



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: Istituto d'Istruzione Secondaria S. Pertini (Afragola)

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