

## **Progetto PNRR - Animatore digitale: formazione del personale interno**

**Anno scolastico 2023/24**

**Codice progetto:** [M4C1I2.1-2022-941-P-5929](#)

**Titolo del progetto : 1^ annualità : Dalle web app alle piattaforme didattiche**

**Dal 5 dicembre al 31 gennaio 2024**

**[Progetto – struttura e calendario del corso](#)**

**Modalità – in presenza**

### **Premessa**

Le nuove tecnologie hanno cambiato il mondo della formazione, un processo che ha coinvolto tutti gli aspetti del mondo scuola che vanno dalla formazione degli insegnanti all'acquisizione dei contenuti da parte degli studenti tramite nuovi ambienti di apprendimento.

La didattica ha trovato nuove declinazioni, in quelle che oggi vengono definite "classi 2.0" o classi virtuali. Al classico ambiente di apprendimento fatto di aula, lavagne e banchi sono subentrati laboratori multimediali attrezzati con PC, digital Board e dispositivi mobili a supporto di una didattica attiva. La diffusione del sapere oggi avviene tramite nuove metodologie che vanno dal collaborativismo allo "student driven", passando attraverso l'experiential-learning.

Sotto l'influsso del Web 2.0, il concetto stesso di e-learning ha subito un radicale cambiamento. Mentre l'e-learning di prima generazione era centrato sull'erogazione di contenuti strutturati e rigidi, oggi, sfruttando le nuove tecnologie del Web di ultima generazione, si punta a rendere lo studente come parte attiva per l'acquisizione e la diffusione del sapere.

Nel nuovo paradigma il discente è in grado di produrre esso stesso nuova conoscenza diventando creatore di contenuti da condividere.

**Destinatari: n. 20 docenti ( scuola dell'infanzia/ primaria)**

### **Obiettivo formativo**

Il percorso formativo intende far conoscere agli insegnanti una serie di app web e app di Workespace , utili per trasformare la concezione di didattica, orientandola verso un percorso creativo; contestualmente, il corso è orientato a illustrare come applicare questo approccio innovativo alla dimensione curricolare, grazie allo sviluppo di unità di apprendimento, sostenute dall'integrazione di app e metodologie didattiche collaborative. Per approfondire in merito alle nuove metodologie e all'evoluzione del concetto di apprendimento nella scuola attuale, un focus specifico sarà orientato alla sperimentazione del tinkering, quale metodologia utile a sviluppare creatività e innovatività, skills connesse alla quinta competenza chiave ("Imparare a imparare" ).

L'obiettivo del corso è quello di far acquisire ai corsisti le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

E' indispensabile che ciascun corsista voglia e possa affinare progressivamente le proprie competenze nella progettazione di interventi didattici, finalmente basati sulla partecipazione attiva di ogni discente alla

costruzione del processo di apprendimento, all'interno di un ambiente collaborativo supportato dai nuovi strumenti digitali.

Vengono presentate piattaforme che consentono di imparare giocando. Si tratta di strumenti molto coinvolgenti e semplici da usare per creare quiz, discussioni e sondaggi online da utilizzare al termine di una lezione per verificare la comprensione o in qualsiasi altra occasione all'interno dell'attività didattica.

Vengono presentati strumenti adatti a comunità scolastiche, allo scopo di essere facilmente utilizzati come strumenti di Web 2.0 per la didattica, la produttività individuale e soprattutto di gruppo.

## **Descrizione**

### **1° modulo ( 11 ore)**

Nella prima parte del corso si andrà ad introdurre le app di Google Workspace - una piattaforma per la condivisione dei documenti e per l'apprendimento e la produttività Scolastica.

### **2° modulo ( 11 ore)**

Nella prima parte del corso, si andrà ad introdurre l'utilizzo di App, funzionali a sperimentare metodologie didattiche innovative nella gestione delle lezioni; dapprima si descriverà la funzionalità delle varie APP interattive (con elevate potenzialità in termini di condivisione e inclusività) Oltre a lavorare sulla gestione dei contenuti (testo, immagini, video, esercizi, file...) si andranno ad approfondire i punti di forza delle App individuate, in relazione alla didattica per competenze e all'approccio interdisciplinare.

