



Modulo 1:

Risorse educative aperte e cloud computing per una didattica a distanza immersiva, integrata, collaborativa e condivisa, attraverso la valorizzazione di piattaforme e repository online.,

Prof. Gianfranco Molfetta

PROGRAMMA

Ambi ti	Temi e Contenuti
METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE E UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Missione e visione del PNSD ▪ Metodologie didattiche (project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, mentoring, learning by doing, flipped classroom, didattica attiva)
APPRENDIMENTO CONNESSO E UTILIZZO DIDATTICO DEI SOCIAL MEDIA, INTERNET DELLE COSE, COOPERATIVE LEARNING E UTILIZZO DEL CLOUD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accesso a sistemi cloud ▪ App per la produzione in ambiente cloud (documenti, fogli, presentazioni, moduli). ▪ Condivisione di documenti. ▪ Creazione, gestione e condivisione di libri digitali in formato Epub. ▪ Utilizzo di classi virtuali nella didattica che integrano libri in formato digitale: easy class, Moodle, Edmodo, Fidenza...
CREAZIONE E UTILIZZO DI CONTENUTI IN REALTÀ AUMENTATA, VIRTUALE E MISTA, GAMIFICATION, POTENZIAMENTO DELLE DISCIPLINE STEM (MAKING, TINKERING, CODING, ROBOTICA EDUCATIVA, ECC.)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambienti per il coding. ▪ Operatività e script di base ▪ Funzionalità avanzate. ▪ Cenni App per dispositivi mobili

<p>CREAZIONE E UTILIZZO DI CONTENUTI MULTIMEDIALI, MUSICALI E VISIVI SECONDO LA METODOLOGIA STEAM (VIDEO EDITING, ARTE E MUSICA DIGITALE, ECC.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creazione di Video lezione interattiva con App. in Cloud ▪ Addestramento alla composizione e montaggio di un video con software offline ▪ progettare registrazioni audio ▪ utilizzare gli strumenti di registrazione più adeguati agli scopi comunicativi, alle circostanze di registrazione, ▪ montare gli audio realizzati e scegliere l'ambiente di pubblicazione.
<p>INNOVAZIONE DIDATTICA E COMPETENZE DIGITALI NEI LICEI E NEI TECNICI QUADRIENNALI SPERIMENTALI, CREAZIONE E GESTIONE DEGLI SPAZI E DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO (LABORATORI, BIBLIOTECHE SCOLASTICHE INNOVATIVE, ECC.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambienti per la didattica digitale integrata e per la collaborazione; ▪ principi di base dell'architettura digitale della scuola; scenari e processi didattici per l'integrazione degli ambienti digitali per la didattica e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD);