



[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

TITOLO DEL CORSO	BREVE DESCRIZIONE E CONTENUTI DEL CORSO	FINALITA' - BREVE DESCRIZIONE	DESCRIZIONE VALUTAZIONE IN USCITA	SEDE
DIDATTICA ATTIVA CON LA LIM E BYOD	Strategie, metodi e strumenti per progettare percorsi di apprendimento attivo e di didattica inclusiva. Integrazione delle funzioni del software della LIM con gli strumenti di condivisione (per es. Padlet), di presentazione multimediale (per es. Emaze, Powtoon, Prezi), di raccolta di risorse (per es. Blendspace, Pearltrees), di creazione di mappe (per es. Edynco, Coggle), di quiz interattivi (per es. Kahoot e Quizizz)	Utilizzare la LIM in modo didatticamente e pedagogicamente efficace, al fine di potenziare l'apprendimento attivo degli studenti. Sperimentare il BringYourOwnDevice, l'utilizzo di dispositivi individuali	Realizzazione di un percorso di apprendimento attivo e/o inclusivo	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro
EBOOK CON EPUB	Progettazione di risorse per un apprendimento attivo. Realizzazione di ebook con contenuti interattivi: domande, quiz, ecc. Gestione di note e link ipertestuali. Importazione di immagini nei vari formati. Importazione di font. Creazione di stili per i capitoli. Condivisione della redazione dell'ebook con altri utenti su ePub Editor. Esportazione in diversi formati.	Progettare e realizzare ebook multimediali e con quiz interattivi, realizzabili anche collaborativamente con i propri alunni o colleghi.	Realizzazione di un ebook interdisciplinare	IIS "Antonietti" Iseo
LE IMMAGINI NELLA DIDATTICA	Ricerca, elaborazione, impiego multimediale delle immagini. Uso di applicazioni free (per es. Gimp)	Creare e modificare immagini allo scopo di integrarle nella propria attività didattica,	Realizzazione di immagini da integrare in un'attività didattica disciplinare	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro

[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

	per semplici operazioni di grafica e fotoritocco. Creazione di infografiche (per es. con Canva). Uso di applicazioni (per es. Thinglink) per rendere interattive le immagini. Il corso è improntato sul learning by doing.	stimolando la creatività nell'uso dei mezzi digitali.		
I VIDEO NELLA DIDATTICA	A partire da risorse ricercate in rete o autoprodotte (anche attraverso lo screencasting) i docenti saranno guidati al montaggio di immagini, video, audio, corredati da sottotitoli e didascalie. Si utilizzeranno software ed applicazioni free (per esempio MovieMaker per il montaggio e Snagit o Screencast-o-matic per lo screencasting). Il corso è improntato sul learning by doing.	Creare e modificare video allo scopo di integrarli nella propria attività didattica (sia video-lezioni che video come prodotto di un'attività degli studenti), stimolando la creatività nell'uso dei mezzi digitali.	Realizzazione di un filmato didattico o di una video-lezione	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro
VIDEOMAKING NELLA DIDATTICA PROJECT BASED	Apprendimento basato su un progetto. Insieme delle competenze tecnico-linguistiche per sviluppare un video/documentario, dall'ideazione alla post produzione: impostazione soggetto e sceneggiatura, tecniche di ripresa, montaggio (per es. con Premiere Elements for Education)	Apprendere le tecniche ed il linguaggio del videomaker per realizzare un video come attività di Project Based Learning, all'interno di una didattica per competenze.	Realizzazione di un breve video o documentario	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro

[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

<p>SCUOLA NEL CLOUD</p>	<p>Impostazione ed uso delle applicazioni Google utili nella didattica: comunicazione (Gmail, calendario), condivisione di materiali (Drive), video sharing (YouTube), produzione collaborativa di documenti fogli e presentazioni Google, somministrazione di questionari e test (moduli Google), creazione di un blog (Blogger). Partecipazione a webinar (Hangouts). Gestione di ambienti di apprendimento (Google classroom).</p>	<p>Sfruttare le apps di Google nella didattica e collaborare in modo sincrono e asincrono con studenti e colleghi.</p>	<p>Realizzazione di documenti condivisi e utilizzati dalla "CLASSROOM" formata dai corsisti</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>
<p>CONDIVISIONE E COMUNICAZIONE IN RETE (discipline linguistiche ma non solo)</p>	<p>Utilizzare piattaforme per la didattica: eTwinning, Edmodo, Blendspace. Comunicare con utenti remoti tramite videoconferenza (Skype, Hangouts). Condividere materiali didattici nel cloud. Utilizzare i social nella didattica, con attenzione all'uso critico e consapevole di media e social network.</p>	<p>Realizzare attività didattiche collaborative e comunicare con utenti remoti, usare ambienti cloud, conoscere i social network per educare ad un uso corretto.</p>	<p>Proposta di percorso didattico o progetto collaborativo a distanza</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>
<p>APPRENDIMENTO ATTIVO DISCIPLINE SCIENTIFICHE</p>	<p>Percorsi di apprendimento basati su Problem Solving e Inquiry Based Learning. Geogebra / ScketchUp Make per realizzare disegni geometrici in 2D/3D. Scratch come linguaggio visuale</p>	<p>Favorire l'apprendimento attivo e il problem solving usando software e tecnologie, utilizzare un linguaggio di programmazione visuale, coinvolgere gli studenti con</p>	<p>Progettazione di una attività disciplinare con software o applicazione adatta.</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>

