

# SPERIMENTAZIONE PROGETTO GENERAZIONE WEB

## Schema generale

Vengono definite diverse tipologie di corsi che verranno attivate a seconda dei bisogni rilevati.

### 1) Corso A

Rivolto alla maggior parte dei docenti dove vengono affrontate le tematiche indispensabili per l'utilizzo delle tecnologie nella didattica (vedi sotto per i principali argomenti)

### 2) Corso B

Rivolto a docenti esperti sull'utilizzo della tecnologia nella didattica

#### Creazione di una unità di apprendimento

- Scelta, da parte del Consiglio di classe, delle competenze interessate
- Progettazione dell'unità di apprendimento
- Erogazione in classe
- Raccolta delle osservazioni e dei risultati e relativo confronto

Importanza delle fonti (Wikipedia, altri siti, ecc.): disamina delle problematiche connesse alla scelta e alla attendibilità delle informazioni

### 3) Corso C

Rivolto a docenti esperti

#### Creazione di una unità di apprendimento condivisa

Si ripropone il modello del corso B ma con l'utilizzo prevalente della tecnologia anche nelle fasi di preparazione dell'unità di apprendimento

### 4) Spazio documenti

Sarà predisposto un ambiente accessibile on line contenete:

- materiali preparati per la formazione
- video tutorial
- documenti di approfondimento
- link a risorse
- ecc.

**SPERIMENTAZIONE PROGETTO GENERAZIONE WEB  
CORSO DI FORMAZIONE (PRIMA FASE)**

**1) Corso A**

Temi	Tematica / Attività		
1 incontro (3 ore)	Presentazione corso La didattica per competenze Cenni su legislazione sul copyright e privacy		
2 incontri (6 ore)	Tablet Android	IPad	Net/Notebook
	<b>Uso funzionalità di base</b> - connessione wi-fi - connessione bluetooth - creare un account in gmail	<b>Uso funzionalità di base</b> - connessione wi-fi - connessione bluetooth - creare un account in gmail	<b>Uso funzionalità di base</b> - connessione wi-fi - connessione bluetooth - creare un account in gmail
	<b>Download/consultazione libri di testo e creazione quaderni digitali</b>  La APP di Scuolabook Le APP dei quaderni digitali	<b>Download/consultazione libri di testo e creazione quaderni digitali</b>  La APP di Scuolabook Le APP dei quaderni digitali	<b>Download/consultazione libri di testo e creazione quaderni digitali</b>  Scuolabook
	<b>APP</b> - Connessione a Google Play (ricercare, scaricare installare applicazioni) - Uso delle App (selezione di 5 App a titolo esemplificativo tra le più usate per la didattica)	<b>APP</b> - Connessione a Apple Store (ricercare, scaricare installare applicazioni) - Uso delle App (selezione di 5 App a titolo esemplificativo tra le più usate per la didattica)	
	<b>Accenni a Risorse per la condivisione e collaborazione</b>  Ambienti Google Dropbox Youtube Slideshare Analisi di almeno 3 APP	<b>Accenni a: Risorse per la condivisione e collaborazione</b>  Ambienti Google Dropbox Icloud Youtube Slideshare Analisi di almeno 3 APP	<b>Accenni a: Risorse per la condivisione e collaborazione</b>  Ambienti Google Dropbox Youtube Slideshare
	<b>Ambienti di co-creazione</b>  Ambienti Google Wikibook  Skype Google+ Analisi di almeno 3 APP	<b>Ambienti di co-creazione</b>  Ambienti Google Wikibook Facetime Skype Google+ Analisi di almeno 3 APP	<b>Ambienti di co-creazione</b>  Ambienti Google Wikibook Skype Google+
1 Incontro (3 ore)	Da svolgersi dopo 1 mese rispetto al precedente incontro con l'obiettivo di monitorare l'utilizzo delle tecnologie nella didattica, rispondere a quesiti, ascoltare e condividere idee, proposte, problematiche emerse		

