

| | |
|---|--|
| TITOLO | CORSO BASE - OPERARE NEL CLUOD: GLI STRUMENTI DELLA GOOGLE SUITE |
| Formatore | LUCIANA ATTOLINI |
| Sede di svolgimento | IIS ARCHIMEDE S. GIOVANNI IN PERSICETO |
| Direttore del corso | A.D. GIUSEPPE BERNARDI |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di tutti gli ordini di scuola | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 30 settembre 2017 al 14 novembre 2017 |
| Descrizione | <p>Gli incontri avranno un'impostazione laboratoriale. Dopo una prima generale presentazione, i docenti avranno la possibilità di conoscere gli strumenti e le risorse presentate utilizzandole in attività individuali o a gruppi, per poterne sperimentare le potenzialità. Provare e praticare contribuisce a superare eventuali timori e sviluppare il senso di fiducia nelle proprie capacità.</p> <p>Saranno presentate anche esperienze realizzate in classe per stimolare lo scambio di idee e riflessioni: la condivisione praticata prima di tutto fra i docenti è un motore fondamentale per diffondere entusiasmo e motivazione, in un'ottica di innovazione costruttiva e collaborativa.</p> <p>Si useranno gli strumenti per costruire una rete di condivisione tra i docenti del gruppo a supporto del lavoro attuale e , perché no, futuro.</p> |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <ul style="list-style-type: none"> • acquisire le nozioni base degli strumenti Google Suite; • approfondire le funzionalità delle applicazioni con esercizi pratici e mirati; • comprendere la visione di utilizzo di strumenti di condivisione web-based a supporto della didattica; • stimolare curiosità e desiderio di sperimentare nuovi strumenti e approcci metodologici; |
| Programma | <p>4 incontri in presenza del formatore per un totale di 9 ore</p> <p>Calendario incontri in presenza:</p> <p>Sabato 30/09/17 ore 9,00 - 12,00 (3 ore)</p> <p>Martedì 10/10/17 ore 15,00 - 17,00 (2 ore)</p> <p>Martedì 24/10/17 ore 17,00 - 19,00 (2 ore)</p> <p>Martedì 14/11/17 ore 17,00 - 19,00 (2 ore)</p> <p>Contenuti incontri in presenza:</p> <p>Il cloud e gli strumenti della Google Suite</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cos'è un account e come si accede <input type="checkbox"/> Google Suite e Google Suite for Edu <input type="checkbox"/> La piattaforma Drive e le applicazioni collaborative : cosa sono , come funzionano e come si usano <input type="checkbox"/> I possibili utilizzi a supporto del lavoro dei docenti e della didattica : esempi di esperienze in atto <input type="checkbox"/> Altre risorse collaborative nel web <input type="checkbox"/> Perché lavorare con strumenti di condivisione: coltivare abilità e competenze <p>10 ore di ricerca/azione – il formatore svolgerà azione di tutoraggio</p> <p>6 ore di autoformazione</p> |
| Note | E' INDISPENSABILE CHE I DOCENTI ABBIANO UN ACCOUNT GMAIL O GOOGLE SUITE FOR EDU |

| | |
|---|--|
| TITOLO | CORSO BASE - PRIMI PASSI TRA LE APPLICAZIONI GOOGLE |
| Formatore | PAMELA GALLIO |
| Sede di svolgimento | IIS KEYNES CASTEL MAGGIORE |
| Direttore del corso | D.S. MARIA GRAZIA CORTESI |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di tutti gli ordini di scuola | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 23 settembre 2017 al 28 ottobre 2017 |
| Descrizione | <p>1^ incontro Incontro introduttivo sulla gestione degli applicativi Google: le impostazioni dell'account, condividere file, gestire la condivisione, recuperare file cancellati, installare estensioni di Chrome</p> <p>2^ incontro Slides: creare presentazioni multimediali e interattive. Verranno presentate le funzioni dello strumento online "Slides" (Presentazioni) ed esaminato l'uso didattico dello strumento, in particolare con la nuova funzione di presentazione che consente agli spettatori di porre domande</p> <p>3^ incontro Moduli: come creare moduli e utilizzarli nella didattica. Verranno presentate le funzioni dello strumento "Forms" (Moduli) e l'uso didattico non solo come strumento per sondaggi e raccolta di dati ma anche di verifica e valutazione</p> <p>4^ incontro Sites: creare un semplice e veloce blog personale o di classe. Attraverso lo strumento "Sites" (Siti) si esaminerà come realizzare un blog o giornalino online di classe o una pagina personale per materiali e idee didattiche</p> |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <ul style="list-style-type: none"> • acquisire le nozioni base degli strumenti Google Suite; • approfondire le funzionalità delle applicazioni con esercizi pratici e mirati; • comprendere la visione di utilizzo di strumenti di condivisione web-based a supporto della didattica • stimolare curiosità e desiderio di sperimentare nuovi strumenti e approcci metodologici; |
| Programma | <p>4 incontri in presenza del formatore per un totale di 9 ore</p> <p>Calendario incontri in presenza:</p> <p>Sabato 23/09/2017 ore 9 - 12</p> <p>Sabato 30/09/2017 ore 9 - 11</p> <p>Sabato 14/10/2017 ore 9 - 11</p> <p>Sabato 28/10/2017 ore 9 - 11</p> <p>8 ore di ricerca/azione sperimentazione personale e/o in classe con caricamento dei risultati in piattaforma (diario di bordo dell'attività e link al materiale creato)</p> <p>8 ore di autoformazione</p> |
| Note | E' INDISPENSABILE CHE I DOCENTI ABBIANO UN ACCOUNT GMAIL O GOOGLE SUITE FOR EDU |

