

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

id C13 – TEST ON LINE E FLASHCARD PER LO STUDIO E L'AUTOVALUTAZIONE

Descrizione del corso	Obiettivi
<p>I test on line: uno strumento di studio e non solo uno strumento di valutazione. <i>Flubaroo</i>: progettazione e co-progettazione di test on line. <i>Flashcard</i>: un sistema pratico ed efficiente per la memorizzazione dell'informazione e per l'apprendimento. Impostare su smartphone e tablet un set di informazioni (rappresentate sul dorso e descritte sul retro) con ANKIdroid (OS Android) o Flashcardlet (OS Apple).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire contenuti digitali per la didattica. • Progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa. • Sperimentare metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
<p>Destinatari del corso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola dell'infanzia. • Docenti della scuola primaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola secondaria di primo grado. • Docenti della scuola secondaria di secondo grado.
<p>Competenze di base richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti; • conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa; • conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici; • possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica; • conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento; • avere capacità di comunicazione interpersonale; • avere capacità di organizzazione scolastica; • conoscere e aver utilizzato ambienti di <i>cooperative-learning</i>; • conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la <i>customer satisfaction</i>. 	<p>Competenze specifiche richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato <i>Flubaroo</i> e <i>Flashcard</i>; • avere una buona conoscenza degli ambienti Android e OS Apple; • aver già costruito contenuti digitali per la didattica; • essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa; • aver già sperimentato metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

id C14 – STUDIARE CON WIKIPEDIA

Descrizione del corso

Progettare e co-progettare dispense per lo studio con gli studenti.
 Creare testi digitali autoprodotti in aggiunta ai manuali, consultando *wikipedia* e *wikisource*, imparando sul campo gli elementi fondamentali del metodo della ricerca e del confronto delle fonti e contribuendo al miglioramento della più grande enciclopedia libera mai scritta.

Obiettivi

- Costruire contenuti digitali per la didattica.
- Progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa.
- Saper utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line).
- Sperimentare metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Sviluppare le competenze digitali al servizio della didattica.

Destinatari del corso

- Docenti della scuola secondaria di primo grado.
- Docenti della scuola secondaria di secondo grado.

Competenze di base richieste ai formatori:

- conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti;
- conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa;
- conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;
- possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica;
- conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento;
- avere capacità di comunicazione interpersonale;
- avere capacità di organizzazione scolastica;
- conoscere e aver utilizzato ambienti di *cooperative-learning*;
- conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la *customer satisfaction*.

Competenze specifiche richieste ai formatori:

- conoscere ed aver già utilizzato *wikipedia* e *wikisource*;
- aver già costruito contenuti digitali per la didattica;
- essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa;
- essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line);
- aver già sperimentato metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

id C15 – CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

Descrizione del corso	Obiettivi
<p>L'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire contenuti digitali per la didattica. • Progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa. • Saper utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line). • Sperimentare metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Sviluppare le competenze digitali al servizio della didattica.
<p>Destinatari del corso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola primaria • Docenti della scuola secondaria di primo grado. • Docenti della scuola secondaria di secondo grado.
<p>Competenze di base richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti; • conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa; • conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici; • possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica; • conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento; • avere capacità di comunicazione interpersonale; • avere capacità di organizzazione scolastica; • conoscere e aver utilizzato ambienti di <i>cooperative-learning</i>; • conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la <i>customer satisfaction</i>. 	<p>Competenze specifiche richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato linguaggi di programmazione strutturata; • aver già costruito contenuti digitali per la didattica; • essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa; • essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line); • aver già sperimentato metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

id C16 – COMPETENZE DIGITALI E LA DIDATTICA INCLUSIVA

Descrizione del corso	Obiettivi
<p>Il corso consente di sperimentare i vantaggi di un uso inclusivo di strumenti (quali lim, mappe concettuali, <i>podcast</i>) e prodotti digitali (quali i libri interattivi e le piattaforme <i>online</i>), lavorando sulla personalizzazione dell' insegnamento, la motivazione, la partecipazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare strategie per consolidare un metodo di studio efficace per gli studenti con DSA e altri BES. • Utilizzare il digitale (lim, software, prodotti didattici) come strumento abilitativo e compensativo.
<p>Destinatari del corso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docenti di sostegno. • Docenti della scuola primaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola secondaria di primo grado. • Docenti della scuola secondaria di secondo grado.

Competenze di base richieste ai formatori:

- conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti;
- conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa;
- conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;
- possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica;
- conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento;
- avere capacità di comunicazione interpersonale;
- avere capacità di organizzazione scolastica;
- conoscere e aver utilizzato ambienti di *cooperative-learning*;
- conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la *customer satisfaction*.

Competenze specifiche richieste ai formatori:

- aver già costruito contenuti digitali per la didattica;
- essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa;
- conoscere ed aver già utilizzato metodologie di lavoro con gli studenti con DSA e altri BES;
- essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line).

