

modulo	Ore	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati		Competenze in uscita
Introduzione alla formazione Brixia generazione digitale Tot 16 ore	3 ore	Seminario di apertura del corso di formazione 24 febbraio 2014 dalle 14.45 alle 17.45 aula magna I.I.S. B. Castelli iscrizione modulo su sito I.I.S B. Castelli a partire dal 10 febbraio 2015 si rilascia certificato di partecipazione	Partecipazione all'incontro di apertura del corso organizzato nel pomeriggio in modo seminariale aperto a tutto il territorio con la partecipazione di tutti i partner-gestori della formazione con comunicazioni sul tema "Nuove tecnologie e Didattica 2.0". Verrà presentato il percorso formativo e la rete di scuole partecipanti. All'interno di questo pomeriggio il prof. Rivoltella (CREMIT) terrà una comunicazione su "Fare didattica per promuovere le Multiliteracies". Obiettivo dell'intervento è sistematizzare i cambiamenti didattici necessari alla luce dell'introduzione del web 2.0 e dei media digitali in classe. Previsti interventi, in qualità di relatori, del dottor Aldo Torrebruno - laboratorio HOC - Politecnico di Milano (registrazione video), del professor Roncaglia Università Unituscia, in qualità di esperto editoria digitale, del dott. Leonetti formatore nel percorso selfpublishing e di Koen Timmers Microsoft expert innovator educator (webconference LYNC) esperto elearning		Prendere visione degli obiettivi generali del percorso formativo
	2 ore	Formazione referenti per laboratori	Incontro al pomeriggio (14.45-17.45) - l'incontro si configura come primo incontro di formazione (avvio	Formazione dei referenti delle scuole della rete come coach per individuare strategie comuni di lavoro nei laboratori (2h) sul Modello PAS con Simona Ferrari Formazione	

	<p>3 ore</p> <p>+</p> <p>3 ore</p>		<p>Modulo 1) per il gruppo di docenti e sarà diviso in due momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • momento teorico con una lezione (un'ora e mezza) su la didattica per EAS (Episodi di Apprendimento Situato); • lavoro di gruppo (un'ora e mezza) gestito dai referenti-rete/coach con l'obiettivo di favorire la socializzazione dei partecipanti, testimoniare sulla precedente formazione della rete, dividere in sottogruppi per il lavoro online, presentare l'ambiente online (possibile ancora Edmodo gruppo code vp7p4b), il canale video e i materiali prodotti nella formazione precedente quali digital footprint . • Possibile definizione delle modalità di lavoro e lanciare la prima esercitazione/e-tivity. 	<p>3 ore di avvio EAS base: presentazione metodo ai nuovi, collegamento competenze, esempio</p> <p>3 ore EAS avanzato : deep EAS</p> <p>--> dalla rete sapere giorno e periodo di prosecuzione</p>	
	<p>5 ore</p>	<p>Disegnare la lezione: dal framework NLG agli EAS</p>	<p>Framework del New London Group e multiliteracies: "apprendimento e videogioco, flipped lesson e literacy verso la competenze per EAS.</p> <p>EAS tra le metodologie per rompere la frontalità della classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dal curriculum alla lesson plan; - progettare esperienze di apprendimento situato; - le tre fasi dell'EAS : momento anticipatorio, momento operatorio e momento ristrutturativo 		
<p>16 ore</p>		<p>Fare lezione nella classe digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - il ruolo del docente nella classe digitale; - la didattica negli ambienti digitali <p>Approfondimenti su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il digital storytelling: nuovi modi di raccontare storie. Cosa significa fare digital storytelling e perché è un approccio utile in classe. Cenni sull'apprendimento autentico (Herrington) e sul rapporto tra prescriptive ed emergent learning. Due modi per fare digital storytelling: software di creazione di 	<p>MODULO 2</p> <p>Formazione di due ore sul ruolo del docente nella classe digitale e la didattica negli ambienti digitali (Formatore Cremit)</p> <p>formazione di presentazione di 2 ore per 3 temi (CREMIT):</p>	

