



ISTITUTO COMPRENSIVO  
"GIOVANNI XXIII"  
S. FERDINANDO DI PUGLIA  
Prot. 0001520 del 08/05/2018  
(Uscita)



## Istituto Comprensivo Statale Giovanni XXIII

Via Ofanto 29 - 76017 San Ferdinando di Puglia (BT) - Tel. e fax Presidenza: +39 0883 621135 - Tel. Segreteria: +39 0883 621186 e-mail: fgic871006@istruzione.it - e-mail PEC: fgic871006@pec.istruzione.it - Sito WEB di Istituto: <http://www.icgiovanni23.gov.it/wordpress/> - <http://www.icgiovanni23.gov.it/joomla3/> - Codice Meccanografico: FGIC871006 - Codice Fiscale: 90095100724 - Codice Univoco Ufficio: UF5J11

San Ferdinando di Puglia 04/05/2018

### "DID-APP" strumenti digitali innovativi per la didattica. Il Caffè Digitale e la produzione di formazione a mezzo di formazione

*I caffè digitali sono una modalità di formazione estremamente flessibile, costituita da 3 incontri di quattro ore ad alta intensità. La formazione è rivolta a 10-20 corsisti docenti dell'Istituto Comprensivo Statale Giovanni XXIII.*

*Ogni incontro "esaurisce" un argomento circoscritto, per questo i caffè sono principalmente rivolti a docenti "beginner". L'Animatore Digitale e il team hanno elaborato una proposta articolata su 3 "Caffè".*

*I contenuti formativi dei Caffè Digitali sono:*

#### 1. **Le apps di Google e le altre app utilizzabili a fini didattici e di gestione di classi virtuali:**

Quizizz  
Kahoot  
Plickers

○ Sono piattaforme free per realizzare quiz e giochi didattici in multiplayer e in tempo reale. Gli studenti rispondono alle domande con i smartphone e computer, la classifica aggiornata in tempo reale appare sulla LIM o su un altro device. I quiz sono realizzati dal docente o dagli studenti oppure si possono utilizzare quelli realizzati e condivisi dagli altri utenti. E' una applicazione a supporto del BYOD, delle verifiche formative e sommative, Mobile Learning, Game Based Learning. L'apprendimento dell'uso di queste app è di grande profitto ed immediatezza per incrementare gli aspetti piacevoli dell'apprendimento e le performance relative

#### 2. **Il Coding e la costruzione di competenze di programmazione e pensiero computazionale negli alunni:**

Programma il Futuro:

○ È l'iniziativa avviata dal MIUR, in collaborazione con il CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. Il progetto è stato riconosciuto come iniziativa di eccellenza europea per l'istruzione digitale nell'ambito degli European Digital Skills Awards 2016. Consente di sperimentare anche nel primo ciclo l'introduzione della programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer e aumentando le ore di informatica che gli alunni possono svolgere con piacere e con profitto nelle ore curricolari

#### 3. **Le licenze Creative Commons**

CC BY, CC BY-SA, CC BY-ND, CC BY-ND, CC BY-NC-SA, CC BY-NC-ND

○ Sono licenze di diritto d'autore redatte e messe a disposizione del pubblico e degli operatori del mondo dell'educazione per permettere la copia, la distribuzione, la condivisione e l'utilizzo di tutte le risorse per scopi di apprendimento ricreativi ecc senza incorrere in restrizioni o divieti legali

*Gli incontri si terranno in modalità seminariale. Si lavorerà con PC portatili forniti dalla scuola, anche se sarà possibile portare i propri PC portatili da collegare alla LAN di istituto. Per qualche corso sarà utile portare i tablet (in questo caso è necessario che siano "registrati" per navigare sulla wifi di istituto).*

*Come i caffè del mondo reale, i caffè digitali si gustano meglio portando qualche "conforto" empatico (dolci e altri aspetti piacevoli). L'iscrizione ai corsi avverrà usando la piattaforma SOFIA*

*I materiali saranno messi sulla piattaforma <http://www.weschool.com/it/>*

*La metodologia fa riferimento è quella dell'autoformazione e tutto l'insieme delle modalità, tecniche e strumenti per poter affrontare situazioni e problemi formativi differenti mettendo in circolo la formazione di qualità appresa dal team in contesti formativi di rango con immediata spendibilità nella didattica e nell'organizzazione scolastica.*

#### **Competenze digitali**

- Usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale
- Ricercare, condividere e creare risorse digitali
- Gestire e orchestrare l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e apprendimento
- Utilizzare le tecnologie e le strategie digitali per migliorare la valutazione

- Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo degli studenti
- Consentire agli studenti di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.

## **CONTENUTI, METODOLOGIE DIDATTICHE, SPAZI**

**UFC (Unità Formativa Capitalizzabile): Strumenti digitali innovativi per la didattica" – corso in presenza e esercitazioni online, Animatore digitale prof.ssa Angela Camporeale e le docenti del team digitale: Grazia Distaso, Antonella Marrone e Clementina Provenzano.**

4 ore

- o UDA 1 **Le apps di Google e le altre app utilizzabili a fini didattici e di gestione di classi virtuali:**  
Quizizz – Kahoot - Plickers

**Tipologia formativa:** sessione laboratoriale

- **Ambiente di apprendimento:** Aula multimediale dotata di LIM
- **Metodologie:** debate, scambio di materiali
- **Azione:** debate; performance online

4 ore

- o UDA 2 **"Il Coding e la costruzione di competenze di programmazione e pensiero computazionale negli alunni":**

- **Tipologia formativa:** sessione **laboratoriale**
- **Ambiente di apprendimento:** Aula multimediale dotata di LIM
- **Metodologie:** debate, scambio di materiali, lavoro per gruppi; fruizione
- **Azione:** performance online

4 ore

- o UDA 3 **"Le licenze Creative Commons"**

- **Tipologia formativa:** sessione **seminariale**
- **Ambiente di apprendimento:** Aula multimediale dotata di LIM
- **Metodologie:** scambio di materiali
- **Azione:** performance online

**Sulla base del riconoscimento dell'Unità Formativa, il corso è di 25 ore (corrispondente a 1 CFU) di cui:**

- **almeno il 50% (13 ore) NON in presenza ma come attività autonome di studio, ricerca, produzione autonoma materiali didattici, applicazione della formazione in presenza, produzione di articoli, interventi in blog, e dimostrazione dell'apprendimento autonomo connesso alle lezioni in presenza, tramite test o esame finale e consegna di relazione**
- **12 ore in presenza dell'animatore digitale prof.ssa Angela CAMPOREALE e del team digitale costituito dalle docenti Grazia Distaso, Antonella Marrone e Clementina Provenzano**

## **CALENDARIO**

<b>Mercoledì 16 maggio 2018</b>	<b>Sessione</b>	<b>1</b>	<b>UdA</b>	<b>1</b>	<b>dalle</b>	<b>15.00</b>	<b>alle</b>	<b>19.00</b>	<b>4 ore</b>
<b>Giovedì 24 maggio 2018</b>	Sessione	2	UdA	1	dalle	15.00	alle	19.00	4 ore
<b>Mercoledì 6 giugno 2018</b>	Sessione	3	UdA	2	dalle	15.00	alle	19.00	4 ore

L'Animatore Digitale e il Team  
 Prof.ssa Angela Camporeale  
 Ins. Grazia Distaso  
 Ins. Antonella Marrone  
 Prof.ssa Clementina Provenzano