<b>Incontro opzionale</b>	<b>LIM</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- installazione e calibrazione</li><li>- Connessione LIM a PC e Tablet</li><li>- primi passi: la LIM come semplice schermo di proiezione</li><li>- la barra degli strumenti</li><li>- leggere dinamicamente testi e pagine web (scrivere, sottolineare, evidenziare...)</li><li>- utilizzare la LIM con software interattivi</li><li>- software specifici per la LIM (Smart Notebook, Flipchart. Easiteach ecc.)</li><li>- lavorare con le immagini</li><li>- catturare schermate</li><li>- reperire risorse per la LIM</li><li>- preparare esercizi per la LIM</li><li>- registrare lezioni o parte di esse e salvarle</li></ul>
-------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## SPERIMENTAZIONE PROGETTO GENERAZIONE WEB CORSO DI FORMAZIONE

### Corso B

Rivolto a docenti esperti sull'utilizzo della tecnologia nella didattica

#### Creazione di una unità di apprendimento

- Scelta, da parte del Consiglio di classe, delle competenze interessate
- Progettazione dell'unità di apprendimento
- Erogazione in classe
- Raccolta delle osservazioni e dei risultati e relativo confronto

Importanza delle fonti (Wikipedia, altri siti, ecc.): disamina delle problematiche connesse alla scelta e alla attendibilità delle informazioni

Temi	Tematica Attività		
1 incontro (3 ore)	<b>Presentazione corso</b> <b>La didattica per competenze</b> <b>Cenni su legislazione sul copyright e privacy</b>		
2 incontri (6 ore)	<b>Tablet Android</b>	<b>IPad</b>	<b>Net/Notebook</b>
	<b>Condivisione in rete di una UDA</b>	<b>Condivisione in rete di una UDA</b>	<b>Condivisione in rete di una UDA</b>
	<b>Ricerca e archiviazione delle fonti</b>	<b>Ricerca e archiviazione delle fonti</b>	<b>Ricerca e archiviazione delle fonti</b>
	Modalità di ricerca: la scientificità delle risorse digitali e la loro archiviazione in ambienti condivisi	Modalità di ricerca: la scientificità delle risorse digitali e la loro archiviazione in ambienti condivisi	Modalità di ricerca: la scientificità delle risorse digitali e la loro archiviazione in ambienti condivisi
	<b>Approfondimenti sull'utilizzo di risorse per la condivisione e collaborazione</b>	<b>Approfondimenti sull'utilizzo di risorse per la condivisione e collaborazione</b>	<b>Approfondimenti sull'utilizzo di risorse per la condivisione e collaborazione</b>
Ambienti Google Dropbox Youtube Slideshare Analisi di almeno 3 APP	Ambienti Google Dropbox ICloud Youtube Slideshare Analisi di almeno 3 APP	Ambienti Google Dropbox Youtube Slideshare	
<b>Ambienti di co-creazione (livello 2)</b>	<b>Ambienti di co-creazione</b>	<b>Ambienti di co-creazione</b>	
Ambienti Google Wikibook Skype Google+ Analisi di almeno 3 APP	Ambienti Google Wikibook Facetime Skype Google+ Analisi di almeno 3 APP	Ambienti Google Wikibook Skype Google+ Presentazione di altri ambienti (prioritariamente quelli ad uso gratuito)	
1 Incontro (3 ore)	Da svolgersi dopo 1 mese rispetto al precedente incontro con l'obiettivo di monitorare l'utilizzo delle tecnologie nella didattica, rispondere a quesiti, ascoltare e condividere idee, proposte, problematiche emerse		

# **SPERIMENTAZIONE PROGETTO GENERAZIONE WEB**

## **CORSO DI FORMAZIONE**

### **3) Corso C**

Rivolto a docenti esperti

#### **Creazione di una unità di apprendimento condivisa**

Si ripropone il modello del corso B ma con l'utilizzo prevalente della tecnologia anche nelle fasi di preparazione dell'unità di apprendimento

Il livello più avanzato, riproponendo la scaletta del corso B, vedrà il suo focus sulla didattica per competenze con l'uso delle tecnologie con la co-creazione in rete di UDA con la focalizzazione sui processi per giungere al lavoro finito, nonché la valutazione dell'apprendimento degli studenti e delle competenze raggiunte.

- Verranno toccati 4 concetti chiave:
- la laboratorietà in classe
- la condivisione
- la collaborazione
- la co-creazione per giungere al prodotto finito (ebook multimediale, relazione in modalità wiki, video etc...)

Per la gestione del gruppo con le tecnologie è fondamentale avere:

- concetti base del cooperative learning
- griglie per lo storyboard
- griglie di osservazione delle prestazioni