

Corsi di Formazione

INDICE

Percorso: [“Metodologie Didattiche Innovative”](#)

Percorso: [Condivisione buone pratiche: Case Study della SSPG “Ruffo”](#)

Percorso: [A scuola Condivisione buone pratiche: Case Study della SSPG “Ruffo” - Avanzato](#)

Percorso: [Google per la scuola-Classroom](#)

Percorso: [Google per la scuola- Suite per la scuola](#)

Percorso: [Scuola Senza Zaino-corso base](#)

Percorso: [Scuola Senza Zaino- Mantenimento](#)

Percorso: [L’@bc della lezione con la LIM](#)

Percorso: [Stampa 3D Essential](#)

Percorso: [Coding e robotica educativa \(Scuola infanzia e primaria\)](#)

Percorso: [Coding e Robotica educativa \(Scuola SSPG\)](#)

Percorso: [Il Suzuki a scuola- Didattica della Musica attraverso IL METODO SUZUKI](#)

Seminario di formazione : Pensieri, fascino e seduzioni - a cura dell'Associazione nazionale

“Senza Zaino”

Seminario di formazione: Le TIC invisibili

Seminario di formazione: INSEGNARE CON BELLEZZA: una giornata di alta formazione per sostenere progetti avanzati di insegnamento e apprendimento

Percorso: “Metodologie Didattiche Innovative”

DURATA 25 ore: 15 in presenza e 10 ore di studio di materiali, approfondimento personale, ricerca azione (creazione materiali, sperimentazione in classe).

Costo: 100 euro

PROGRAMMA

MODULO 1 *METODOLOGIA “FLIPPED CLASSROOM”*

- Metodologia “Flipped Classroom”
- Esempi di U.D.A.
- Modello di “Project Work”

MODULO 2 *LE CLASSI VIRTUALI*

- Cosa si intende per classe virtuale
- Piattaforme didattiche online
- Creazione di classi virtuali e gruppi virtuali
- Gestione della classe virtuale

MODULO 3 *PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITA’*

- Progettare attività didattiche con strumenti e servizi online

- Ricerca delle fonti

MODULO 4 *PRODUZIONE MATERIALI*

- Strumenti utili per produrre materiali digitali per personalizzare le lezioni
- Lo screenshot
- Immagini interattive
- Mappe concettuali
- Creare Videolezioni

MODULO 5 *CONDIVISIONE MATERIALI*

- Strumenti di condivisione: piattaforme on line e servizi Cloud

MODULO 6 *TEST INTERATTIVI*

- Creare quiz e test interattivi usando piattaforme online

Percorso: [Condivisione buone pratiche: Case Study della SSPG “Ruffo”](#)

DURATA 25 ORE: 15 in presenza e 10 ore di studio di materiali, approfondimento personale, ricerca azione (creazione materiali, sperimentazione in classe).

Costo: 100 euro

PROGRAMMA

MODULO 1 ORGANIZZARE GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

- L'Architettura della classe digitale

MODULO 2 PANORAMICA SUGLI STRUMENTI E DISPOSITIVI INDIVIDUALI E DI CLASSE DELL'AULA DIGITALE

- Configurare Tablet
- ID
- iCloud
- Configurare Mail
- Centro di controllo
- Personalizzare Tablet
- Sicurezza

MODULO 3 APP PER LA DIDATTICA

- Scaricare App
- Utilizzo delle App in classe

MODULO 4 COSTRUZIONE DI CURRICOLI PER IL DIGITALE

- Esempi di UDA con Explain Everything, Keynote, Inspiration maps
- Esempi di UDA con Notability, Book Creator, Pages
- Esempi di UDA iMovie

Percorso: A scuola Condivisione buone pratiche: Case Study della SSPG “Ruffo” - Avanzato

DURATA: 3 ORE in presenza

Costo: 20 euro

MODULO 1 CREARE CORSI DIGITALI

- Impostare le informazioni del corso
- Impostare il programma del corso
- Gestire avvisi

Percorso: Google per la scuola-Classroom

DURATA: 3 ORE

Costo: 20 euro

MODULO 1: GOOGLE CLASSROOM

- La Classe virtuale con Classroom

Percorso: Google per la scuola- Suite per la scuola

DURATA 25 ORE: 15 in presenza e 10 ore di studio di materiali, approfondimento personale, ricerca azione (creazione materiali, sperimentazione in classe, simulazioni).

