

USO DEL DIGITALE NELLA DIDATTICA (INCLUSIVA):DEVICE,PROGRAMMI,PIATTAFORME,APP

Presentazione

Il corso intende avvicinare i docenti alla comprensione dei vantaggi dell'uso critico del digitale in didattica, affrontando, in modalità laboratoriale, l'utilizzo di alcuni device, software, piattaforme e applicazioni. La base pedagogica che orienta la proposta di utilizzo del digitale è l'Universal Design for Learning, ovvero quel paradigma che pretende di approfondire ed estendere il concetto di inclusione in tutti i processi di insegnamento/apprendimento.

Senza essere necessariamente sostenitori assoluti del digitale in didattica, è indubbio che l'uso di queste tecnologie sia di supporto sia al docente sia alla relazione di insegnamento / apprendimento. Gli strumenti digitali che i docenti (e ovviamente gli alunni) hanno a disposizione sono moltissimi e in rapidissima evoluzione. In questo corso, ovviamente, ci limiteremo a sperimentarne alcuni.

Obiettivi

Il corso ha come obiettivo generale quello di avvicinare i docenti all'uso degli strumenti digitali in didattica.

Gli obiettivi specifici sono:

- conseguire competenze nell'utilizzo della smart board;
- saper ideare lezioni mediante l'uso della smart board;
- conoscere e saper utilizzare, integrati nella propria proposta educativa, differenti strumenti digitali per la didattica in generale e per quella inclusiva in particolare;
- saper utilizzare in maniera complessa alcune piattaforme digitali;
- conoscere applicazioni web per simulazioni;
- saper realizzare semplici oggetti per la realtà aumentata.

Programma e modalità di partecipazione (in presenza e/o online)

Lezione 1, Mercoledì 20 marzo 2024, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale.

Introduzione ai principi dell'Universal Design for Learning. La smart board. Realizzazione di attività collaborative, attività di brainstorming, test, giochi, approfondimenti con realtà aumentata

Lezione 2, Lunedì 25 marzo 2024, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale.

La smart board. Esempi ed e-tivity

Lezione 3, Giovedì 4 aprile 2024, modalità online, ore 15.00 – 17.00

Le piattaforme digitali (Google Drive, Google Classroom, Moodle)

Lezione 4, Giovedì 11 aprile 2024, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale.

Costruire un ambiente di apprendimento con le piattaforme

Lezione 5, Giovedì 18 aprile 2024, modalità online, ore 15.00 – 17.00

Video interattivi in didattica: applicazioni web

Lezione 6, Martedì 23 aprile 2024, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale

Oggetti interattivi (video, immagini: genial.ly, edpuzzle, wordwall, thinglink, ecc.). Esempi ed e-tivity)

Lezione 7, Giovedì 2 maggio 2024, modalità online, ore 15.00 – 17.00

Simulazioni, Realtà Aumentata

Lezione 8, Martedì 14 maggio, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale

Il digitale come tecnologia assistiva: un esempio

Lezione 9, Giovedì 23 maggio 2024, modalità online, ore 15.00 – 17.00

Le immagini digitali nella didattica inclusiva: la Comunicazione Aumentativa Alternativa

Lezione 10, Giovedì 30 maggio 2024, ore 14.45-16.45 (in presenza), Aula 5, Sede Centrale

La CAA. Esempi ed e-tivity. Valutazione percorso

Il link relativo alla piattaforma su cui il Prof. Coeli svolgerà le lezioni online verrà comunicato dallo stesso docente nella prima giornata di formazione.