

Tipo di corso: **Formazione Docenti**

Destinato a: **DOCENTI**

Snodo formativo: **I.I.S. F.Ili Taddia di Cento (FE)**

Durata: **18h (6 interventi da 3h ciascuno)**

Corso	Orientamento	Intervento	Contenuti
Modulo 1 Modulo 5 Modulo 11	Superiori Modulo 1 (Cento) Modulo 5 (Ferrara) Mod. 11 (Comacchio)	1	Compiti autentici, sistemi auto-organizzanti e valutazione autentica (TIC e metodo SOLE – UdA – Progettazione condivisa fra i docenti attraverso piattaforme e tools specifici: LearningDesigner, Rubric Marcatore e altri software per la gestione di queste attività): <u>creazione di rubric e progetti di lezioni con attività condivise.</u>
		2	Pensiero computazionale (App-inventor del MIT e altre piattaforme di coding per la secondaria): <u>presentazione, gestione e utilizzo in molteplici scenari concreti</u>
		3	Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la secondaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti.</u>
		4 Argomenti differenti	Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>): <ul style="list-style-type: none"> - Office 365, Evernote, Classflow, Moodle,... (Mod. 1) - Google Apps for Ed., Evernote, Classflow, ... (Mod. 5 + Mod. 11)
		5 Argomenti differenti	Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>): <ul style="list-style-type: none"> - Office 365, Evernote, Classflow, Moodle,... (Mod. 1) - Google Apps for Ed., Evernote, Classflow, ... (Mod. 5 + Mod. 11)
		6	Cittadinanza digitale e creazione di contenuti pubblicabili online (diritti e doveri in rete – tutela della privacy in rete - le licenze CC e la pubblicazione di contenuti in rete – piattaforme e formati per la pubblicazione di ebook): <u>esempi e soluzioni concrete a problemi frequenti.</u>
Modulo 6 Modulo 7	Superiori Mod. 6 Mod. 7 (Ferrara)	1	Compiti autentici, sistemi auto-organizzanti e valutazione autentica (TIC e metodo SOLE – UdA – Progettazione condivisa fra i docenti attraverso piattaforme e tools specifici: LearningDesigner, Rubric Marcatore e altri software per la gestione di queste attività): <u>creazione di rubric e progetti di lezioni con attività condivise.</u>

	<p>Il Mod. 6 Si concentra più sul pensiero computazionale</p> <p>Il Mod. 7 Si concentra più sul concetto di gamification</p>	<p>Interventi 2 e 3 per Mod. 6</p> <p>Intervento 4 per Mod. 7</p>	<p>Pensiero computazionale (App-inventor del MIT e altre piattaforme di coding per la secondaria): presentazione, gestione e <u>utilizzo in molteplici scenari concreti in diversi ambiti</u> (umanistico, tecnico-scientifico, artistico, ecc...)</p>
	<p>Interventi 2 e 3 per Mod. 7</p> <p>Intervento 4 per Mod. 6</p>	<p>Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la secondaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti</u>.</p>	
	<p>5</p>	<p>Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>):</p> <p>- Office 365, Evernote, Classflow, Moodle, Google Apps for Ed., ...</p>	
	<p>6</p>	<p>Cittadinanza digitale e creazione di contenuti pubblicabili online (diritti e doveri in rete – tutela della privacy in rete - le licenze CC e la pubblicazione di contenuti in rete – piattaforme e formati per la pubblicazione di ebook)</p>	
<p>Modulo 2 Modulo 8 Modulo 12 Modulo 14</p>	<p>1° ciclo Maggior peso alle attività riguardanti il pensiero computazionale</p> <p>Mod. 2 (Cento) Mod. 8 (Ferrara) Mod. 12 (Codigoro) Mod. 14 (Argenta)</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>Compiti autentici, sistemi auto-organizzanti e valutazione autentica (TIC e metodo SOLE – UdA – Progettazione condivisa fra i docenti attraverso piattaforme e tools specifici: LearningDesigner, Rubric Marcatore e altri software per la gestione di queste attività): creazione di rubric e progetti di lezioni con attività condivise.</p> <p>Pensiero computazionale e coding (Scratch e altre piattaforme di coding per la primaria): <u>presentazione, gestione e utilizzo in molteplici scenari concreti</u> (se possibile) differenziando con esempi riferiti ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico)</p> <p>Pensiero computazionale e coding (Scratch e altre piattaforme di coding per la primaria): <u>presentazione, gestione e utilizzo in molteplici scenari concreti</u> (se possibile) differenziando con esempi riferiti ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico)</p> <p>Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la primaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti</u>.</p>