Costo: 100 euro

MODULO 1 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Presentazione Suite Google
- Google Account: un unico accesso

MODULO 2 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Search: ricerca semplice ed avanzata

- Google Drive: organizzare i propri file in rete per collaborare online

MODULO 3 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Documenti: testi collaborativi
- Google Moduli: valutazioni e sondaggi

MODULO 4 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Fogli: dati, tabelle e grafici
- Google Presentazioni: slides dinamiche

MODULO 5 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Foto: album, immagini e video
- Google YouTube: il proprio canale video (playlist, editing video , slideshow)

MODULO 6 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Hangout: videochiamate e chat

MODULO 7 GOOGLE SUITE PER LA SCUOLA

- Google Calendar: organizzare lo studio

- Google Sites: come creare un sito Internet in pochi click

MODULO 8: GOOGLE CLASSROOM

- La Classe virtuale con Classroom

Percorso: Scuola Senza Zaino- corso base

DURATA: 40 ore in gruppo

Costo: 300 euro (150 euro modulo 1+150 euro Modulo 2)

MODULO 1: LA VISIONE E I FONDAMENTI (20 ORE)

- I tre valori senza zaino:responsabilità,ospitalità,comunità;
- Organizzazione dello spazio in coerenza con i tre valori: relazione tra qualità degli spazi e apprendimento;
- Gli strumenti di gestione per saper progettare e costruire una scuola comunità: segni, segnali, riti e routine.
- Le IPU, le procedure scritte e la gestione della classe

MODULO 2: SCUOLA COMUNITA' E APPROCCIO GLOBALE AL CURRICOLO (20 ORE)

- Imparare a scegliere, progettare, costruire ed utilizzare strumenti di apprendimento;

- Il lavoro differenziato e le diverse modalità di aggregazione per promuovere apprendimenti efficaci;
- Progettare per mappe generatrici;
- Valutare con le rubriche e condividere i criteri.

Percorso: Scuola Senza Zaino- Mantenimento

DURATA: 2,5 ore in classe 8 ore in gruppo

Costo: 80 euro in aula – 50 euro in gruppo

MODULO 1: GESTIONE DELLA CLASSE E DIFFERENZIAZIONE

- Gestione della classe in situazioni di conflitto
- Progettazione attività differenziata con la stessa disciplina
- Progettazione attività differenziata per discipline diverse
- Gestione della attività in autonomia attraverso le IPU

Percorso: L'@bc della lezione con la LIM

DURATA: 25 ore - 15 ore in presenza + 10 di studio di materiali, approfondimento personale, ricerca azione (creazione materiali, sperimentazione in classe, simulazioni).

Costo: 100 euro

MODULO 1: COME E' FATTA LA LIM

- Componenti hardware e software della LIM
- Interfaccia e strumenti della LIM (penna digitale, comandi principali, duplicazione dello schermo, calibrazione, barra degli strumenti, galleria delle risorse multimediali)

MODULO 2: UTILIZZO CREATIVO DELLA LIM

- Creazione del foglio elettronico a righe/quadretti per Interwrite/Active/Genius/Esayteach;
- Utilizzo di risorse multimediali online/offline;

MODULO 2: DOCUMENTARE LA DIDATTICA

- Convertire e ridimensionare video (formati, caricamento su youtube e dowload);
- Animare presentazioni sulla LIM.

MODULO 3: CREAZIONE DI MATERIALI DIGITALI

- Creare giochi interattivi con risorse online e offline dedicate.
- Archiviare e condividere risorse.

MODULO 4: Pillole di robotica

- Dal corpo al robot;
- BlueBot: utilizzo con comandi meccanici;
- BlueBot: utilizzo con app dedicate in bluetooth per IOS e Android;
- Personalizzare la didattica con BlueBot: creazione di pannelli con gli alunni e importazione digitale.

Percorso: Stampa 3D Essential

DURATA: 15 ORE - 8 in presenza +7 di studio di materiali, approfondimento personale, ricerca azione (creazione materiali, sperimentazione in classe, simulazioni).

