



Un progetto selezionato da  
CON I BAMBINI nell'ambito  
del Fondo per il  
contrasto della povertà  
educativa minorile



**AZIONE 3** - Attivazione di laboratori permanenti per l'uso consapevole, positivo e integrato delle tecnologie digitali a scuola e fuori scuola.

**ATTIVITÀ 3.1** - Formazione e laboratori motivazionali per insegnanti e educatori per un uso consapevole e positivo delle tecnologie digitali.

### PROGETTO S.C.A.T.T.I. AZIONE 3.1

Formazione e laboratori motivazionali per insegnanti e educatori per un uso consapevole e positivo delle tecnologie digitali (16 h.+5h)

Il corso si propone di:

- Formare insegnanti e educatori sulle nuove tecnologie della comunicazione e dell'apprendimento e favorire l'uso delle stesse in classe e in altri contesti educativi.
- Scopo principale è la costruzione di percorsi didattici in cui le tecnologie digitali siano nello stesso tempo strumento e oggetto educativo.
- Educare quindi con le tecnologie digitali e anche alle tecnologie digitali, nel senso del raggiungimento di una maggiore competenza e consapevolezza dell'uso.
- Gli insegnanti che parteciperanno all'attività verranno messi in condizione di sperimentare in aula con gli alunni un programma educativo sulle tecnologie digitali secondo il metodo della ricerca azione

Oggetto	Progettazione intervento formativo sui docenti (16h+5h)		
Area di progetto	Attività, competenze e contenuti	Strumenti	Obiettivi connessi
ott - dic 2019			
Strumenti	Questionario di rilevazione dei bisogni formativi	Google Moduli	Riflettere sui propri bisogni e sulle proprie aspettative formative
Strumenti	Modello di Unità di Apprendimento di didattica digitale integrata	file.doc	Progettare utilizzando metodologie innovative e attive e il digitale
Strumenti	Ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata (classi virtuali, piattaforme)	Sperimentazione su Edmodo,	Saper ricercare, selezionare, organizzare



		presentazioni e di altre piattaforme (Schoology, Fidenia, Weschool)	materiali di studio di diversa natura
Competenze e contenuti	Educazione ai media e cittadinanza digitale (uso consapevole della rete, fake news, cyberbullismo, dipendenze,...)	Generazioni connesse.it	Saper valutare rischi e opportunità presenti in rete
Strumenti	App e strumenti per la didattica digitale (quiz, mappe interattive, coding, aggregatori,...)	Kahoot.it Learning Apps Mindomo ThingLink Symbaloo	Saper selezionare, rielaborare, aggregare contenuti presenti in rete a fini didattici
Competenze e contenuti	E-safety, copyright e privacy	Prezi, sito Creative Commons, GDPR	Conoscere la normativa di base
Competenze e contenuti	I social network nell'educazione (identità, relazioni, web reputation,...) -	Ppt	Cogliere in modo riflessivo le dinamiche di interazione online
Competenze e contenuti	Costruzione di contenuti digitali e mediali audio e video (immagine, foto, video)	Canva Gimp Movie Maker iMovie Animoto Powtoon	
Competenze e contenuti	Collaborazione e comunicazione in rete (giornalismo digitale)	Google Sites	Attivare metodologie attive e collaborative
Competenze e contenuti	BYOD, uso di dispositivi individuali a scuola (giochi interattivi, geolocalizzazione,...) -	Plickers Google Tour Builder	Costruire percorsi di didattica digitale integrata
Competenze e contenuti	<i>Progettazione di una UDA (inter)disciplinare</i>	Modello di UDA	Elaborare un percorso formativo con la didattica digitale
<b>Gennaio-maggio 2020</b>	Tutoring per la realizzazione in classe delle UDA		

<b>settembre 2020</b>			
Formazione e Accompagna mento	Metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa	Cooperative Learning Learning by doing Problem solving	Adoperare metodologie didattiche innovative
Formazione e Accompagna mento	Processi di monitoraggio e valutazione	Focus group Questionari Rubric	Monitorare e valutare i processi di apprendimento mediante la didattica digitale integrata