



**ISTITUTO COMPRENSIVO "ENZO DRAGO" n° 7**  
**c.m. MEIC88700Q**  
**Scuola dell'Infanzia - Primaria - Secondaria di I grado**  
**Via Catania, 103 is. 26 -- 98124 MESSINA**  
**Tel/Fax. 090/2939556**  
Codice fiscale 80006740833  
[meic88700q@istruzione.it](mailto:meic88700q@istruzione.it) - [meic88700q@pec.istruzione.it](mailto:meic88700q@pec.istruzione.it)  
<http://www.icn7enzodragomessina.gov.it/>

## UNITÀ FORMATIVA

### **TITOLO:**

La didattica digitale: le nuove metodologie attraverso l'uso di risorse digitali e di rete.

### **AREA RIFERIMENTO ( DESUNTA DAL PIANO DI FORMAZIONE D'ISTITUTO)**

- Didattica per competenze, innovazione metodologica, sviluppo di competenze di base nell'area linguistica e logico-matematica e scientifica;
- Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento.

### **RIFERIMENTO AI DOCUMENTI DI ISTITUTO**

- Piano di formazione d'Istituto;
- Piano di miglioramento.

### **PIANO DI MIGLIORAMENTO**

Obiettivo di processo: incrementare l'utilizzo di modalità didattiche innovative e delle tecnologie nella didattica per attivare le competenze attese .

### **DESTINATARI**

Tutti i docenti dell'Istituto.

### **FINALITÀ**

La nuova cultura digitale e la sempre maggiore diffusione di device in tutti gli ambiti della vita quotidiana stanno rivoluzionando le dinamiche sociali e produttive. I linguaggi di base (gestuale, verbale, iconografico) si stanno modificando, orientandosi verso uno stile comunicativo centrato su interazione, produzione collaborativa dei contenuti e condivisione. In quest'ottica innovare il modo di fare didattica diventa un prerequisito essenziale affinché qualsiasi iniziativa di rinnovamento della scuola possa divenire efficace.

Il progetto mira ad offrire ai docenti coinvolti una formazione che li metta in grado di sfruttare in modo corretto e produttivo le possibilità offerte dalle nuove tecnologie nella pratica didattica oltre a fornire loro gli strumenti per la realizzazione condivisa e collaborativa di documenti e file, valorizzando i sistemi cloud, i software e i sistemi open source per lo storytelling digitale.

Obiettivo principale sarà quello di guidare il docente all'integrazione efficace del digitale all'interno del proprio modello didattico e al miglior uso delle risorse di apprendimento digitali, identificando gli strumenti più adeguati e proponendo attività pratiche di costruzione del sapere attraverso il

linguaggio composito della multimedialità e la condivisione di “buone pratiche” per fare didattica digitale.

Si porrà l’attenzione sul blended learning come nuovo modo di insegnare e apprendere e le attività pratiche si dedicheranno alla costruzione di contenuti didattici digitali (creazione di videolezioni, ebook, presentazioni..) e alla relativa condivisione nelle varie piattaforme di apprendimento. Si mirerà, altresì, alla creazione di learning objects con l’utilizzo della LIM e del Tablet attraverso la conoscenza e l’utilizzo delle activities e dei tools offerti dalle versioni open source.

### **COMPETENZE ATTESE**

- Stimolare l’utilizzo in classe delle risorse digitali;
- Accrescere l’efficacia degli interventi disciplinari, rilevabili in termini di partecipazione e profitto dei discenti;
- Intervenire con efficacia in alcuni processi di apprendimento;
- Potenziare le competenze digitale dei corsisti.