Costo: 80 euro

MODULO: STAMPA 3D

- La stampante 3D dagli inizi ad oggi con cenni sulle diverse tecnologie additive usate;
- Le stampanti 3D derivate dal primo progetto: RepRap.org;
- Risorse online sulla stampa 3D: Modellizzazione 3D con Tinkercad;
- Modellazione con Tinkercad;
- Esercizi pratici e trucchi con Tinkercad;
- Introduzione ai software di slicing: CURA, SLIC3R;
- Analisi dello slicing;
- Prepariamo il tool-chain per la stampa 3D;
- Uso pratico della stampante 3D e manutenzione della stampante 3D.

Percorso: Coding e robotica educativa (Scuola infanzia e primaria)

DURATA: 30 ore - online su piattaforma dedicata ed in presenza: 6 ore in presenza + 8 webinar di un'ora + 16 ore attività da svolgere autonomamente

Costo: 100 euro

Agli insegnanti sarà richiesto di partecipare attivamente alle lezioni utilizzando gli strumenti prodotti ed immaginando soluzioni a quanto proposto in modo da padroneggiare le tecniche per poterle riutilizzare in classe).

LEZIONE 1: in presenza (3 ore) INTRODUZIONE AL DIGITALE, AL CODING ED AL PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Che cos'è il coding?
- Che cos'è il pensiero computazionale?
- In che panorama scolastico ci muoviamo? In che panorama sociale è calata la scuola in cui lavoriamo?
- La storia del digitale, i concetti di base di cui impossessarsi, la filosofia pedagogica alla base del fenomeno.
- I capisaldi didattici della pedagogia digitale di Papert ed analisi degli strumenti utili nelle successive lezioni.

LEZIONE 2: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - CODING UNPLUGGED.

- Il Pensiero Computazionale è uno stato mentale è possibile indagarne i paradigmi con giochi ed esperienze fatte utilizzando materiali comuni, come carta, penne e colori.
- Tradurre i numeri in codice binario, crittografare un testo, colorare e codificare un'immagine, simulare i componenti dell'architettura di un calcolatore.

LEZIONE 3: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - PROGRAMMA IL FUTURO

- Presentazione della piattaforma ufficiale Programma Il Futuro osservando ed introducendo la metodologia digitale, le basi dell'informatica, lo strumento semplificato di programmazione visuale.

- Percorso simulato e semplificato, analizzato in dettaglio.
- Assegnazione ai corsisti di un percorso da seguire costruendo una classe virtuale (da ripetere con le rispettive classi).

LEZIONE 4: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E SCRATCH JR

- Introduzione al social dedicato al coding ed alla programmazione visuale.
- Analisi tecnica dell'interfaccia, delle istruzioni, delle metodologie.

LEZIONE 5: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E STORYTELLING

- Raccontare storie con Scratch.
- Ai corsisti sarà assegnato il compito di completare una storia cominciata in classe (esercizio fortemente consigliato per ogni classe)

LEZIONE 6: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E MATEMATICA E SCIENZE

- Raccontare le materie scientifiche con scratch.
- Ai corsisti sarà assegnato il compito di elaborare un progetto scientifico con Scratch.

LEZIONE 7: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E VIDEOGAME

- Creare un videogame con Scratch e divertirsi insieme ai ragazzi.
- Ai corsisti sarà assegnato il compito di progettare e realizzare un videogame da verificare insieme.

LEZIONE 8: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - ROBOTICA EDUCATIVA - Cubetto e Beebot

- Storytelling, matematica e tanto altro con Cubetto che racchiude in sé tutti i principi imparati con Scratch declinati, tuttavia, con un costrutto, un robot che si muove tra le mani dei bambini.
- BeeBot, un'ape programmabile anche da tablet, anche per disegnare e fare figure geometriche.

LEZIONE 9: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - ROBOTICA EDUCATIVA – OZOBOT E LEGO WEDO, accenno di Micro:bit.

- I tre oggetti imprescindibili quando si parla di robotica educativa e coding: Ozobot, Lego WeDo, Micro:bit.

LEZIONE 10: In presenza (3 ore) -

- Laboratorio finale con utilizzo dei materiali e degli oggetti mostrati nelle lezioni precedenti.

Percorso: Coding e Robotica educativa (Scuola SSPG)

DURATA: 30 ore - online su piattaforma dedicata ed in presenza: 6 ore in presenza + 8 webinar di un'ora + 16 ore attività da svolgere autonomamente

Costo: 100 euro

Agli insegnanti sarà richiesto di partecipare attivamente alle lezioni utilizzando gli strumenti prodotti ed immaginando soluzioni a quanto proposto in modo da padroneggiare le tecniche per poterle riutilizzare in classe).

