

**FORMAZIONE INSEGNANTI GENERAZIONE WEB LOMBARDIA PER L'ANNO SCOLASTICO 2017/2018
LE ICT PER L'INNOVAZIONE METODOLOGICA DELLE SCUOLE LOMBARDE
POLO FORMATIVO LICEO ARTISTICO MODIGLIANI DI GIUSSANO**

<p align="center">MODULO 1</p> <p align="center">Didattica 2.0 Bring your own technology, ovvero l'uso di smartphone e tablet in classe</p> <p align="center">12 ore</p>	<p>Il modulo promuove l'innovazione didattica attraverso le I&CT e attraverso una didattica laboratoriale, presentando i contenuti necessari a introdurre i partecipanti all'utilizzo interattivo delle tecnologie digitali più avanzate (smartphone, tablet) che sono già parte integrante della dotazione personale degli studenti, per le attività educative e formative di materia. Il modulo mira a innovare l'approccio e la metodologia didattica, potenziando le competenze professionali di utilizzo in chiave formativa e in una cornice educativa delle tecnologie digitali. Il corso risponde alla possibilità di regolare e adottare l'uso dei dispositivi degli studenti nell'ambito della vita scolastica e in particolare della didattica di classe e rende possibile strutturare percorsi che siano formativi non solo rispetto all'uso di piattaforme, software e tecnologie trasversali, ma anche e soprattutto rispetto alle soft skills relative ad aspetti educativi, comunicativi e relazionali. L'obiettivo è rafforzare i docenti nella loro capacità di costruire gruppi-classe che soddisfino i criteri di competenza e di condotta fondamentali per l'utilizzo di dispositivi 2.0 in classe.</p>
<p align="center">FORMATORI</p>	<p align="center">GAETANO TROINA – PAOLO COPPOLA</p>
<p align="center">MODULO 2</p> <p align="center">Didattica dell'informatica nella Scuola Primaria: progettazione quinquennale</p> <p align="center">12 ore</p>	<p>Il modulo promuove l'innovazione didattica, sostenendo la formazione del personale docente, con particolare riferimento alla Scuola Primaria, lungo due assi: da una parte, esso guida i partecipanti in un percorso attraverso gli aspetti fondamentali - sia di contenuto didattico che di gestione educativo-evolutiva - della didattica dell'I&CT nella Scuola Primaria. Nella cornice di un dialogo tra esempi concreti, attività pratiche e applicazioni reali, da una parte, e riferimenti teorici (cooperative learning), metodologici (ricercare informazioni vs comunicare attraverso l'informatica e il web) e deontologici (sicurezza informatica e tutela dei minori), dall'altra, i partecipanti sono guidati alla riflessione intorno ad una programmazione didattica integrata quinquennale, che ponga al proprio centro il valore dell'esperienza formativa di giovani allievi in età evolutiva. Dall'altra parte, viene proposta ai partecipanti un'esperienza didattica applicativa nell'universo del coding, attraverso l'utilizzo del sw Scratch come strumento di sviluppo del pensiero computazionale e dell'inquiry-based learning, e come piattaforma di sperimentazione pratica. In questo modo, il corso promuove l'accessibilità e la personalizzazione delle strategie didattiche, e divulga il coding e il tinkering per lo sviluppo del pensiero computazionale e l'approccio alle STEM.</p>
<p align="center">FORMATORE</p>	<p align="center">ANDREA NODARI – PAOLA BLASI</p>