| | |
|---|---|
| TITOLO | LA LIM OLTRE LO SCHERMO |
| Formatore | PAOLO MARTINELLI |
| Sede di svolgimento | I.C. ANZOLA DELL'EMILIA |
| Direttore del corso | D.S. MARIA RITA GUAZZALOCA |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di tutti gli ordini di scuola | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 27 settembre 2017 al 16 novembre 2017 |
| Descrizione | <p>L'assunto di partenza è che la LIM , per quanto nuova e innovativa, non possa di per sé cambiare la didattica, ma che rappresenti un'opportunità per ripensare l'insegnamento e quindi innovare la didattica.</p> <p>Lo scopo di questo corso non è quindi presentare e analizzare le caratteristiche tecniche della LIM , ma riflettere su ciò che succede tra gli attori del processo di apprendimento, sui risultati che è possibile raggiungere attraverso attività educative intenzionalmente progettate e su come gli spazi cognitivi ed emozionali si trasformino attraverso l'interazione con la LIM utilizzata sfruttando al massimo le sue potenzialità e non solo come schermo.</p> |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <ul style="list-style-type: none"> • Insegnare a progettare attività di apprendimento con la LIM • Mostrare esempi di applicazioni didattiche e lezioni da effettuarsi con la LIM • Fornire esempi di progetti didattici incentrati sull'utilizzo della LIM |
| Programma | <p>3 incontri in presenza del formatore per un totale di 10 ore</p> <p>Calendario incontri in presenza:</p> <p>Mercoledì 27/09/17 ore 17,00 - 20,00 (3 ore)</p> <p>Sabato 14/10/17 ore 9,00 - 13,00 (4 ore)</p> <p>Giovedì 16/11/17 ore 17,00 - 20,00 (3 ore)</p> <p>10 ore di ricerca/azione – il formatore svolgerà azione di tutoraggio</p> <p>6 ore di autoformazione</p> |
| Note | /// |

| | |
|---|--|
| TITOLO | Digital in Action: Pensiero computazionale e creatività digitale coding, robotica e tinkering in una formazione per l'Infanzia |
| Formatore | ALESSANDRA SERRA |
| Sede di svolgimento | D.D. CASTEL MAGGIORE – SCUOLA INFANZIA PIAZZA PACE |
| Direttore del corso | D.S. SILVIA BRUNINI |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di scuola dell'infanzia | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 30 settembre 2017 al 21 ottobre 2017 |
| Descrizione | Il corso intende offrire una panoramica sulle nuove frontiere della tecnologia applicate alla didattica nella scuola dell'Infanzia. Partendo dall'analisi di quali dovrebbero essere le competenze digitali raggiunte al termine della scuola dell'Infanzia suggerite dalle Indicazioni Nazionali e quanto indicato nel Piano Nazionale Scuola Digitale si farà un excursus sulle principali risorse digitali e unplugged utilizzabili per introdurre alcuni basilari elementi del pensiero computazionale |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <ul style="list-style-type: none"> • Avere un quadro d'insieme delle metodologie didattiche più recenti. • Comprendere l'importanza, in termini di valore aggiunto, dell'adozione della robotica, del coding, del tinkering e della creatività digitale nelle proprie modalità di lavoro. • Programmare le attività tenendo conto della tecnica dello scaffolding: agli alunni vanno proposte attività graduate per complessità sempre maggiori rispetto a quelle padroneggiate |
| Programma | 10 ore di lezione frontale 10 ore di ricerca-azione- il formatore svolgerà azione di tutoraggio 5 ore di autoformazione Calendario incontri in presenza: Sabato 30/09/2017 ore 9,30 - 12 Sabato 07/10/2017 ore 9,30 - 12 Sabato 14/10/2017 ore 9,30 - 12 Sabato 21/10/2017 ore 9,30 - 12 |
| Note | /// |

