



III ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"G. VERGA" - PACHINO (SR)

Viale A. Moro, 151 - cap.96018 - tel.0931.595715 - 0931.592693
e-mail. sric84100q@istruzione.it - Pec. sric84100q@pec.istruzione.it
sito web. www.icvergapachino.edu.it
cod. mec: SRIC84100Q - c.f.: 83002000897

UNITÀ FORMATIVA

“DIGITAL TOOLS... per una didattica innovativa”

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIFORMA E RICERCA



ANIMATORI DIGITALI 2022-24

"ANIMATORE DIGITALE: FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO"

a.s. 2023-2024

UNITÀ FORMATIVA	
Tematica dell'U.F.	<p>Far conoscere agli insegnanti gli strumenti hardware e software che consentano di usare e sviluppare ambienti digitali. A momenti di studio teorico seguiranno sperimentazioni laboratoriali.</p> <p>I partecipanti avranno modo di conoscere e lavorare con strumenti collaborativi (padlet, piattaforma Gsuite...) e con strumenti (kahoot, socrative) che potranno essere utilizzati come supporto per il monitoraggio dell'apprendimento oltre che per fornire un feedback agli alunni guidando all'autovalutazione delle competenze acquisite nello studio delle materie curriculari.</p> <p>Durante il percorso formativo verranno proposti gli strumenti, le strategie e le indicazioni operative che consentiranno ai docenti di realizzare attività didattiche tramite l'uso di strumenti digitali incentrati sulla gamification per stimolare l'apprendimento creativo dei discenti.</p>
Priorità naz. e della scuola	Transizione digitale.
Livello di ingresso	A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base.
Risultati attesi	Saranno presentate e realizzate attività pratiche che i docenti potranno utilizzare nelle loro classi. Ogni docente apprenderà come creare risorse digitali da utilizzare nel corso delle attività didattiche e come guidare i propri alunni nell'attività di creazione di artefatti digitali anche come output del loro apprendimento.
Acquisizione Competenze in esito al corso	
1. Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale.	
2. Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione.	
3. Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.	
4. Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.	
Acquisizione di abilità e conoscenze in esito al corso	
1. Acquisizione di approcci pedagogici	
2. Adozione di metodologie didattiche innovative	
Utenti destinatari dell'U.F.	Max 25 docenti di scuola Primaria e Secondaria I grado.

Fasi di applicazione	<p>1° Modulo: presentazione del percorso e finalità. Modalità di lavoro e apprendimento cooperativo con strumenti digitali. Ambienti collaborativi per lo svolgimento di alcune attività.</p> <p>2° Modulo: Game based learning e Gamification. Usare le tecnologie digitali per favorire l'apprendimento attraverso la peer education.</p> <p>Creare momenti di verifica formativa e sommativa attraverso quiz e questionari utilizzando semplici app: Kahoot, Socrative, Pan Quiz.</p> <p>3° Modulo: Creare percorsi didattici ludicizzati.</p> <p>4° Modulo: Utilizzare software dedicati incentrati su coding.</p> <p>5° Modulo: Grammatica e geometria con scratch</p> <p>6° Modulo: Scrittura creativa con il digitale. Lo Storytelling con strumenti digitali</p> <p>7° Modulo: Didattica immersiva. Scoperta di materiali pronti e riutilizzabili per costruire nuovi percorsi.</p> <p>8° Modulo: Realtà aumentata e virtuale. Tour a 360 gradi: come realizzarle e come scaricarle dal web.</p> <p>9° Modulo: La stampante 3D a scuola. Tinkercard</p> <p>10° Modulo: Riflessioni sull'efficacia degli interventi applicati e delle strategie proposte e utilizzate. Test finale.</p>
Tempi	Totale N. 25 ore in presenza con due incontri a settimana, per un tot. di 10 incontri, a partire dal 10 gennaio 2024 dalle 16.00 alle 18.30.
Sede	I.C. "G. Verga" di Pachino (Plesso Centrale)
Esperienze attivate	Momenti di lezione frontale. Laboratori tra pari di individuazione delle strategie da sperimentare.
Metodologia	Lezione frontale. Gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo. Attività laboratoriali fondati sul Learning by doing, sul problem solving e sull'utilizzo del metodo induttivo.
Risorse umane	Formatore interno: prof.ssa V. Caldera. Tutor: prof.ssa S. Dipietro.
Spazi e Strumenti	Aula multimediale. Schede per l'osservazione e l'individuazione delle strategie.
Monitoraggio e Valutazione	Monitoraggio in itinere Valutazione qualitativa: strumenti di lavoro utilizzati; questionario finale di soddisfazione.
Diffusione e condivisione	Diffusione interna con la strategia del peer tutoring.
Prospettive	U.F. – Progettazione di percorsi innovativi da realizzare in classe.