[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

	per risolvere problemi. Apprendimento attivo per mezzo di simulazioni (per es. PhET interactive simulations for Science and Math)	simulazioni interattive ed applicazioni adatte.		
INCLUSIONE CON LE TECNOLOGIE	Impiego di software didattico accessibile, sistemi autore, software per la produttività personale, ausili hardware. Realizzazione di strumenti compensativi per alunni BES, utili per tutta classe (per es. video-mappe, audio-appunti, giochi didattici)	Favorire l'apprendimento dei BES progettando percorsi didattici con le tecnologie adatti alla situazione e al contesto. Migliorare la comunicazione nella didattica e la partecipazione di tutti gli studenti.	Produzione di uno strumento compensativo con l'impiego delle tecnologie	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro
COMPETENZE E VALUTAZIONE CON LE TECNOLOGIE	Esempi di progettazione didattica per competenze: ricerca con web-quest, elaborazione e rappresentazione di dati con infografiche (per es. info.gr e Canva), creazione di un blog o un sito (per es. Blogger o Google site). Valutazione formativa (per es. Kahoot), verifiche on line (per es. QuestBase). Rubriche di valutazione (per es. Google moduli o RubiStar). Valutazione autentica con e-portfolio	Progettare e valutare percorsi didattici per competenze, utilizzando le tecnologie adatte allo scopo.	Progettazione di una attività didattica per competenze oppure di una verifica o rubrica di valutazione on line.	IC Adro
DISCIPLINE UMANISTICHE CON LE TECNOLOGIE	Analizzare testi, selezionarne parti e organizzare informazioni (per es. Pearltrees e Mindomo per aggregare risorse in forma di	Sviluppare l'apprendimento basato sulla raccolta, organizzazione e presentazione di informazioni su un	Progettazione di una attività di produzione o documentazione multimediale.	IIS "Antonietti" Iseo IC Adro

[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

	<p>mappe e Citelighter per strutturare testi e citazioni). Condividere lo studio e le ricerche realizzando elaborati multimediali (per es. Learnist). Costruire linee del tempo (per es. Dipity e TimeRime), mappe concettuali (per es. Cmap). Scrivere in un blog (per es. Blogger). Documentare le esperienze con il digital storytelling, sviluppando la dimensione narrativa e metacognitiva.</p>	<p>argomento specifico (Content Curation), con produzione di elaborati testuali o multimediali. Documentare le esperienze didattiche con le tecnologie.</p>		
FLIPPED CLASSROOM BASE	<p>Il corso si propone di insegnare le strategie educative e le metodologie didattiche della Flipped classroom al fine di promuovere l'innovazione delle pratiche didattiche per un apprendimento attivo da parte degli studenti.</p>	<p>Acquisire le conoscenze basilari per realizzare una attività didattica della propria disciplina in modalità flipped</p>	<p>Lesson plan per una attività didattica della propria disciplina in modalità flipped</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>
FLIPPED CLASSROOM AVANZATO	<p>Il corso si propone di approfondire le metodologie didattiche della Flipped classroom, con la progettazione delle videolezioni da fruire a casa, delle attività collaborative in classe, della valutazione delle competenze.</p>	<p>Acquisire le conoscenze per la produzione di risorse educative digitali e la gestione dell'attività didattica in modalità flipped, potenziando l'apprendimento attivo (con l'Inquiry Based Learning, il Problem Based Learning, il Cooperative Learning).</p>	<p>Progettazione di una attività didattica in modalità flipped, con preparazione delle risorse necessarie e degli strumenti per la valutazione.</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>

[Digitare qui]

[Digitare qui]

[Digitare qui]

<p>GAMIFICATION</p>	<p>Apprendimento basato sul gioco, per promuovere la pratica, la collaborazione, il pensiero strategico. Impiego del gioco come strategia didattica in ambiente virtuale, con progressione dei livelli di gioco, attribuendo compiti via via più complessi. Applicazioni (per es. Classdojo per le scuole primarie e Kahoot) Sperimentare l'uso di ambienti virtuali online (per es. Edmodo).</p>	<p>Progettare attività didattiche basate sulla gamification aumentando la motivazione e l'immersione nell'esperienza di apprendimento.</p>	<p>Progettazione di una attività mediante gamification</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>
<p>CODING</p>	<p>Principi del pensiero computazionale. Didattica problem based. Il coding in attività di didattica attiva e interdisciplinare. Uso di Scratch, realizzazione di animazioni e giochi interattivi, ricerca e condivisione on line di progetti.</p>	<p>Sviluppare il pensiero computazionale e progettare attività didattiche con il coding</p>	<p>Progettazione di una attività didattica con Scratch</p>	<p>IIS "Antonietti" Iseo IC Adro</p>