| | |
|--|--|
| TITOLO | MODULO AVANZATO SCUOLA PRIMARIA: COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE |
| Formatore | ROSALINDA IERARDI |
| Sede di svolgimento | I.C. BUDRIO |
| Direttore del corso | D.S. PATRIZIA PARMA |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di scuola primaria | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 25 settembre 2017 al 13 novembre 2017 |
| Descrizione | <p>I docenti verranno guidati nella sperimentazione dei vari strumenti e nella ideazione/progettazione di attività didattiche sia specificamente disciplinari che trasversali. Il coding verrà presentato come un linguaggio universale inclusivo per tutti gli alunni, capace di assecondare la propensione individuale e privilegiare le varie intelligenze.</p> <p>La piattaforma didattica Google Classroom G Suite darà modo ai corsisti di sperimentare uno strumento che funge da aggregatore, ma anche da luogo di produzione e condivisione. Tutti gli incontri avranno un'impostazione laboratoriale, i docenti saranno guidati nel lavoro collaborativo e nella costruzione di percorsi didattici da poter poi sperimentare nelle rispettive classi.</p> |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <p>Per essere culturalmente preparato è indispensabile per lo studente di oggi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Un'appropriata educazione al pensiero computazionale è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ma da soggetti consapevoli e partecipi del loro sviluppo. L'utilizzo della piattaforma Google Classroom favorisce pratiche collaborative e di condivisione tra i docenti, tra docenti e studenti e tra studenti; promuove inoltre le competenze necessarie ad un adeguato uso delle tecnologie sia ai docenti che agli studenti.</p> |
| Programma | <p>LUNEDì 25/09 dalle ore 16,45 alle ore 19,15 - Pensiero computazionale e storytelling: l'ambiente Scratch</p> <p>LUNEDì 09/10 dalle ore 16,45 alle ore 19,15 - Pensiero computazionale e storytelling: l'ambiente Scratch</p> <p>LUNEDì 23/10 dalle ore 16,45 alle ore 19,15 - Focus sulla piattaforma didattica Google Classroom in G Suite</p> <p>LUNEDì 13/11 dalle ore 16,45 alle ore 19,15 - Focus sulla piattaforma didattica Google Classroom in G Suite</p> <p>I e II incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pensiero computazionale, riferimenti introduttivi al "Piano Nazionale Scuola Digitale" ➤ profilo insegnante e creazione delle classi nell'ambiente di programmazione Scratch ➤ introduzione al linguaggio di programmazione Scratch e applicazione nella didattica curricolare attraverso lo storytelling; <p>III e IV incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utilizzo degli account d'istituto per gli studenti ➤ produzione di documenti di testo, presentazioni e questionari nella didattica ➤ utilizzo di Google Earth e Google Maps per la creazione di percorsi didattici multidisciplinari <p>10 ore di ricerca/azione – il formatore svolgerà azione di tutoraggio 5 ore di autoformazione</p> |
| Note | <p>Requisiti richiesti ai corsisti: essere in possesso di un account G Suite for Education.</p> <p>Dotazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● connessione Internet Wi Fi ● i corsisti lavoreranno in modalità BYOD (Bring Your Own Device- porta il tuo dispositivo), sarà necessario disporre di un pc a testa ● per i primi due incontri è consigliata l'installazione preventiva di Scratch sul proprio pc al seguente link: https://scratch.mit.edu/scratch2download/ |

| | |
|---|---|
| TITOLO | MODULO AVANZATO SCUOLA SECONDARIA: COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE |
| Formatore | LUIGI SALVATORE RAFFAELE PARISI |
| Sede di svolgimento | IIS KEYNES CASTEL MAGGIORE |
| Direttore del corso | D.S. MARIA GRAZIA CORTESI |
| Iscrizioni destinate solo a docenti dell'ambito ER002 di scuola secondaria di primo e secondo grado | Dal 26 giugno 2017 al 9 settembre 2017 |
| Svolgimento | Dal 02 ottobre 2017 al 16 ottobre 2017 |
| Descrizione | <p>Il corso non tratterà tematiche relative all'amministrazione delle piattaforma e si rivolge a docenti che abbiano già esperienza di utilizzo della piattaforma G Suite for Education o Gmail nella didattica. Ad ogni corsista verrà consegnato un account provvisorio col quale si accederà alla piattaforma Google Classroom per il tutoraggio online.</p> <ul style="list-style-type: none"> - G Suite for Education: le differenze tra Gmail e G Suite - L'accesso a Chrome vs l'accesso a Google - La personalizzazione dei servizi - Estensioni, applicazioni e impostazioni personalizzate - Google Cast for Education - L'accessibilità in G Suite - Google Classroom - Meet e Chrome Remote Desktop - Componenti aggiuntivi di Google Docs e Google Sheets - Google Forms per creare sondaggi e verifiche |
| Ambiti specifici | Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
| Ambiti trasversali | Innovazione didattica e didattica digitale |
| Obiettivi | <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le principali impostazioni di personalizzazione dei servizi G Suite - conoscere e saper utilizzare le principali estensioni di Chrome per la didattica - conoscere e saper utilizzare le funzioni di accessibilità in G Suite - conoscere e saper utilizzare i principali componenti aggiuntivi di Docs e Sheets |
| Programma | <p>9 ore di formazione in presenza</p> <p>2 ottobre 14.30-17.30</p> <p>9 ottobre 14.30-17.30</p> <p>16 ottobre 14.30-17.30</p> <p>10 ore di ricerca/azione , il formatore svolgerà azione di tutoraggio</p> <p>6 ore di autoformazione</p> |
| Note | <p>PC (Windows, Linux, MacOS) no tablet</p> <p>Connessione WiFi o via cavo</p> |