<p>MODULO 3</p> <p>Sensorialità e ICT per la didattica</p> <p>9 ore</p>	<p>Il corso promuove l'innovazione didattica attraverso l'integrazione delle ICT nell'apprendimento, proponendo uno sguardo applicativo sulle tecnologie digitali al servizio della Scuola. Viene approfondito il punto di vista dell'impatto sensoriale-percettivo ed emotivo-motivazionale che l'ICT può esercitare sull'esperienza di apprendimento degli studenti. Le tecnologie avanzate a disposizione oggi dell'utente medio, in prevalenza open source o comunque liberamente utilizzabili, consentono di sperimentare utilizzi molteplici, in grado di arricchire la "cassetta degli attrezzi" dell'insegnante per mezzo di una metodologia partecipativa e interattiva basata sul "learning by doing". In particolare il corso ha l'obiettivo di accrescere la capacità dei partecipanti di utilizzare i media (immagini, audio e video) nella didattica quotidiana: come utilizzare risorse audio e video in classe, come creare o modificare prodotti audio, grafici e video, come introdurre il concetto di realtà aumentata nella didattica, in ottemperanza agli obblighi deontologici e normativo-legali correlati al ruolo del docente. Il corso prende anche in considerazione le implicazioni che queste tematiche hanno in relazione agli apprendimenti degli alunni BES o con deficit sensoriali.</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>FABIO FRITTOLI</p>
<p>MODULO 4</p> <p>Sviluppi della didattica personalizzata in ambienti digitali per docenti della scuola primaria</p> <p>9 ore</p>	<p>Il Corso prevede la definizione delle categorie diagnostiche DSA e BES, anche in riferimento alla normativa vigente, la presentazione delle principali competenze compensative con particolare riferimento all'uso di ausili e software all'interno delle nuove tecnologie per DSA e BES. Nel corso del laboratorio didattico saranno presentati software per attività di screening e di recupero e potenziamento delle competenze compensative.</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>PIETRO PELLEGRINO</p>
<p>MODULO 5</p> <p>Sviluppi della didattica personalizzata in ambienti digitali per docenti della scuola secondaria di I/II grado</p> <p>9 ore</p>	<p>Il corso prevede la definizione delle categorie diagnostiche DSA e BES, anche in riferimento alla normativa vigente. Valutazione e accertamento delle competenze e degli apprendimenti con riferimento all'utilizzo di strumenti digitali, presentazione delle principali competenze compensative con particolare riferimento alle nuove tecnologie. Ausili e software per DSA e BES. Il laboratorio didattico prevede la presentazione di software per attività di potenziamento delle competenze compensative e strumenti tecnologici a supporto delle lezioni in aula e dello studio individuale. Saranno sviluppate le seguenti competenze professionali in uscita: conoscenza specifica dei principali disturbi di apprendimento e dei bisogni educativi speciali; saper strutturare attività didattiche (spiegazione, esercitazioni intermedie e verifica) con l'ausilio di strumenti tecnologici dedicati; capacità di inclusione attraverso l'autonomia, la partecipazione e l'integrazione degli alunni con DSA e BES utilizzando tecnologie informatiche.</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>GIUSEPPE LUPO – MARIO NESPOLI</p>

<p>MODULO 6</p> <p>Il Coding</p> <p>9 ore</p>	<p>Nel modulo verrà illustrato il pensiero computazionale e attraverso un laboratorio teorico-pratico saranno proposte sperimentazioni e pratiche di coding con coding senza computer, Code.org e Scratch. I docenti saranno quindi in grado di progettare attività in classe con il coding tramite esempi guidati di attività e laboratori di progettazione e conduzione di attività - per gruppi interdisciplinari.</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>FRANCESCO PARRELLA</p>
<p>MODULO 7</p> <p>Google Classroom</p> <p>9 ore</p>	<p>Il modulo promuove l'innovazione didattica, sostenendo la formazione del personale docente attraverso le I&CT e attraverso una didattica laboratoriale, mira inoltre a innovare l'approccio e la metodologia didattica, potenziando le competenze professionali attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali. Google Classroom è un'applicazione disponibile per alunni e insegnanti che hanno un account Google App for education. Classroom è stato progettato per aiutare gli insegnanti a creare e raccogliere i compiti senza ricorrere a supporti cartacei e include funzionalità che consentono di risparmiare tempo, come la possibilità di creare automaticamente una copia di un documento Google per ogni studente. Inoltre crea cartelle di Drive per ciascun compito e studente, in modo che siano ben organizzati. Con le App per tablet e smartphone sia con sistema operativo Android che IOS, gli studenti possono aprire i compiti e svolgerli direttamente dai propri device, comunicare con i compagni in tempo reale, gli insegnanti possono visualizzare le proprie classi, tenere traccia in tempo reale di chi ha consegnato il lavoro e correggere ovunque si trovino.</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>FRANCESCO PARRELLA</p>