

Titolo

TAC – UNA FINESTRA SUL MONDO DEI NOSTRI ALUNNI

Descrizione breve

Tutti usiamo la tecnologia per viaggiare, per comunicare o per gestire parte del nostro tempo libero. Oggi la tecnologia è ovunque, nel nostro telefono, in automobile, in casa. Allora, perché non utilizzarla a scuola con i nostri alunni nel processo d'insegnamento/apprendimento? Le TAC (tecnologie dell'apprendimento e della conoscenza) sono strumenti che possono supportare il docente e facilitare l'apprendimento significativo degli studenti. Attraverso una LIM, uno schermo interattivo, un PC, piuttosto che con un Tablet, possiamo animare i contenuti disciplinari rendendo più dinamica una lezione e favorendo la condivisione e l'approfondimento disciplinare grazie ad alcune applicazioni didattiche, video-mappe, ambienti di simulazione, piuttosto che semplici immagini, testi o esercizi digitali. Il corso intende presentare alcune risorse digitali in grado di stimolare e sostenere l'apprendimento efficace per tutti. La dimensione digitale consente allo studente di condividere, rimaneggiare, rielaborare, reinterpretare in modo significativo le informazioni utilizzando linguaggi e codici differenti, capaci di parlare ai diversi stili cognitivi attraverso i quali lo studente apprende, conosce e sviluppa abilità in linea con le 21st century skills. La tecnologia può diventare "l'insegnante di potenziamento" integrando quello che una volta era rappresentato dallo spazio o ambiente di apprendimento, come sosteneva Loris Malaguzzi. La formazione sarà proposta secondo il modello "mani in pasta", ovvero attraverso una sorta di laboratorio delle discipline in cui si farà "esperienza" concreta della tecnologia. Scopriremo come la fruizione delle tecnologie possa essere compensativa per gli alunni e accessibile a tutti i docenti senza essere necessariamente degli "esperti" informatici. Le risorse TAC presentate saranno collocate in un contesto metodologico didattico di riferimento. Storytelling, Roleplaying, Brainstorming, Problem solving, Apprendistato Cognitivo, piuttosto che il Cooperative Learning, oggi possono usufruire di strumenti, piattaforme e applicazioni digitali.

Obiettivi

- Usare metodologie e strumenti didattici che favoriscano ambienti di apprendimento per sviluppare la competenza metacognitiva dello studente (imparare a imparare)
- Rafforzare la pratica dell'osservazione attiva e del tutoring nel docente guida
- Essere in grado di interagire al meglio con la classe favorendo momenti di discussione e di confronto peer to peer
- Conoscere la didattica laboratoriale
- Conoscere i principi di base utili a organizzare giochi di ruolo
- Usare strumenti e software per realizzare una didattica inclusiva e integrata
- Conoscere approcci didattici innovativi che favoriscano il rafforzamento delle competenze di base
- Saper sviluppare negli alunni la dimensione tecnologica, cognitiva, etica e sociale della competenza digitale
- Giocare con la realtà per sviluppare capacità di decontestualizzare, decentrarsi, cooperare
- Utilizzare il gioco simbolico e la narrazione per superare visioni autoreferenziali
- Saper interpretare con empatia
- Sviluppare abilità sociali

Programma

- 18 ore di formazione in presenza
- 7 ore di sportello tecnologico, preparazione materiali e correzione elaborati in piattaforma Edmodo (Verrà creata una classe virtuale per la condivisione dei prodotti didattici)

| Unità | argomento | n° ore | tipo di attività | data o periodo |
|-------|---|--------|-------------------------------|-----------------------------------|
| UD 1 | Open Board e AutoDraw (Software per pareti di proiezione) | 2 | Presentazione/ Laboratorio | 21/05/18 (17-19) |
| UD 2 | Bubbl.us e Coggle (software per realizzare brainstorming e mapping) | 2 | Presentazione/ Laboratorio | 29/05/18 (17-19) |
| UD 3 | Spiral.ac (Piattaforma per trasformare una classe in uno spazio di dibattito e apprendimento interattivo utilizzando video, slide e quiz) | 2 | Presentazione/ Laboratorio | 05/06/18 (17-19) |
| UD 4 | StoryboardThat, StoryBird, StoryDice (Piattaforme e applicazioni per creare Storytelling) | 3 | Presentazione/ Laboratorio | 14/06/18 (14,30-17,30) |
| UD 5 | Learning Apps e Padlet (Moduli interattivi per la didattica) bacheche digitali di condivisione) | 3 | Presentazione/ Laboratorio | 26/06/18 (14,30-17,30) |
| UD 6 | Padlet (Bacheche digitali e “muri” per la scuola di condivisione) | 3 | Presentazione/ Laboratorio | 03/09/18 (14,30-17,30) |
| UD 7 | Piattaforma Edmodo e Moduli di Drive e ambiente G Suite | 3 | Restituzione finale | 10/09/18 (14,30-17,30) |

Mappatura delle competenze

- I corsisti sanno utilizzare software per pareti di proiezione
- I corsisti sanno operare con applicazioni digitali disciplinari
- I corsisti sanno utilizzare la didattica della video-mappa interattiva
- I corsisti sono in grado di condividere materiali e risorse con i propri studenti
 - I corsisti sanno utilizzare approcci didattici innovativi
- I corsisti sono in grado di sviluppare negli alunni la dimensione tecnologica, cognitiva, etica e sociale della competenza digitale

Tipologie di verifiche finali

Attraverso una classe virtuale creata su piattaforma Edmodo saranno caricati e condivisi i prodotti realizzati durante il corso. Sarà somministrato un questionario finale di gradimento e valutazione del corso e del formatore

Rubiana, 26 febbraio 2018

Firma
Rodolfo Galati

