



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE STATALE "EMILIO SERENI" AFRAGOLA – CARDITO

Settore Economico: Amministrazione, Finanza e Marketing – Turismo

Settore Tecnologico: Trasporti e Logistica (Conduttori del mezzo aereo) Settore Professionale: Servizi per l'Enogastronomia e

l'Ospitalità Alberghiera Liceo Artistico - Indirizzi: Arti Figurative – Architettura - Ambienti

RETE DI SCOPO

"Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base"

**AMBITO TERRITORIALE DELLA CAMPANIA 18
– AFRAGOLA**

Scuola Capofila: ISIS SERENI AFRAGOLA-CARDITO

Unità Formativa: Strategie didattiche innovative 3

Area di progetto: Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenza di base

Titolo del corso: Soluzioni Digitali per una didattica innovativa

Sede di Corso: ISIS FILANGIERI (Frattamaggiore)

Descrizione sintetica del progetto esecutivo

Il percorso formativo, rivolto ai docenti per l'innovazione della scuola, pone particolare attenzione alle azioni del PNSD centrate sull'innovazione didattica e sull'utilizzo integrato del digitale nei processi di apprendimento. In particolare affronta le seguenti tematiche.

Organizzazione del lavoro, promozione della collaborazione e realizzazione di modelli di lavoro in team; conoscenza e gestione dell'infrastruttura digitale della propria scuola; documentazione didattica e valorizzazione di pratiche innovative; coinvolgimento della comunità scolastica e territoriale; creazione di reti e consorzi sul territorio.

Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile negli ambienti di apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola; digitale per l'inclusione e l'integrazione; sviluppo del pensiero computazionale; robotica educativa; creatività digitale; documentazione digitale e biblioteche scolastiche; risorse educative aperte e costruzione di contenuti digitali; utilizzo consapevole di internet a sostegno delle attività di apprendimento; educazione ai media e ai social network; social media policy e uso professionale dei social media; collaborazione e comunicazione in rete; cittadinanza digitale; ricerca, selezione e organizzazione di informazioni; copyright e licenze aperte.

Dettaglio dei contenuti affrontati durante gli incontri in presenza:

- Ambienti per la didattica (aule aumentate, spazi flessibili, laboratori moduli, piattaforme learning LMS- GSuite- Edmodo, Moodle, Fidenia)
- Google Classroom e google app
- BYOD (Nearpod, Kahoot e utilizzo dei device personali)
- Pensiero Computazionale e Coding (coding e scratch)
- Risorse educative aperte (creare questionari on line, siti dedicati , strumenti di presentazione dinamiche e video animazioni quali Padlet, Powtoon, Prezi)
- Uso consapevole di internet a sostegno delle attività di apprendimento

Obiettivi:

- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali;
- Rafforzare la formazione all'innovazione didattica a tutti i livelli (iniziale, in ingresso, in servizio);
- Introduzione ai concetti base della programmazione tramite l'utilizzo di strumenti semplici che non richiedono abilità avanzate dell'uso del computer e di conoscenze di programmazione.
- Sperimentare una didattica innovativa basata sull' uso di strumenti digitali quali: LIM, libri interattivi, blog, podcast, risorse online, youtube, tablet lavorando sulla personalizzazione dell'insegnamento e sullo sviluppo di competenze digitali dei discenti anche con l'utilizzo di piattaforme per la gestione di classi virtuali

Programmazione, struttura e Formazione online

1. 2h Implementazione di strategie didattiche ed e-learning: utilizzo di sondaggi, questionari, siti web e wiki nella pratica didattica;
2. 2h La gestione di una piattaforma e-learning;
3. 2h Il pensiero computazionale nella didattica;
4. Progettazione di UDA con l'utilizzo di strategie didattiche innovative e di piattaforme e-learning
5. Programmare UDA utilizzando il coding applicato al processo di insegnamento-apprendimento
6. Creazione di sondaggi e questionari on-line
7. Elaborazione di UDA
8. Creazione e gestione di una piattaforma e-learning
9. Test finale

Formazione frontale in presenza , attività laboratoriale, metodologia del peer to peer, flipped classroom e simulazione di aula web 3.0. Formazione attraverso piattaforme social learning

Materiale didattico e strumenti

- Moodle, GSuite, Google Apps, google Moduli
- Edmodo
- Videotutorial
- Dispense
- Siti dedicati
- Kahoot, powtoon, Nearpod, Socrate, EdPuzzle
- Scratch, Cod.org
- Chat, forum, Wiki

Programmazione, struttura e articolazione della fase ricerca –azione:

- Creazione di account piattaforma Edmodo, utilizzo di chat, forum e padlet, con gestione di classi virtuali
- Creazione di account su piattaforma code.org e di una classe virtuale
- Creazione di un sito dedicato personale
- Progettare un'UDA con strumenti e metodologie innovative

Afragola, 13/06/2017

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Daniela Costanzo