## **Programma**

- Il modello DIG.COM come strumento di valutazione delle competenze
- Google Workspace: una piattaforma per l'Apprendimento e la Produttività Scolastica"
- introduzione all'utilizzo di APP didattiche:
- approccio metodologico e modalità di lavoro;
- APP per tecnologie didattiche
- impostazione del lavoro sulle piattaforme:
- registrazione, gestione account e spazio cloud;
- utilizzo di Coogle per costruire mappe interattive- contenenti collegamenti ipertestuali, nonché dati in forma di testo, immagini e video;
- modalità collaborative nella creazione e gestione di mappe;
- analisi di repository e piattaforme online per l'innovazione metodologica

## **Modalità di svolgimento**

Organizzato in modalità in presenza : il percorso si articolerà su 8 incontri ( di 3 ore / 2 ore ciascuno ) , per un totale di 22 ore

## **Competenze attese**

- Sa riconoscere i paradigmi pedagogici della didattica innovativa;

- Sa orientarsi nelle strategie didattiche da utilizzare in ambienti innovativi;
- Sa promuovere e creare idee innovative per i propri studenti;
- Sa collaborare con altri docenti per creare pratiche collaborative e innovative;
- Sa utilizzare applicativi online, per l'innovazione metodologica;
- Sa collaborare con i colleghi in ambienti cloud condivisi, funzionali alla creazione di repository;
- Sa lavorare con le competenze di cittadinanza nella programmazione didattica.

### **Metodologia**

- Brainstorming
- Lezione frontale
- Discussione
- Dibattito
- Attività laboratoriali/workshop Cooperative learning
- Ricerca/azione

**Materiali e tecnologie** : PC, Lim , Video-lezioni, tutorial , dispense, piattaforme on line

**Tipologia e verifiche finali** : Test a risposta multipla; lavori sulle esercitazioni svolte ( utilizzo di APP)

**Si allega Struttura e Calendario del corso di formazione**

### Struttura e calendario del corso:

- **1° modulo : Applicativi** Google Workspace: una piattaforma per l'Apprendimento e la Produttività Scolastica"

DATA	ORA	CONTENUTO	NUMERO ORE	
			ESPERTO	CORSISTA
05/12/2023	15.00 17.00	Lezione su: - Questionario d'ingresso - Il modello DIG.COM come strumento di valutazione delle competenze - Test di Autovalutazione – ABC DIGITALE - Presentazione della piattaforma Workspace	2	2
11/12/2023	15.00-18.00	Lezione su: Iniziare a utilizzare Google Workspace for education: - L'Account personale - Produttività con Workspace for education: - Utilizzare GMAIL Utilizzare GDRIVE ( archivia, sincronizza,condividi file e cartelle) - Esercitazione	3	3
14/12/2023	15.00-18.00	Lezione su: I Software per la produzione di documenti: 1. Google documenti 2. Google fogli 3. Google presentazioni 4. Esercitazione	3	3
19/12/2023	15.00 -18.00	Lezione su: - Utilizzare Google Calendar - Strumenti per la comunicazione in cloud 1.Google moduli 2. Google Classroom Esercitazione	3	3
			Tot.	11 ore

## 2° modulo

DATA	ORA	CONTENUTO	NUMERO ORE	
			ESPERTO	CORSISTA
11/01/2024	15.00 -18.00	<b>Lezione su:</b> - introduzione all'utilizzo di APP didattiche: - approccio metodologico e modalità di lavoro. - Piattaforme E – LEARNING	3	2
15/01/2024	15.00-18.00	- APP per tecnologie didattiche ( padlet, Kahoot!, WordWALL) - impostazione del lavoro sulle piattaforme; - registrazione, gestione account e spazio cloud; - Esercitazione	3	3
22/01/2024	15.00-18.00	<b>Lezione su:</b> - utilizzo di Coggle per costruire mappe interattive- contenenti collegamenti ipertestuali, nonché dati in forma di testo, immagini e video; - modalità collaborative nella creazione e gestione di mappe. - Esercitazione	3	3
26/01/2024	15.00-17.00	<b>Lezione su:</b> - <b>App PowToon - esercitazione</b> - brainstorming sulle esperienze svolte. - Questionario finale	2	2
			<b>Tot.</b>	<b>11</b>
			<b>Tot. corso</b>	<b>22 ore</b>

San Giuseppe Ves.no, 04/12/ 2024

La docente

Giuseppina Nappo