

TITOLO: "DIGITALIZZANDO IMPARIAMO"

CODICE ID: 242139

Accesso alla piattaforma per la registrazione:

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

Link di collegamento al sito dell'istituto:

<https://www.istitutocomprensivobudduso.edu.it/documento/pnrr-investimento-2-1/>

Piattaforma di e-learning: Microsoft Teams

Tipologia: online

Data inizio corso: 18/03/2024

Data conclusione corso: 05/05/2024

Durata ore: 20

Numero di posti: 20

Macroarea: Transizione digitale

Destinatari: docenti scuola infanzia, primaria e secondaria di primo grado

AreaDigCompEdu: 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Livello di Ingresso: A2 Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Data inizio iscrizioni: 28/02/2024

Data fine iscrizioni:17/03/2024

Obiettivo del progetto:

Il progetto mira a potenziare le competenze digitali del personale scolastico attraverso attività di formazione innovative e sperimentazioni sul campo. L'intervento comprenderà diversi moduli, ognuno focalizzato su un aspetto specifico della transizione digitale.

PROGRAMMA

(I dettagli degli argomenti e la durata della macroarea potrebbero subire variazioni)

Dal Cloud alle classi virtuali: (8 ore)

- Introduzione al cloud e applicazioni educative.
- Piattaforme Cloud comuni e trasformazione dell'ambiente di apprendimento.
- Creazione di classi virtuali con Microsoft Teams e Altre soluzioni.
- Sperimentazione pratica su Microsoft Teams.

- Gli strumenti per la valutazione.

Affinare le ricerche online: (3 ore)

- Tecniche avanzate di ricerca online.
- Ricerca di immagini e gestione dei diritti d'autore.
- Comprendere il Copyright e le Licenze Aperte.
- Privacy online e strategie di protezione.

Contenitori Web (3 ore)

- Esplorazione di contenitori Web e il loro ruolo nell'Istruzione.
- Creazione di risorse didattiche Interattive
- Sperimentazione pratica di creazione di risorse interattive.

Interazione con gli alunni: (2 ore)

- Metodi innovativi di interazione online.
- Utilizzo di strumenti interattivi e partecipativi.
- Sperimentazione pratica con piattaforme interattive.

Apprendimento ludico: (4 ore)

- Teoria dell'apprendimento ludico.
- Sviluppo di giochi didattici digitali.
- Integrazione e Gamification nelle lezioni.
- Valutazione nell'apprendimento ludico.

Calendario attività (20 ore)

| | |
|---------------|--------------------------------|
| Lunedì 18/03 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Lunedì 25/03 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Giovedì 04/04 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Lunedì 08/04 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Lunedì 15/04 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Lunedì 22/04 | (3 ore) dalle 16.00 alle 19.00 |
| Lunedì 29/04 | (2 ore) dalle 16.00 alle 18.00 |