

Corso: Registro Elettronico

Prof. Sergio Grasselli

Breve descrizione del progetto e finalità:

Il progetto è finalizzato alla conoscenza di base del Registro elettronico adottato dall'IC "San Vittorino Corcolle". Gli allievi saranno istruiti sulle funzionalità attivate del registro elettronico in relazione alle casistiche di utilizzo più comuni (gestione sostituzione, gestione registro di classe e del docente, Reportistica e Scrutini, ecc.).

Obiettivi formativi misurabili:

1. Raggiungere la padronanza tecnologica del registro elettronico.
2. Saper gestire il registro elettronico in classe e nelle attività al di fuori della classe, sia in termini di registro del docente che di classe, utilizzando le modalità di accesso più indicate in base alla situazione in esame
3. Saper controllare l'attività svolta sul registro elettronico, in termini di completezza ed appropriatezza del dato.

Contenuti:

La struttura del corso è la seguente

MODULO 1) Descrizione Funzioni di base: Gestione registro di classe (appello semplificato, giornaliero Settimanale, planning), registro del docente (completo, giornaliero, settimanale, quadro riepilogativo, Programmazione). Indicazioni e suggerimenti sulla ottimizzazione del percorso/comando migliore in base alla situazione in esame (appello, gestione assenze, gestione alunni, gestione didattica/ spazio lezione. Utilizzo dei report (riepiloghi) statistici e gestione colloqui.

MODULO 2) Descrizione Funzioni avanzate: Gestione scrutinio ordinario; modalità recupero carenze e relativo scrutinio; gestione pannello di controllo; approfondimenti gestione report statistici ai fini del controllo dell'attività svolta e della produzione della documentazione di fine anno. Accesso agli strumenti di aiuto quali "Aiuto on line" e video lezioni su canale youtube dedicato.

Metodologia:

Saranno utilizzate varie metodologie, in base alle attività da svolgere nei singoli moduli, alle caratteristiche ed alle esigenze degli allievi, quali:.

1. Didattica Laboratoriale basata su attività individuali e/o di gruppo.
2. Cooperative Learning e Learning by doing.
3. Peer Education finalizzata allo scambio delle esperienze delle competenze pregresse ed acquisite.

Competenze attese:

1. Comprendere le funzionalità di base del Registro elettronico.
2. Essere capaci di riconoscere il percorso/comando migliore per la situazione in esame.
3. Saper affrontare le attività di routine e straordinarie relative al registro elettronico.

Modalità di verifica delle competenze:

Il percorso di valutazione/verifica delle competenze acquisite è basato su varie fasi:

1. Valutazione Ex Ante: questionario mirato alla conoscenza da parte degli allievi degli interessi e degli argomenti trattati.
2. Valutazione In Itinere: questionario di autovalutazione e/o check list di osservazione dell'allievo (da effettuare in tempo reale e/o differito).
3. Valutazione Finale: a) Questionario strutturati che tenga conto del grado di soddisfazione degli allievi, evidenziando eventuali problemi riscontrati e possibili soluzioni.
b) Check list e/o Questionario riepilogativo.

Produzioni:

1. Eventuale Documentazione analogico/digitale del lavoro svolto in aula.
2. Documentazione multimediale che testimoni l'attività svolta, da utilizzare come materiale didattico di supporto per ulteriori corsi relativi a tali argomenti.

CORSO: “Tecnologia e multimedialità nella didattica quotidiana “ Ins.te Cesare Gnechi

OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO

Per Microsoft PowerPoint

Software molto condiviso per la presentazione di un'unità di apprendimento trasversale, dai molteplici contenuti:

- curricolari e disciplinari;
- progettuali (programmazione e progettazione, pensiero computazionale);
- *problem solving*, (realizzazione e interazione).

Il percorso si pone i seguenti obiettivi:

- rendere il partecipante in grado di usare l'applicazione **PowerPoint** per produrre **presentazioni** che possano contenere effetti **grafici, diagrammi, immagini** fisse e in movimento, suoni e **animazioni**;
- suggerire procedure e metodologie alternative alla didattica tradizionale, per realizzare unità di apprendimento su temi e argomenti condivisi dal team docente;
- creare condizioni di stimolo e sperimentazione dello strumento;
- guidare gli alunni nell'utilizzo di strumenti e dispositivi digitali associati.

