

Corso di formazione

Tecnologie digitali per la didattica nella scuola secondaria di primo grado

30 ore (10 lezioni da 3 ore ciascuna)

Sezione Introduttiva: DigCompEdu e competenze digitali per i docenti

Incontro 1: Introduzione al DigCompEdu e Podcasting per la Didattica (Parte 1)

Obiettivi: Presentare il framework DigCompEdu e introdurre il podcasting come strumento didattico.

Strumenti: Presentazione con Google Slides.

Attività:

- Brainstorming sui bisogni formativi dei corsisti.
- Discussione su come integrare il digitale nella didattica.
- Analisi di esempi di podcast educativi; brainstorming su possibili argomenti per un podcast scolastico.

Sezione 1: Podcasting per la Didattica

Incontro 2: Creazione e Condivisione di un Podcast (Parte 2)

Obiettivi: Fornire competenze base per registrare, montare e condividere un podcast.

Strumenti: Spotify for Podcaster, microfoni o smartphone, Google Classroom.

Attività:

- Creazione e registrazione di un breve podcast (2-3 minuti) su un argomento didattico a scelta.
- Pubblicazione dei podcast creati e discussione sui metodi di utilizzo in ambito scolastico.

Sezione 2: Storytelling Digitale

Incontro 3: Introduzione e Creazione di una Storia Interattiva (Parte 1)

Obiettivi: Esplorare le potenzialità dello storytelling digitale e avviare la creazione di una storia interattiva.

Strumenti: ThingLink, Canva.

Attività:

- Analisi di esempi di storytelling digitale.
- Progettazione di una narrazione interattiva su un argomento scolastico a scelta utilizzando ThingLink.

Incontro 4: Editing e Condivisione dello Storytelling (Parte 2)

Obiettivi: Migliorare, esportare e condividere le storie interattive create.

Strumenti: ThingLink, Canva.

Attività: Revisione delle storie interattive create e condivisione con il gruppo per feedback.

Sezione 3: Grafica con Canva

Incontro 5: Introduzione e Progettazione di Materiali Didattici (Parte 1)

Obiettivi: Scoprire Canva come strumento per la creazione di risorse visive e progettare materiali didattici personalizzati.

Strumenti: Canva.

Attività:

- Esplorazione delle funzionalità di Canva.
- Creazione di un poster didattico e progettazione di una scheda interattiva o di una presentazione visiva.

Incontro 6: Creazione Collaborativa di Risorse Visive (Parte 2)

Obiettivi: Lavorare in team per creare materiali didattici complessi.

Strumenti: Canva, Google Drive per la condivisione.

Attività: Realizzazione di un kit visivo per un progetto interdisciplinare.

Sezione 4: Strumenti Digitali per la Valutazione

Incontro 7: Introduzione agli Strumenti Digitali e Creazione di Questionari (Parte 1)

Obiettivi: Presentare **Strumenti** digitali per creare test e questionari; iniziare la creazione di questionari interattivi.

Strumenti: PanQuiz, Quizizz.

Attività:

- Esplorazione di esempi di test digitali.
- Brainstorming sugli argomenti applicabili.
- Creazione di un test digitale per una specifica disciplina.

Incontro 8: Gamification nella Valutazione e Analisi dei Risultati (Parte 2)

Obiettivi: Integrare la gamification nei processi di valutazione e analizzare i risultati per migliorare l'insegnamento.

Strumenti: PanQuiz, Quizizz, Microsoft Excel o Google Fogli.

Attività:

- Creazione e test di quiz gamificati.
- Simulazione di analisi dati da test somministrati.

Conclusione del Corso

Incontro 9: Project Work Finale (Parte 1)

Obiettivi: Integrare le competenze acquisite in un progetto concreto.

Attività: Pianificazione e avvio di un progetto interdisciplinare che combini podcasting, storytelling, grafica e

Strumenti di valutazione.

Incontro 10: Presentazione del Project Work (Parte 2)

Obiettivi: Presentare il progetto realizzato e ricevere feedback dal gruppo.

Attività: Condivisione dei lavori finali, discussione e valutazione condivisa dei risultati.