la conoscenza per immagini: Thinglink e Fotor -) strumenti lessicali: Tagxedo, Puzzlemaker, Tagxedo, Cloze test, Tiki-toki -) le mappe cognitive: MindManager, MindMapper, CMAP -) la realtà aumentata: Aurasma ed i QR codes -) strumenti per il sondaggio: SurveyMonkey -) quando la tecnologia viene incontro ai Bisogni Educativi Speciali -) nuove metodologie didattiche: Flipped Classroom, Spaced Learning, Inquiry Based Learning (IBL) L'evoluzione temporale dell'intervento terrà conto delle esigenze didattiche ed organizzative

dell'Istituto; alcuni di questi moduli potranno perciò essere accorpati e sviluppati insieme.
METODO CHE SI INTENDE UTILIZZARE Lezioni inizialmente frontali per l'esposizione generale delle tematiche specifiche, quindi lavoro di gruppo per la realizzazione pratica di oggetti utilizzando gli strumenti precedentemente esposti. Simulazione in aula di situazioni pratiche, seguita da dibattito su condivisione di esperienze.
INDICATORI DI RISULTATO Numero di ore di frequenza al corso; numero di questionari di soddisfazione positivi; valutazione dei lavori prodotti dai corsisti, secondo una definita griglia di valutazione, basata sulla conoscenza degli argomenti e sul grado di autonomia acquisita nell'uso degli strumenti.
MODALITÀ DI VERIFICA DEI RISULTATI RAGGIUNTI Assegnazione di prove pratiche inerenti gli argomenti sviluppati nei moduli e loro valutazione, alla luce della loro applicabilità pratica.
MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE Principalmente digitale, tramite archiviazione su supporto di memoria.
STRUMENTI - ATTREZZATURE - SUSSIDI RICHIESTI/OCCORRENTI/PREDISPOSTI USB pens, tablets, smartphone personali.

prof. Albino Polcari