LEZIONE 1: in presenza (3 ore) INTRODUZIONE AL DIGITALE, AL CODING ED AL PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Che cos'è il coding?
- Che cos'è il pensiero computazionale?
- In che panorama scolastico ci muoviamo? In che panorama sociale è calata la scuola in cui lavoriamo?
- La storia del digitale, i concetti di base di cui impossessarsi, la filosofia pedagogica alla base del fenomeno.
- I capisaldi didattici della pedagogia digitale di Papert ed analisi degli strumenti utili nelle successive lezioni.
- Introduzione alla robotica educativa.

LEZIONE 2: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - PROGRAMMA IL FUTURO

- Presentazione della piattaforma ufficiale Programma Il Futuro osservando ed introducendo la metodologia digitale, le basi dell'informatica, lo strumento semplificato di programmazione visuale.
- Percorso simulato e semplificato, analizzato in dettaglio.
- Assegnazione ai corsisti di un percorso da seguire costruendo una classe virtuale (da ripetere con le rispettive classi).

LEZIONE 3: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E SCRATCH JR

- Introduzione al social dedicato al coding ed alla programmazione visuale.
- Analisi tecnica dell'interfaccia, delle istruzioni, delle metodologie.

LEZIONE 4: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - SCRATCH E SCRATCH JR

- Scratch e matematica e scienze.
- Ai corsisti sarà assegnato il compito di elaborare un progetto scientifico con Scratch.

LEZIONE 5: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - BBC MICRO:BIT UNA VIA INNOVATIVA AL CODING

- Micro:bit è un microcontrollore su cui testare le informazioni apprese sul coding, adatto ad un approccio verso una didattica scientifica.

LEZIONE 6: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - LEGO MINDSTROM EV3

- Introduzione al robot.
- Principi base della programmazione visuale basata su Labview.
- Applicazioni basate sulla fisica.

LEZIONE 7: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) -FISICA E SIMULAZIONE CON ALGODOO

- Uso di algodoo con introduzione a una piattaforma visuale per la costruzione di modelli fisici bidimensionali funzionanti con possibilità di estrazione di modelli numerici.

LEZIONE 8: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - LEGO WEDO

- Introduzione a Lego WeDo e WeDo 2.0.
- Principi base della programmazione visuale basata su Labview.
- Applicazioni basate sulla fisica.

LEZIONE 9: Webinar (3 ore – lezione più lavoro a casa) - ROBOTICA EDUCATIVA-INTRODUZIONE AL MAKING E AI MICROCONTROLLORI DEL-LA SERIE ARDUINO

- Introduzione a Arduino.
- Programmazione di piccoli robot con la programmazione a blocchi.

LEZIONE 10: in presenza (3 ore)

- Laboratorio finale con utilizzo dei Lego Ministro EV3 e delle schede di programmazione Arduino.

Percorso: Il Suzuki a scuola- Didattica della Musica attraverso IL METODO SUZUKI

DURATA: 25 ore in presenza- 19 ore in presenza + 6 ore di laboratori supportati dal Tutor

Costo: 100 euro

Esperto: Loiudice Giovanni

Per docenti dell'Infanzia e Primaria

I corsi, rivolti alle Maestre della scuola dell'Infanzia e Primaria sono finalizzati alla strutturazione di specifici percorsi e Laboratori musicali per gli alunni dai 3 ai 6 anni delle scuole dell'infanzia e Primaria, in orario curriculare, in cooperazione con Docenti specialisti del Metodo Suzuki.

Il modulo di formazione dei docenti prevede un'organizzazione di n. 25 ore per percorso in base alla fascia d'età degli alunni, come di seguito riportato:

Music Lullaby (3-5 anni) n.25 ore complessive

Ritmica 1 (6 anni) n.25 ore complessive

Entrambi i percorsi formativi prevedono un modulo orario, così distribuito: n. 19 ore di formazione diretta dei docenti attraverso lezioni frontali e n. 6 ore di laboratori attivi condotti dai docenti in formazione con l'assistenza del docente formatore.

Il corso si svolge in gruppi di dieci quindici bambini, ha cadenza settimanale con lezioni della durata di un'ora. Al corso partecipa il genitore che si farà carico del processo formativo ed educativo del bambino, sia nelle lezioni collettive che individuali.

Obiettivi didattici:

- Formazione dell'orecchio ritmico e melodico.
- Uso dello spazio e coordinamento motorio generale.
- Uso della motricità fine con esercizi specifici propedeutici alla pratica strumentale.
- Sviluppo della capacità di autocontrollo e della disciplina in relazione al gruppo.
- Apprendimento dei brani in repertorio strumentale.
- Potenziamento delle capacità di memorizzazione.
- Conoscenza ed uso dei nomi delle note, applicati all'esecuzione vocale di cadenza, scale maggiori ascendenti e discendenti, arpeggi maggiori e minori.

OBIETTIVI GENERALI

Obiettivi generali, sono la formazione di individui che, formati “**alla** Musica”, “**con** la Musica” e stimolati da un contesto scolastico preparato attraverso un corretto metodo educativo sin dall’infanzia, vadano a creare quei giusti presupposti di ambiente favorevole, di pubblico attento, curioso ed interessato e di musicisti, che rappresentano la prima risorsa ed anche la più importante affinché si possa continuare ad investire ed a credere nell’importanza dell’istruzione, dell’istruzione musicale, e del potenziamento e della creazione di tutti i mezzi materiali e culturali indispensabili alla sussistenza di un ambiente musicale fervente e dinamico.

Seminario di formazione : Pensieri, fascino e seduzioni

a cura dell’Associazione nazionale “Senza Zaino”

DURATA: 14 ore in presenza

Costo: 150 euro

Esperto conduttore dei laboratori: Mao FUSINA

MODULO 1: IL FASCINO E LA SEDUZIONE DEI MATERIALI

Un viaggio tra materiali inusuali quali pretesti di ricerca e di nuove conoscenze; i materiali di scarto e molti materiali naturali fanno parte dei processi, non sono prodotti. Maggiore è la semplicità dei materiali in uso nei luoghi di apprendimento, maggiori sono le interpretazioni possibili in contesti differenti. La tridimensionalità dell’apprendimento passa attraverso le mani e solamente loro sanno custodire saperi e conoscenze.

MODULO 2: INCONTRI INSOLITI E PARADIGMI D’ARTE E CREATIVITA’

Cosa succede quando due parole, due verbi, due concetti apparentemente lontani si incontrano? Cosa succede se persone sconosciute si mettono a lavorare intorno ai temi dell’arte e della bellezza? A cosa serve non parlare...? La proposta insiste sul concetto di tempo allargato per dar modo ai partecipanti di vivere una dimensione di tranquillità e di ideazione, di ascolto e di manualità, una dimensione in cui è possibile dedicarsi ai particolari, alle sfumature e alle penombre. Arte e creatività permeano la vita di ciascuno di noi in qualunque ambiente ci si trovi; bambini e ragazzi ne sono portatori e hanno necessità di esprimersi con linguaggi diversi.

MODULO 3: IL LAVORO DI TEAM? UN LAVORO TRA LE NUVOLE

Le nuvole sono portatrici di nuovo e di vita; anche il lavoro di team è il luogo delle novità fatto di problematiche e di sinergie. Attraverso un esploratorio in cui si impara a guidare una nuvola e ad attraversare luoghi emozionali, i partecipanti costruiscono un viaggio all'interno delle proprie esperienze professionali. Le nuvole sono il pretesto per intraprendere un viaggio all'interno di se stessi e delle relazioni con i propri colleghi di lavoro per individuare le potenzialità dalle quali individuare ciò che le rende tali e i punti critici dai quali gettare nuove fondamenta per sostenere visioni nuove.

MODULO 4: LE MATERIE MATERIALIZZATE

Che cosa è difficile spiegare in classe? Perché alcuni temi, concetti, regole... sono difficili da raccontare? C'è un modo per spiegare ma ce ne sono mille altri complementari e ben nascosti che non si fanno trovare. Si esplorano quindi i mille modi nascosti, si ricerca, si scava insieme in profondità per individuare nuove metodologie di spiegazione/apprendimento utilizzando semplici materiali di scarto aziendale. La forza dei materiali e della visualizzazione tridimensionale diventano utili ed efficaci strumenti didattici se elaborati criticamente e creativamente dagli insegnanti.

Seminario di formazione: [Le TIC invisibili](#)

Esperto conduttore del seminario: Luca RAINA

DURATA: 4 ore in presenza

Costo: 50 euro

Descrizione

Finalità: Formare un gruppo di docenti secondo un approccio laboratoriale improntato all'uso di applicativi web based (cloud) e free-mium, introducendo il metodo TPACK (Conoscenza pedagogica della tecnologia).

Contenuti

Introduzione all'approccio TPACK: didattica con le nuove tecnologie.

Pilastri della digitalizzazione (mezzi ed etica).

Cambiare i paradigmi della didattica. Tecnologia inclusiva.

Applicativi per la didattica:

- Quanto conosci le TIC (*Kahoot!*)
- Dialogando con le TIC (*Notebookcast*)
- Che cosa sono le TIC: Dal web alle APP
- A cosa servono le TIC: Cenni di didattica Rovesciata e approccio TPACK (*Vizia*), *Digital Citizenship*
- Audio video nella didattica, che cosa si può fare con Animoto, come usare Animoto
- Che cosa si può fare con Vizia, come usare Vizia
- Immagini per la didattica, che cosa si può fare con Thinglink, Come usare Thinglink, che cosa si può fare con Canva, come usare Canva
- Mappe mentali e TIC, che cosa si può fare con Coggle, come usare Coggle, che cosa si può fare con Popplet, come usare Popplet.

Seminario di formazione: [INSEGNARE CON BELLEZZA: una giornata di alta formazione per sostenere progetti avanzati di insegnamento e apprendimento](#)

Esperto conduttore del seminario: Alberto PIAN

DURATA: 8 ore in presenza

Costo: 120 euro

Descrizione

Oggi la didattica può davvero essere multicanale, cioè può avvalersi, in modo critico e organizzato, di tutti i canali in cui i contenuti sono distribuiti e dei loro linguaggi di comunicazione. Può realmente essere attiva, organizzando la partecipazione diretta degli studenti ai processi di apprendimento e quindi può essere fondata su metodi di indagine, su sfide e su soluzione di problemi. Ma tutto questo, senza sostenere la creatività degli studenti, non porta a risultati efficaci e duraturi.

Questa giornata propone metodologie pratiche e workflow per ispirare i docenti a compiere un nuovo salto di qualità nel percorso che stanno applicando a scuola per applicare una didattica multicanale e creativa, insegnando “con bellezza”.

Per ogni punto verranno fornite precise indicazioni tecniche in modo che i presenti possano applicare in classe quanto suggerito e, a seconda dei casi, verranno svolte efficaci esercitazioni dirette.

Come applicare i tre step della didattica multicanale inclusiva: rapporto con le fonti / rielaborazione e lezione / restituzione tramite costruzione di oggetti creativi.

CITTADINANZA DIGITALE. La didattica multicanale e la pratica di uso corretto e trattamento delle fonti anche in base alle norme sul diritto di autore e CC e il reperimento e trattamento di immagini e musiche

QUADERNO MULTICANALE E CASE HISTORY. Tipologie di quaderno multicanale: preimpostato e fondato su un raccoglitore interattivo Come organizzare uno studio di caso (Case History) attraverso modelli di studio in cinque step.

Come rendere attivo l'insegnamento e sviluppare la creatività degli studenti

SCOPERTA, INVESTIGAZIONE, SFIDE. La metodologia del Challenge Based Learning. Il metodo di indagine CSI applicato alla didattica. Metodi, fondati sui giochi. Tecniche di coding a supporto dell'insegnamento.

Come impiegare i linguaggi per manipolare e divulgare i contenuti e aumentare la padronanza da parte degli studenti

TECNICHE DI NARRAZIONE DIDATTICA. Costruzione di fotoracconti, applicazione delle tecniche di web journalism e photostory, creazione di filmati in sede di montaggio e iconici, narrazione con i comics, album delle figurine, podcasting e radiofonia

TECNICHE DI PUBBLICAZIONE DIGITALE. Costruzione di eBook a impatto testuale ed eBook a impatto visuale. Metodi di lavoro in classe. Pubblicazione negli store.

Modelli avanzati per il futuro dell'apprendimento

APPRENDIMENTO DI PROSSIMITÀ. Costruzione di modelli di apprendimento mobile e geolocalizzati con beacon, QR, VR, widget interattivi

APPRENDIMENTO SENZA RETE. Server personali e gestione cloud della didattica, limitare le connessioni, wiki personali e tecniche di lavoro, in classe efficaci.