



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

- AL DIRIGENTE SCOLASTICO
- AI DOCENTI

Oggetto: Formazione interna sulle competenze digitali

DESTINATARI: n° 20 Docenti di Scuola Primaria in possesso di competenze di base o intermedie

PERIODO DI SVOLGIMENTO: dal 5 al 13 settembre 2017

ARTICOLAZIONE DEL CORSO: corso erogato in modalità BLENDED (presenza-distanza): n° 15 ore in presenza suddivise in 5 incontri da 3 h ciascuno; n° 10 ore online su apposita piattaforma di e-learning

SEDE: laboratorio multimediale del plesso Marconi

DOCENTE: Nicolino Ingenito, Animatore Digitale e Formatore PNSD

CERTIFICAZIONE: al termine del corso sarà rilasciata attestazione di frequenza valida ai fini della Formazione Docenti 2016-19

PROGRAMMA DEL CORSO E COMPETENZE PREVISTE: come da tabella seguente.

<p align="center">CORSO FORMAZIONE DOCENTI "Il digitale nella didattica per competenze" Livello A ore 25</p>			
TEMATICHE	ARGOMENTI	COMPETENZE	Strumenti-metodi-mezi
Missione e visione del PNSD	didattica per competenze, competenze digitali, principi del lifelong learning e dell'apprendimento in contesti anche non formali brainstorming sulla sintesi L.107 13/7/2015 DM 851 del 27 ottobre 2015 «Piano Nazionale per la scuola Digitale» brainstorming analisi e sintesi realizzazione di attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;	comprende e applica i principi dell'apprendimento permanente conosce i principali riferimenti normativi relativi alla "Buona Scuola" Comprende e sa applicare i principi	Test iniziali delle competenze in ingresso. Modulo verifica conoscenze in ingresso. verifica conoscenza punti principali del PNSD con test online autoprodotto con banca



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

	<p>potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche; adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati, nonché lo scambio di informazioni; formazione dei docenti; potenziamento delle infrastrutture di rete, con particolare riferimento alla connettività nelle scuole; valorizzazione delle migliori esperienze delle istituzioni scolastiche anche attraverso la promozione di una rete nazionale di centri di ricerca e di formazione; definizione dei criteri e delle finalità per l'adozione di testi didattici in formato digitale e per la produzione e la diffusione di opere e materiali per la didattica, anche autoprodotti</p>	<p>ispiratori del PNSD conosce come sviluppare Unità di apprendimento delle competenze digitali sa adottare strumenti tecnologici che favoriscono la governance, la trasparenza e la condivisione di dati è in grado di valorizzare le esperienze, le ricerche e sa promuovere progetti di reti, conosce la normativa e la sa applicare per l'adozione di libri di testo e per l'autoproduzione</p>	<p>dati personale Stipula condivisa e sottoscrizione del patto formativo. introduzione, supportata da slide, video, mappe concettuali, work-flow, cronoprogramma, ecc. brainstorming : come il docente già affronta il contesto didattico breve illustrazione dello strumento tecnologico da usare (tool online) simulazione di scenario reale (da effettuare in gruppo) in cui utilizzare il tool attività laboratoriale di gestione web di applicativi e ricerche peer education, costituzione di gruppi di lavoro con scambio di competenze e conoscenze ricerca azione, su materiale strutturato e sitografia specifica verifica finale realizzazione di prodotto finale e/o documentazione dell'attività svolta questionario di gradimento</p>
Integrazione PNSD-PTOF	<p>analisi della situazione attuale dell'istituzione scolastica e dei suoi fabbisogni per la programmazione del proprio intervento. gestione sezione del Piano triennale dell'offerta formativa al PNSD.</p>	<p>sa integrare il PNSD nel piano triennale dell'offerta formativa</p>	
	<p>Cooperative learning e tools online per il lavoro cooperative (padlet, suite google-drive, ecc..) Cooperative learning i ruoli dell'insegnante [formare i gruppi e assegnare i ruoli -- organizzare gli spazi e predisporre i materiali -- processing -- valutazione autentica -- le rubriche di valutazione] peer education Quadro teorico di riferimento di sostegno didattico. Formazione e attività specifiche per i tutor, educazione tra pari, efficacia, pensiero critico, comunicazione efficace, empatia, condivisione delle esperienze, individuazione dei peer leader loro formazione e sostegno. ricerca azione facilitante della Peer Education Quadro teorico di riferimento: #Azione 6 BYOD studio normativa sulla privacy e utilizzo strumenti personali a scuola, stipula del patto formativo con le famiglie. Pregi e criticità del BYOD, conoscerli per non incorrere in problematiche. L'uso e la conoscenza di software e di sistemi di apprendimento che diano la possibilità di usare dispositivi mobili in dotazione</p>	<p>conosce e promulga metodologie attive e collaborative conosce, diffonde e gestisce il cooperative learning</p> <p>saper organizzare peer education tra pari e per classi verticali, gestisce gruppi, motiva, sostiene, i tutor education</p> <p>Conosce il quadro teorico generale di riferimento sull'utilizzo dei dispositivi personali in ambito lavorativo e didattico Sa gestire il BYOD nella propria classe</p>	



Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca



1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



Polo Qualità
Napoli



Unione Europea

	<p>personali BYOD: [Padlet, Kahoot, Screencastomatic, Sophia, Edmodo, Evernote, Google Drive e G.App for education, Symbaloo, ecc]</p>	<p>Conosce e sa utilizzare le pratiche del BYOD</p>	
	<p>#Azione 17 Coding, brainstorming quadri teorici internazionali attivazione di schemi di apprendimento alternativi e personalizzati del pensiero computazionale, del linguaggio degli oggetti e l'ora del codice Piattaforma programmailfuturo.org Registrazione alla piattaforma https://blockly-games.appspot.com sperimentare le prime attività di coding creazione e gestione di di una classe virtuale sulla piattaforma studio.code.org Algoritmo il coding unplugged il coding visuale a blocchi il coding testuale (javascript) i labirinti costrutto iterazione: cicli costrutto controllo: operatori condizionali Frequentare un MOOC</p>	<p>Conosce quadri teorici del pensiero computazionale Conosce e sa diffondere il pensiero computazionale nel proprio istituto tramite l'utilizzo delle piattaforme di coding Sa far sperimentare le attività di coding Conosce e diffonde i principali algoritmi di pensiero computazionale Sa approfondire le tematiche grazie ai MOOC</p>	
	<p>Fablab a scuola laboratori creativi grazie a tecnologia diffusa e condivisa, innovare i processi con la stampante 3D e macchine CNC da taglio e incisione disegno bidimensionale e la modellazione tridimensionale di oggetti sviluppo creatività</p>	<p>Progettare e gestisce FAB LAB. realizzazione di manufatti concreti digitali</p>	
	<p>Classi virtuali Creazione di classi virtuali per l'apprendimento a distanza tramite piattaforme online. Moodle, Edmodo Condivisione, assegno, valutazione, tutoraggio online, progettazione, dell'apprendimento a distanza per la realizzazione di classi virtuali secondo la metodologia Flipped Classroom</p>	<p>Realizza, gestisce e conduce classi virtuali di apprendimento a distanza per la didattica flipped applica con efficacia il tutoraggio online</p>	
	<p>Cura dei contenuti per l'apprendimento aspetti tecnici e didattici del Content o Learning Curation: capacità di filtrare e aggiungere valore ai contenuti che riceviamo quotidianamente da tutte le fonti online La creazione di contenuti e informazioni senza mai a partire da zero: trovare contenuti pertinenti e significativi, organizzarli, ri-contestualizzarli e condividerli, in altri termini curare l'apprendimento dei contenuti.</p>	<p>competenze nel curare l'apprendimento, gestire il processo di selezione, raccolta, organizzazione (e successiva condivisione) dei contenuti relativi ad un particolare argomento o area tematica.</p>	