### **OBIETTIVI**

- Comprendere i principi generali delle piattaforme LMS, CMS, e LCMS;
- Saper gestire nuove modalità di accesso ai contenuti digitali;
- Saper valutare gli strumenti offerti dalle piattaforme, lato amministratore ed utente, secondo il grado scolastico;
- Integrare nella didattica quotidiana le potenzialità di nuovi strumenti tecnologici e risorse multimediali (Learning Objects);
- Favorire l’interazione e la cooperazione tra gli studenti e con i docenti secondo i modelli emergenti di didattica collaborativa;
- Approfondire gli aspetti teorici, comunicativi e pedagogici implicati nell'uso delle tecnologie digitali;
- Comprendere il valore aggiunto che l’uso delle tecnologie digitali produce nell'ambito della comunicazione formativa e della didattica in ambito educativo e curriculare;
- Saper organizzare i contenuti utilizzando le nuove piattaforme didattiche.

### **CONTENUTI**

- Nuovi contesti didattici: reale/virtuale, aula fisica/online.
- Il PNSD e il PTOF;
- Blended learning (Un nuovo modo di insegnare: aspetti didattici metodologici);
- Creazione di learning objects con l’utilizzo della LIM (Applicazione metodologica e competenze nell'uso del tablet e della LIM) ;
- Costruzione di contenuti didattici digitali (creazione di videolezioni, e-book, presentazioni...);
- Repertori di risorse educative (libri, dispense, filmati...) ;
- Didattica inclusiva (Accrescimento delle competenze comportamentali attraverso gli strumenti digitali - percorso di didattica inclusiva attraverso LIM e TABLET);
- Apprendimento collaborativo (siti interattivi, piattaforme web, social...) ;
- Strumenti aperti per la didattica online (Google, Edmodo...) ;
- Classe Capovolta o Flipped Classroom (bacheche online, quiz, screencasting...) - progettazione e registrazione di una lezione; esercitazioni e lavoro di gruppo;
- Le nuove tecnologie nell'insegnamento;
- Le classi virtuali ;

- Il digitale in classe;
- Da Gmail a Google Drive: come usare gli strumenti Google per organizzare la didattica flipped;
- Edmodo - La nota piattaforma internazionale per le scuole;
- Le app e i quiz interattivi da utilizzare con Lim e smartphone: gamification.

I contenuti delle lezioni saranno presentati con modalità multimediale (slide, filmati) e relazioni svolte con modalità interattiva. Sarà fornito materiale didattico da utilizzare in classe con gli alunni.

Nella fase della Formazione a distanza i documenti saranno trasmessi ai corsisti a mezzo Piattaforma FAD.

## **METODOLOGIE**

La metodologia utilizzata prevede attività di tipo teorico - pratico, per acquisire le competenze necessarie all'utilizzo e all'accesso alle risorse tecnologiche e digitali.

Ogni attività proposta verrà svolta in piccoli gruppi, in modo pratico e interattivo, dedicando ampio spazio al confronto per il follow up in classe.

Per mettere i docenti in grado di utilizzare al più presto la tecnologia, si propone una formazione che sfrutti le potenzialità di una piattaforma elearning Moodle dove sono a disposizione:

- Spazi interattivi per una didattica collaborativa (comunicazione sincrona e asincrona - forum, chat, classi virtuali – per lo scambio di informazioni e la condivisione delle conoscenze);
- Spazi progettuali per la costruzione di percorsi personalizzati nel rispetto dei diversi stili di apprendimento.

### *Autoformazione*

- Studio personale;
- Apprendimento cooperativo on line;
- FAD;
- Lavoro in rete;
- Approfondimento personale e/o collegiale su metodologie di project-based– learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, mentoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation;
- Documentazione e restituzione/rendicontazione con ricaduta nell'Istituto;
- Ricerca-azione;
- Lavoro individuale su compito;
- Lavoro di gruppo su compito
- Produzione di ipotesi didattiche;
- Sperimentazione in classe;
- Sperimentazione didattica documentata e ricerca/azione.

## **TECNOLOGIE UTILIZZATE**

Per le attività in presenza saranno utilizzate le seguenti tecnologie:

- PC, LIM e/o videoproiettore;
- Web.

Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dal docente del corso: Materiale didattico appositamente predisposto (dispense, documenti, video, bibliografia, sitografia)

## **TIPOLOGIA DI PRODOTTI FINALI**

Documentazione e banche dati di : videolezioni, learning object, contenuti didattici digitali.

Condivisione di “buone pratiche”.

## **EVOLUZIONE DEL PROGETTO E DISSEMINAZIONE**

Creazione e condivisione di materiali didattici prodotti dagli insegnanti e implementabili, che diventano repository a disposizione della comunità scolastica.

## **FIGURE INTERNE /ESTERNE**

Piattaforma: <https://www.icn7enzodragomessina.edu.it/moodle/>

Docente Interno: Animatore digitale

## **ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO**

Il percorso, svolto in modalità Blended learning, prevede:

- 18 ore in presenza (svolte in laboratorio informatico) per la parte teorica e la presentazione degli applicativi per sperimentare, in prima persona: il racconto condiviso e digitale, la costruzione di learning object e di contenuti didattici digitali;
- 12 ore on line per lo svolgimento di assignment con peer evaluation.

La prima fase, quella in presenza, costituita da 6 incontri di tre ore ciascuno, mirerà all'illustrazione e alle modalità d'uso di applicazione e piattaforme web con approccio alle diverse metodologie. Alla lezione frontale (1 h) seguirà l'applicazione pratica (2h), secondo il modello della didattica laboratoriale e del cooperative learning. La seconda fase, quella in FAD, sarà attuata da ciascun docente partecipante mediante l'uso della piattaforma della rete di ambito. Questa fase sarà monitorata e valutata dall'esperto. La partecipazione al modulo a distanza consentirà ai corsisti di arrivare in aula con un background comune di conoscenze sull'agire con competenza e di potersi quindi concentrare sin dal primo incontro in presenza sulle attività di progettazione.

<b>Moduli</b>	<b>Attività previste</b>	<b>Contenuti</b>
Modulo 1	3 ore in presenza	Presentazione Sondaggio di inizio Corso Il PNSD e il PTOF Le nuove tecnologie nell'insegnamento Le classi virtuali Il digitale in classe Padlet
Modulo 1	FAD ore 2	Creazione di una lezione interattiva
Modulo 2	3 ore in presenza	Da Gmail a Google Drive: come usare gli strumenti Google per organizzare la didattica flipped.
Modulo 2	FAD ore 2	Le app di Google.
Modulo 3	3 ore in presenza	Edmodo - La nota piattaforma internazionale per le scuole
Modulo 3	FAD ore 2	Esercitazioni e condivisioni con Edmodo
Modulo 4	3 ore in presenza	Le app e i quiz interattivi da utilizzare con Lim e smartphone: gamification Learningapps: attività interattive per ogni disciplina Kahoot: imparare giocando.
Modulo 4	FAD ore 2	Realizzazione di app e quiz.

Modulo 5	3 ore in presenza	Digital storytelling: la narrazione digitale come strumento di apprendimento, rielaborazione, potenziamento delle capacità di scrittura e di organizzazione dei concetti.
Modulo 5	FAD ore 2	Adobe Spark Powtoon, Biteable E-book.
Modulo 6	3 ore in presenza	Coding: Scratch Crea storie interattive
Modulo 6	FAD ore 2	Lavoro finale Questionario di gradimento

Al termine del corso sarà rilasciato un attestato di partecipazione dall'Istituto Comprensivo n.7 "Enzo Drago", in qualità di soggetto accreditato e riconosciuto dal MIUR.

### CALENDARIO DEGLI INCONTRI

DATA	ORA
23 Maggio 2019	14:00-17:00
4 Giugno 2019	14:00-17:00
6 Giugno 2019	14:00-17:00
11 Giugno 2019	14:00-17:00
13 Giugno 2019	14:00-17:00
18 Giugno 2019	14:00-17:00

Il calendario può subire variazioni che verranno comunicate tempestivamente.

### INDICATORI DI MONITORAGGIO

- % di docenti che partecipano al corso di formazione

Animatore Digitale

*Giusi Spadaro*