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

id C17 – GESTIONE CLASSE VIRTUALE

<p style="text-align: center;">Descrizione del corso</p> <p>Analisi delle piattaforme di gestione della Classe Virtuale. Alternanza aula fisica/aula virtuale.</p>	<p style="text-align: center;">Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire contenuti digitali per la didattica. • Progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa. • Sperimentare metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Sviluppare le competenze digitali al servizio della didattica.
<p>Destinatari del corso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docenti di sostegno. • Docenti della scuola primaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola secondaria di primo grado. • Docenti della scuola secondaria di secondo grado.
<p>Competenze di base richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti; • conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa; • conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici; • possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica; • conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento; avere capacità di comunicazione interpersonale; • avere capacità di organizzazione scolastica; • conoscere e aver utilizzato ambienti di <i>cooperative-learning</i>; • conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la <i>customer satisfaction</i>. 	<p>Competenze specifiche richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato una piattaforma di gestione della Classe Virtuale; • aver già costruito contenuti digitali per la didattica; • essere in grado di progettare lezioni efficaci per la didattica attiva e partecipativa; • essere in grado di utilizzare gli ambienti e gli strumenti per la didattica digitale (lim, tablet, piattaforme di apprendimento on-line); • aver già sperimentato metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

**id C18 – CORSO BASE DI PHOTOSHOP CC
 (FOTORITOCO E PROGETTI CREATIVI)**

Descrizione del corso	Obiettivi
<p>Approfondimento tecnico/artistico professionale per Photoshop del gruppo <i>Adobe Creative cloud</i> a livello base (fotoritocco e progetti creativi). Il corso permette a tutti i docenti di imparare i primi rudimenti del famoso software di fotoritocco per ottimizzare le fotografie e impostare i propri progetti creativi. Argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare l'interfaccia e gli strumenti di Photoshop. • Conoscere e manipolare immagini di tipo raster. • Utilizzare gli strumenti di Photoshop per impostare un progetto creativo. • Correzione e postproduzione su fotografie digitali per la grafica creativa. • Archiviazione dei file per uso redazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper usare in modo professionale gli strumenti di Photoshop ed essere autonomi su progetti base.
<p>Destinatari del corso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola secondaria di secondo grado. • Docenti di materie multimediali e grafica delle scuole superiori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti di materie artistiche degli istituti comprensivi.

Competenze di base richieste ai formatori:

- conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti;
- conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa;
- conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici;
- possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica;
- conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento;
- avere capacità di comunicazione interpersonale;
- avere capacità di organizzazione scolastica;
- conoscere e aver utilizzato ambienti di *cooperative-learning*;
- conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la *customer satisfaction*.

Competenze specifiche richieste ai formatori:

- conoscere ed aver già utilizzato nella didattica il software di fotoritocco Photoshop di *Adobe Creative cloud*.

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

**id C19 – CORSO BASE DI PREMIERE CC
(MONTAGGIO VIDEO)**

Area Bisogno formativo

C Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Durata del corso: 25 ore, di cui 12 in presenza, così ripartite:
 3 ore di Formazione frontale in presenza;
 6 ore di Attività laboratoriale in *team working*;
 13 ore di Approfondimento personale;
 3 ore di Restituzione con valutazione della ricaduta nella singola scuola.

**id C20 – CORSO BASE DI MUSE CC
(SITI WEB)**

<p>Descrizione del corso</p> <p>Approfondimento tecnico/artistico professionale per Muse del gruppo <i>Adobe Creative cloud</i> a livello base.</p> <p>Il corso permette a tutti i docenti di imparare a creare un piccolo sito web.</p> <p>Argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla progettazione web. • Lo spazio di lavoro di Muse: uso del Design e del Preview Mode. • Creare un semplice sito. • Gestione della mappa del sito, della pagine, proprietà e metadati. 	<p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper usare in modo professionale gli strumenti di Muse ed essere autonomi su progetti base.
<p>Destinatari del corso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docenti della scuola secondaria di secondo grado. • Docenti di materie multimediali e grafica delle scuole superiori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docenti di materie artistiche degli istituti comprensivi.
<p>Competenze di base richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato metodologie per la formazione degli adulti; • conoscere ed aver già utilizzato tecniche di progettazione formativa; • conoscere ed aver già utilizzato metodologie di stesura dei contenuti didattici; • possedere una conoscenza sull'utilizzo degli strumenti informatici e audiovisivi per la didattica; • conoscere dinamiche dei gruppi in apprendimento; • avere capacità di comunicazione interpersonale; • avere capacità di organizzazione scolastica; • conoscere e aver utilizzato ambienti di <i>cooperative-learning</i>; • conoscere strumenti per la gestione di questionari digitali per la <i>customer satisfaction</i>. 	<p>Competenze specifiche richieste ai formatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere ed aver già utilizzato nella didattica il software per la creazione di siti web MUSE di <i>Adobe Creative cloud</i>.