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

	La società digitale, il sovraccarico informativo e cognitivo l'apprendimento sociale e informale, l'apprendimento auto diretto		
	la gestione condivisa di contenuti digitali,: Google Drive e google App for Education Produrre e archiviare contenuti di qualsiasi genere, connettersi alla rete e lavorare in rete in termini specifici: insegnare, apprendere, studiare, comunicare. La rete come ambiente per archiviare, organizzare, condividere dati. aspetti tecnici e didattici del Cloud Computing : accessibilità ovunque, sempre e con qualsiasi dispositivo, condivisione e interazione con altri utenti Logica della condivisione: documenti privati e pubblici. condivisioni con diversi utenti e gruppi di utenti Editing con Google Drive spazio di scrittura, spazio interattivo, spazio di approfondimento dei contenuti, spazio di partecipazione alla costruzione di un testo condiviso: produzione di contenuti di testo, presentazioni, tabelle, disegni, moduli, etc. scrittura digitale collaborativa testo digitale non fisso come quello a stampa, ma modificabile, più facilmente condivisibile e realizzabile collaborativamente disponibilità di strumenti per la scrittura collaborativa: cronologia, commenti, suggerimento, livelli della comunicazione: testo, commento, suggerimento	Conosce ed è in grado di diffondere l'utilizzo di strumenti gratuiti che consentono un utilizzo a 360 gradi del cloud e dei relativi strumenti digitali per la didattica produttiva-innovativa-inclusiva-cooperativa Progettare, realizzare e guidare una stesura documentale cooperativa cloud a fini didattici e organizzativi	
	cyber bullismo prevenzione e sensibilizzazione Dichiarazione dei diritti e doveri in internet orientamento e individuazione delle azioni positive e negative in termini di utilizzo di internet	conosce, prevenire, arginare fenomeni di prevaricazione e bullismo in rete.	
	cittadinanza digitale , scuola come luogo in cui vivere il cambiamento , esercitare attivamente la cittadinanza (digitale), immaginare soluzioni innovative, ascoltare, accogliere, anticipare i bisogni, apprendere attraverso la scoperta , la partecipazione , all' elaborazione critica e creativa attraverso la facilitazione degli strumenti e degli ambienti digitali .	sa far vivere la cittadinanza digitale, in classe, nell'istituto e in attività a distanza. conosce e diffonde le nuove competenze digitali	



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

	framework europeo DigComp, AgID, Spid, Agenda digitale Europea		
	copyright e licenza open marchio immagine del prodotto riconosciuta pubblicamente, brevetto, diritto d'autore sw: licenze d'uso dei programmi che non si possono copiare. Principali norme del diritto informatico. Software proprietario, Freeware, Software libero	conosce le principali licenze e copyright per l'utilizzo di materiale della rete e di app e sw.	
	ricercare e selezionare criticamente informazioni in rete Cercare di definire la natura e i limiti dell'ambiente Internet, Imparare a muoversi tra le informazioni, elaborare precise strategie di ricerca, circoscrivere e finalizzare la ricerca, confrontarsi con una molteplicità di approcci, imparare a percepire Internet come fenomeno dinamico, imparare a percepire Internet come ambiente aperto, saper valutare l'autorevolezza, l'utilizzabilità forme cooperative ed organizzative concernenti tematiche più specifiche e complesse motori di ricerca, funzioni avanzate di ricerca, realizzazione di un motore di ricerca personalizzato e collaborativo	gestisce il carico documentale - multimediale di internet ai fini didattici e di ricerca.	
	classi 2.0 sono attuate tramite i percorsi strutturati per il BYOD	gestisce il BYOD	
	aspetti tecnici e didattici delle Registrazioni audio delle lezioni e loro utilizzo nella didattica per: ripassare, ascoltare una lezione persa, recuperare argomenti arretrati, ottimizzare i tempi dello studio e dell'apprendimento in sintesi di consentire agli studenti di gestire con più autonomia il proprio percorso di apprendimento. Digital Storytelling dare il carattere fabulatorio ai racconti digitali	Conosce, produce, gestisce e diffonde: podcast, audio-book, lezioni audio. crea storie digitali applica la metodologia Flipped Classroom e BYOD	
	L'importanza del video nell'educazione aspetti tecnici e didattici delle tipologie di video per l'ambito educativo e strategia per integrazione sistematica dei video nell'educazione criticità e i punti di forza dello strumento comunicativo piattaforme di condivisione video inclusi	Conosce, produce, gestisce diffonde: video didattici video lezioni, video tutorial, blended learning, video conferenze, video interattivi, video quizzes, video corsi,	



Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca



1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



Polo Qualità
Napoli



Unione Europea

	Khan academy, Ovo, ecc. creazione di Play-list didattiche	applica la metodologia Flipped Classroom .		
Software o App per la didattica	Screencast-o-matic : realizzare una lezione digitale sfruttando le potenzialità comunicative della multimedialità per esporre un argomento, ampliare l'offerta di contenuti e personalizzare l'apprendimento.	Realizza video lezioni multimediali applica la metodologia Flipped Classroom e BYOD		
	Padlet : condividere ed interagire su cloud con dispositivi mobili per realizzare attività comunicative Padlet : come realizzare e pubblicare bacheche online	Creare una bacheca online ad uso didattico, applica la metodologia Flipped Classroom e BYOD		
	Prezi : presentazioni dinamiche realizzare contenuti "animati" focalizzando l'attenzione sull'oggetto e favorendo l'apprendimento attraverso una più efficace percezione visiva ed organizzazione delle slides a differenza di PowerPoint con successione lineare.	Saper realizzare un contenuto didattico animato applica la metodologia Flipped Classroom		
	PowToon animazioni e cartoon strumento che consente di creare video e presentazioni animate dalla grafica molto accattivante (tipo cartone animato).	Saper realizzare un contenuto didattico animato e un cartoon applica la metodologia Flipped Classroom e BYOD		
	Mindomo e Cmap tools le mappe concettuali Le mappe concettuali sono strumenti per rappresentare la rete di relazioni tra i concetti di un argomento. Una mappa aiuta i docenti all'esposizione e gli studenti alla comprensione nel processo di insegnamento/apprendimento favorendo la memorizzazione in modo veloce ed efficace. concetto di tipo gerarchico o reticolare attraverso: nodi (rappresentati da figure geometriche) relazioni tra i loro nessi logici (rappresentate da frecce).	Sa realizzare e diffondere l'utilizzo di mappe concettuali applica la metodologia Flipped Classroom e BYOD		
	Kahoot Apprendere giocando aspetti tecnici e didattici dell'apprendimento ludico. Apprendere giocando e giocare apprendendo: la "gamification" giocare a fini dell'apprendimento Kahoot creazione di quiz da somministrare online, giocato in aula e su dispositivi mobili diffonde l'utilizzo del BYOD .	Sa realizzare verifiche ludiche e giochi diffondendo la pratica del BYOD		
Plickers applicazione per realizzare sondaggi e quiz in tempo reale senza utilizzare dispositivi digitali o mobili da parte degli studenti.	interviene anche in mancanza di device digitali			
Aureoo connette il web ai libri Aureoo ambiente web, permette di creare	Saper cercare relazioni tra il libro di testo e le			



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

	<p>mappe tra libri e risorse web proponendosi come un social network per la costruzione di mappe concettuali innovative e percorsi di apprendimento.</p> <p>Simbaloo raccolta personale di risorse sulla Rete e accesso semplificato tramite Webmix alle risorse didattiche della rete.</p> <p>ScribaEpub editing e-pub e scrittura collaborativa produzione e pubblicazione di Contenuti Didattici Digitali (CDD) aspetti tecnici e didattici dell'Editoria Digitale e testi digitali appuntamento multimediale (testuale, audio, video...) formattazione e grafica di un testo Scrivere e pubblicare on line Ambienti di scrittura collaborativa multimediale Struttura dell'archiviazione dei documenti on-line e App per la creazione e pubblicazione di Ebook</p>	<p>risorse in rete applicare la metodologia Flipped Classroom e BYOD</p> <p>applicare la metodologia Flipped Classroom e BYOD</p> <p>Comunicare, collaborare, pubblicare e produrre contenuti digitali Progettare, realizzare e guidare una pubblicazione digitale Realizzare in digitale pubblicazioni per la stampa Realizzare ebook</p>	
	<p>Metacognizione della WebQuest ottimizzare i tempi nella navigazione in internet, per consentire agli studenti di focalizzarsi su come usare le informazioni piuttosto che su come cercarle Ricerca Guidata in internet, su siti pre-selezionati dal docente, gli studenti, divisi in gruppi dai compiti autentici e ruoli differenti, trovano le informazioni necessarie allo svolgimento della ricerca finalizzata alla realizzazione di un prodotto finale. Il compito (ricerca-azione) che parte dalla rielaborazione delle informazioni raccolte arriva alla realizzazione di un prodotto che può essere un oggetto multimediale, un testo, una presentazione, un opuscolo, uno slogan pubblicitario, o qualsiasi altra elaborazione. 6 sezioni: introduzione, compito, risorse, procedura, valutazione e conclusione.</p>	<p>Sviluppa e diffonde la Metacognizione tramite ricerche azioni guidate in internet sviluppa competenze tramite compiti di realtà autentici per la realizzazione di un artefatto o prodotto multimediale, legato alla realtà</p>	
	<p>Progettare e gestire lezioni interattive con la LIM e il software opensource OPEN SANKORE' creare, condividere e modificare u.d.a. Convertire u.d.a. in formato aperto e accessibile</p>	<p>Installa, configura e utilizza il software Open Sankoré Realizza attività e lezioni didattiche con la LIM</p>	
Inclusione e integrazione	<p>Didattica inclusiva metodologie che prediligono l'uso di materiale digitale per lo sviluppo di tecniche di apprendimento volte</p>	<p>competenze diffuse nell'integrazione, recupero e potenziamento degli</p>	



**Ministero
dell'Istruzione
dell'Università e della
Ricerca**



**1° Circolo Didattico di Pozzuoli
"Guglielmo Marconi"**
Viale Capomazza 1
80078 Pozzuoli (NA)
Segreteria: tel. e fax 0813031244
E-mail: naee16600e@istruzione.it
Web: www.1circolopozzuoli.it



**Polo Qualità
Napoli**



Unione Europea

	<p>all'integrazione quali: cooperative learning, problem solving, circle time, ed altre modalità di apprendimento motivazionale per una didattica inclusiva.</p> <p>DSA e BES riferimenti normativi e tecniche di personalizzazione dell'apprendimento</p> <p>sviluppare capacità di utilizzo delle nuove risorse digitali per il consolidamento di una didattica creativa, alternativa ed anche innovativa che favorisca percorsi didattici idonei e produca scenari e processi didattici volti all'integrazione e all'inclusione.</p> <p>costruzione di piani personalizzati in particolare per gli alunni con difficoltà nei processi di apprendimento. PDP, PEI.</p>	<p>alunni, con particolare riguardo alle metodologie didattiche digitali per le personalizzazione delle attività didattiche rivolte ai BES.</p>	
--	---	---	--

Pozzuoli, 01/09/2017

L'ANIMATORE DIGITALE