			<p>racconti collaborativi (esempio 1001storia) e video digitale (esempio: infografiche video).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning (potenzialità didattiche per studenti, costruzione di PLN e altro...) • Socialnetwork e didattica: social reading e social learning • La scrittura collaborativa • gli sportelli di help online • Esempi di costruzione di webquest, field trip,... 	<ul style="list-style-type: none"> • Digital storytelling • la web quest • Field trip <p>a cui segue un laboratorio specifico su iscrizione di due incontri di 3 ore (VIRGINIA) + Torrebruno</p>	
16 ore		Selfpublishing	<p>Fruizione e creazione di ebook attraverso semplicissimi strumenti di uso comune. L'organizzazione della biblioteca digitale, i principali provider, guida all'autoproduzione.</p> <p>Non solo multimedialità. Ebook semantici e audiolibri per la didattica e la formazione. Contenuti digitali con funzioni di ricerca semantica. Progettazione, creazione e produzione.</p> <p>Documenti digitali accessibili</p>	<p>Leonetti + Torrebruno (?) Lab:</p>	
16 ore		Elearning per l'apprendimento e per favorire l'inclusione	<ul style="list-style-type: none"> - Come utilizzare le risorse didattiche aperte (OER) per supportare stili di apprendimento diversi associati alle diverse tipologie di difficoltà facenti parte dei BES. Allo stesso modo, l'integrazione degli OER nell'attività d'aula permetterà la valorizzazione degli strumenti digitali di cui le scuole sono dotate - Collaborare online attraverso gli ecosistemi Web 2.0: alcuni esempi(*), come progettarli e quali strumenti integrare - Progettazione e realizzazione di E-tivities che saranno presentate online dai realizzatori stessi - Sfruttare i MOOC per offrire nuove opportunità formative: cosa offre il mercato e come fruirne 	<p>Metid + Rivoltella incontro con "EAS per l'Inclusione" (2 ore)</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> - Moodle (*) per percorsi speciali e non (BES, L2, scuola in ospedale, orientamento in ingresso e in uscita) e per il tutoraggio di compiti domestici - Webconference (*): un tool a supporto della cocreazione di conoscenza nel formale e informale 	Lab:	
8 ore		<p>Serious game</p> <p>Una didattica a misura di next generation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Serious games per la didattica per competenze: presentazione di 5/6 casi e discussione con i partecipanti - games-based learning: <ul style="list-style-type: none"> o Uso di giochi per l'apprendimento disciplinare o Learning Games - quali giochi utili per l'apprendimento e cosa possiamo imparare dai giochi? Perché è importante insegnare sui giochi?Progettazione giochi 	<p>4 ore Metid</p> <p>+</p> <p>4 ore docente Inglese(?)</p> <p>Lab:</p>	
16 ore		<p>Dalla mappatura come APP per la didattica, alle basi per la progettazione/programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la classe "mobile": dati di ricerca sull'uso dei tablet e LIM in classe; - metodologie didattiche alla luce di nuovi dispositivi e nuovi applicativi -le app per il digital storytelling, la flipped lesson, per l'EAS (anche per webquest, field trip, answer and question,...) -la suite di tool Learning designer : per descrivere l'idea per una sessione di insegnamento -app disciplinari <p>In collegamento con modulo 2 approfondimenti</p>	<p>Indicazioni referenti</p> <p>App Torrebruno(?)</p> <p>LAB:</p>	<p>per capire le ore, attendiamo confronto con referenti della scuola</p> <p>tra ricerca delle APP e progettazione, dividendo tra insegnanti tradizionali e docenti "sviluppatori"</p> <p>- la classe "mobile": dati di ricerca sull'uso dei tablet e LIM in classe;</p> <p>- metodologie didattiche alla luce di nuovi dispositivi e nuovi applicativi</p> <p>-le app per il digital</p>

					storytelling, la flipped lesson, per l'EAS (anche per webquest, field trip, Anwer and question,...)
12 ore		Valutare gli apprendimenti e valutare i prodotti	<ul style="list-style-type: none"> - new assessment e valutare con gli EAS - strumenti di valutazione - rubrica ed e-portfolio (anche nel cloud) 	Cremit Lab:	16 ore CREMIT (in base al resto vedere se togliere alcune ore e in base a quanto rimane Cremit sviluppa la proposta) Valutare gli apprendimenti e valutare i prodotti
4 ore		Giornata di chiusura corso di formazione (4 ore)	<p>Seminario di mezza giornata di chiusura del percorso e presentazione dei risultati a cura di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -docenti formati: illustreranno gli esiti delle azioni progettuali e i materiali didattici prodotti all'interno del percorso formativo con preferenza ad ebook; -studenti: illustreranno i lavori realizzati durante le esperienze in classe. La partecipazione sarà non solo in presenza ma anche online; si pensa, infatti, di utilizzare tool di webconference per la partecipazione sincrona di tutte le scuole della rete e delle classi coinvolte nella sperimentazione GWL <p>Interventi del prof Rivoltella, del dr. A. Torrebruno e del prof. Roncaglia</p>	<p><i>Da programmare maggio 2016 con classi</i></p> <p>Organizzato come vetrina in cui vedere prodotti (didattici, tecnologici, app)...., docenti e studenti congiuntamente presentano l'esperienza</p> <p>i docenti dei moduli commentano</p>	