Al termine dell'attività formativa i partecipanti saranno in grado di:

- progettare una presentazione;
- modificarla e personalizzarla;
- utilizzare vari tipi ed effetti di testo;
- inserire effetti grafici e immagini digitali;
- “compilare” e proiettare una presentazione;
- guidare i ragazzi nella realizzazione di una presentazione.

Concetti base

Concetti generali sugli strumenti e l'organizzazione progettuale di una presentazione;

- aprire una presentazione esistente, crearne e salvarne una nuova;
- modificare le opzioni di base di PowerPoint;
- utilizzare i modelli di struttura predefiniti;
- sviluppare una presentazione: aggiungendo diapositive e cambiandone il layout
- inserire testi manualmente e/o tramite copia-incolla modificandone la formattazione;
- inserire disegni e immagini di vario tipo;
- importare grafici, diagrammi e oggetti disegnati;
- creare effetti speciali: animazioni e effetti di transizione;
- predisposizione della presentazione per la riproduzione su postazioni diverse.

Per chi vuole sperimentare applicazioni nuove e similari :

- **Kizoa** - Crea belle presentazioni con possibilità di aggiungere diversi sottofondi musicali e una ricca varietà di effetti e transizioni da scegliere
- **Shwup** - Ottimo sito per creare slide show private o pubbliche, con possibilità di aggiungere i commenti.
- **Animoto** - Uno dei siti più popolari nell'ambito delle applicazioni didattiche.
- **Flixtime** - Facile da usare, con questo tool l'utente carica le foto e seleziona audio e transizioni, quindi ottiene

- un codice da incorporare per condividere la presentazione online.
- **One True Media** - Ottimo sito per creare presentazioni animate e video
- **PhotoSnack** - Molto facile da usare grazie alla funzione *drag & drop*.
- **Vuvox** - Eccellente strumento per creare presentazioni multimediali.

Per la LIM

<p>Strumento</p>	<p>La Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) strumento per l'innovazione della didattica che si aggiunge alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione già in uso nella didattica d'aula e che si integra in modo trasversale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alle discipline curricolari; • progettuali (programmazione e progettazione, pensiero computazionale); • potenzialità della formazione e-learning
<p>Obiettivi</p>	<p>Il percorso si pone i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sviluppare specifiche competenze su utilizzi e applicazioni della LIM; – approfondire gli aspetti comunicativi coinvolti nell'utilizzo della LIM; – promuovere l'uso della LIM nell'ambito della pratica didattica; <ul style="list-style-type: none"> - incoraggiare l'insegnante ad utilizzare la tecnologia; - migliorare la qualità delle interazioni didattiche ed interdisciplinari; - accrescere il metodo dimostrativo; - conoscere e sfruttare le potenzialità di base di una LIM (associata a dispositivi esterni).
<p>Competenze</p>	<p>Al termine dell'attività formativa i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare gli strumenti base di una LIM; - utilizzare e presentare testi digitali; - utilizzare la LIM come una lavagna digitale (dotata di molteplici funzioni) ; - presentare lezioni <i>online</i> e <i>offline</i>. - integrare nella didattica quotidiana le potenzialità della LIM con l'ausilio di risorse multimediali (<i>Learning Objects</i>); - sviluppare esperienze collaborative e meta cognitive.

Per la DIDATTICA ONLINE E OFFLINE

- Guida all'utilizzo di materiali per la lezione in classe con la LIM;
- *Link* utili;
- esercizi interattivi (come ottenere e consultare le risorse didattiche);
- contenuti di apprendimento integrativi per docenti e studenti
- risorse "*online*", risorse in rete;
- risorse "*offline*" risorse acquisite;
- ricerca di contenuti e canali tematici ;
- come ottenere e consultare le risorse didattiche online e offline.

Metodologia della ricerca delle risorse:

1. I "Contenuti digitali" : <https://seieditrice.com/mediabook>
2. Singole schede : [schede di catalogo](#),
3. Gli esercizi interattivi online: seitraining.seieditrice.com
4. La didattica inclusiva: <https://seieditrice.com/dsa-percorsi-facilitati/>
5. Lo sviluppo delle competenze: <https://seieditrice.com/competenze/>
6. Video, canali tematici e ricerca sicura
Per insegnanti ed alunni YouTube provvede a fare una cernita del materiale video.
I canali YouTube educational più amati in Italia:
 - **Scuola Interattiva** è un canale italiano aderente al progetto YouTube EDU e si propone di insegnare l'apprendimento tramite le mappe concettuali, in modo da ridurre la complessità di alcuni argomenti di studio.
 - **UniversoOsservabile**: ricca selezione di documentari sulla storia dell'universo.
 - **Scuolanetwork**: interessante esperimento di un professore di una Scuola Media della Provincia di Siena che utilizza il proprio canale YouTube "per offrire agli alunni un utile supporto allo studio".
 - **FisicoPh92**: canale interamente dedicato alla fisica.
 - **CinecittaLuce**: fantastico archivio di videoclip d'epoca per accompagnare lo studio della storia italiana.
 - **StudentiTV** e La scuola del Tubo non sono certo canali convenzionali, ma data la simpatia con la quale vengono presentati gli argomenti di studio possono sicuramente essere di stimolo allo studente.
 - Mentre con i cartoni animati del canale **ZumbersITA**, i più piccoli possono imparare a contare.

Competenze

Al termine dell'attività formativa i partecipanti saranno in grado di:

- Ricercare fonti e materiale di uso didattico;
- fruire delle risorse acquisite anche in situazioni *offline*;
- ampliare l'offerta formativa degli alunni ;
- presentare lezioni *online* e *offline*.
- integrare nella didattica quotidiana le risorse presenti in rete (*Learning Objects*);
- sviluppare esperienze collaborative e di condivisione in rete.

OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO: ASSI E COMPETENZE

Sviluppare le competenze chiave per l'utilizzo delle nuove tecnologie

Asse scientifico tecnologico:

- a) rendere il partecipante in grado di usare l'applicazione di PowerPoint e dei più innovativi software digitali 3D per produrre **presentazioni** che possano contenere effetti **grafici, diagrammi, immagini** fisse e in movimento, suoni e **animazioni**;
- b) creare condizioni di stimolo e sperimentazione dello strumento;
- c) guidare i corsisti nell'utilizzo di strumenti e dispositivi digitali associati;
- d) migliorare la propria autonomia in ambito digitale e multimediale, in condizioni online e offline.

Asse delle competenze disciplinari (in ambito linguistico, matematico, antropologico e scientifico):

- a) suggerire procedure e metodologie alternative alla didattica tradizionale, per realizzare unità di apprendimento su temi e argomenti condivisi dal team docente (**asse dell'apprendimento trasversale**);
- b) potenziamento delle abilità progettuali: dall'idea all'individuazione degli strumenti (**asse della progettualità**);
- c) importare velocemente dati e contenuti da browser o dispositivi esterni (**asse tecnologico**);
- d) analizzare dati e interpretarli con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente sia strumenti di calcolo che strumenti informatici, foglio elettronico (**asse matematico**);
- e) realizzare testi facilitati e/o argomentativi (**asse linguistico**);
- f) produrre un testo multimediale (**asse linguistico**);

e multidisciplinari con la:

- a. individuazione e progettazione di temi e proposte che permettano ai corsisti di acquisire le competenze di base previste dagli assi descritti;
- b. realizzazione di semplici progetti multidisciplinari, in piccoli gruppi, che favoriscano l'approccio laboratoriale;
- c. realizzazione di un prodotto finale, di carattere interdisciplinare e multimediale, in cui i partecipanti mettano in atto le competenze acquisite durante il percorso formativo.

Competenze da perseguire da parte degli insegnanti coinvolti:

- a. acquisire un metodo condiviso di progettazione,
- b. essere in grado di trasferire le metodologie acquisite per introdurle nelle competenze del proprio curriculum,
- c. utilizzare metodologie didattiche motivanti e cooperative.

Contenuti	<p>Concetti base:</p> <ul style="list-style-type: none">- concetti generali sugli strumenti e l'organizzazione progettuale di una presentazione; aprire una presentazione esistente, crearne e salvarne una nuova;- modificare le opzioni di base di PowerPoint;- utilizzare i modelli di struttura predefiniti;- sviluppare una presentazione: aggiungendo diapositive e cambiandone il layout- inserire testi manualmente e/o tramite copia-incolla modificandone la formattazione;- inserire disegni e immagini di vario tipo;- importare grafici, diagrammi e oggetti disegnati;- creare effetti speciali: animazioni e effetti di transizione;- predisposizione della presentazione per la riproduzione su postazioni diverse;- presentazione di strumenti più complessi per presentazioni dinamiche in 3D.
------------------	--