		5	<p>Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>):</p> <p>- Office 365, Evernote, Classflow, Moodle, Google Apps for Ed., ...</p>
		6	<p>Cittadinanza digitale e creazione di contenuti pubblicabili (diritti e doveri in rete – le licenze CC e la pubblicazione di contenuti in rete – piattaforme e formati per la pubblicazione di ebook)</p>
<p>Modulo 3 Modulo 9 Modulo 13</p>	<p>1° ciclo</p> <p>Maggior peso alle attività riguardanti La gamification</p> <p>Mod. 3 (Cento)</p> <p>Mod. 9 (Ferrara)</p> <p>Mod. 13 (Comacchio)</p>	1	<p>Compiti autentici, sistemi auto-organizzanti e valutazione autentica (TIC e metodo SOLE – UdA – Progettazione condivisa fra i docenti attraverso piattaforme e tools specifici: LearningDesigner, Rubric Marcatore e altri software per la gestione di queste attività): creazione di rubric e progetti di lezioni con attività condivise.</p>
		2	<p>Pensiero computazionale e coding (Scratch e altre piattaforme di coding per la primaria): <u>presentazione, gestione e utilizzo in molteplici scenari concreti</u> (se possibile) differenziando con esempi riferiti ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico)</p>
		3	<p>Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la primaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti</u>.</p>
		4	<p>Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la primaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti</u>.</p>
		5	<p>Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>):</p> <p>- Office 365, Evernote, Classflow, Moodle, Google Apps for Ed., ...</p>
		6	<p>Cittadinanza digitale e creazione di contenuti pubblicabili (diritti e doveri in rete – le licenze CC e la pubblicazione di contenuti in rete – piattaforme e formati per la pubblicazione di ebook)</p>
<p>Modulo 4 Modulo 10</p>	<p>1° ciclo</p> <p>Maggior peso dato alle attività di creazione e gestione di contenuti su piattaforme cloud</p> <p>Mod. 4</p>	1	<p>Compiti autentici, sistemi auto-organizzanti e valutazione autentica</p> <p>(TIC e metodo SOLE – UdA – Progettazione condivisa fra i docenti attraverso piattaforme e tools specifici: LearningDesigner, Rubric Marcatore e altri software per la gestione di queste attività): <u>creazione di rubric e progetti di lezioni con attività condivise</u>.</p>
		2	<p>Pensiero computazionale e coding (Scratch e altre</p>

(Cento) Mod. 10 (Ferrara)		piattaforme di coding per la primaria): presentazione, gestione e utilizzo in molteplici scenari concreti, differenziando, se possibile, per ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico)
	3	Gamification (piattaforme e metodologie didattiche per la primaria): applicazione ai diversi ambiti (umanistico, tecnico-scientifico, artistico): <u>studio di casi concreti</u> .
	4	Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>): - Office 365, Evernote, Classflow, Moodle, ... - Google Apps for Ed., Evernote, Classflow, ...
	5	Piattaforme cloud o software di creazione e gestione dei contenuti per attività didattiche specifiche (<u>studio di casi concreti</u>): - Office 365, Evernote, Classflow, Moodle, ... - Google Apps for Ed., Evernote, Classflow, ...
	6	Cittadinanza digitale e creazione di contenuti pubblicabili online (diritti e doveri in rete – tutela della privacy in rete - le licenze CC e la pubblicazione di contenuti in rete – piattaforme e formati per la pubblicazione di ebook): <u>esempi e soluzioni concrete a problemi frequenti</u> .