

ANIMATORI DIGITALI PIEMONTE



Formazione per gli Animatori Digitali 2016

La formazione per gli AD mira a sviluppare le competenze e le capacità dell'animatore digitale nei suoi compiti principali e ossia nell'organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e nell'individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola.

Moduli del corso base per gli Animatori Digitali

Il corso è organizzato in 7 moduli che affrontano i principali argomenti e si completa con la partecipazione ai WorkShop e seminari che l'Associazione Dschola, in collaborazione con i partner del progetto organizzerà sul territorio Piemontese. WorkShop e seminari sono aperti a tutti i docenti, compresi i componenti del Team per l'Innovazione.

Modulo	Area Tematica	Breve descrizione del modulo	Finalità	Durata (H)
Inizio formazione	Orientamento, Finalità e Obiettivi dell'AD	L' Animatore Digitale e il PNSD Il progetto Animatori Digitale Piemonte , ruoli e obiettivi per una innovazione nella didattica per una cultura digitale condivisa Profilazione Utenti e Screening/inventory della propria scuola	Il fine dell'animatore sarà quello di rendere possibile l'inserimento di una didattica collaborativa che metta al centro dell'azione educativa l'alunno, grazie alla condivisione dei saperi di alunni e docenti. Il mezzo: l'utilizzo della tecnologia e le nuove forme didattiche che dovranno fungere da strumenti per nutrire e far crescere legami, stimolare le relazioni, tra docenti e studenti, tra gli studenti, tra la scuola e la famiglia.	4
1	Setting	Il modulo intende fornire agli AD la conoscenza delle ICT che possono creare un ambiente digitale 2.0 (LIM, proiettore interattivo, monitor touch, mini pc, ecc.). La seconda parte intende mostrare come utilizzare efficacemente tali strumenti per una didattica ATTIVA dove i protagonisti sono gli alunni.	1. Ambienti digitali 2.0 e 3.0 : strumenti 2. Ambienti digitali 2.0 e 3.0 : le didattiche ATTIVE (laboratoriali, collaborative, ricerca-azione, flipped classroom, ecc.) Il supporto per creare: INVENTORY .E SCREENING Il secondo passo necessario è fare un inventario puntuale di tutte le "buone pratiche" (digitali e non) che nel proprio istituto vengono già attuate, creando un documento ufficiale che tenga presente anche i risultati del RAV e sia a disposizione di docenti, alunni e famiglie.	3

ANIMATORI DIGITALI PIEMONTE



associazione
Dschola
LE SCUOLE PER LE SCUOLE

2	Area umanistica	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per la ricerca di informazioni online e il riferimento alle fonti. La seconda parte è dedicata alla produzione di materiale per la condivisione online e la gestione dello stesso con i propri alunni.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La ricerca di informazioni in rete (BIG 6 e NTFS) 2. Strumenti per le didattica umanistica (blog, digital storytelling, testo collaborativi) 	3
3	Area Scientifica	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per le esperienze laboratoriali che si possono fare con il proprio device e i suoi sensori. La seconda parte del modulo è dedicata a documentare correttamente le proprie esperienze.	<ol style="list-style-type: none"> 1. il laboratorio tascabile: usare lo smartphone per gli esperimenti scientifici 2. Documentare un'esperienza laboratoriale 	3
4	Infrastruttura e Sicurezza	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per la realizzazione di un'infrastruttura di rete per poter praticare didattica digitale in sicurezza.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wireless Campus e navigazione protetta 2. Implementazione device esterni 3. Registro elettronico 4. Gestione documentale digitale 	3
5	Inclusione	Il modulo presenta i principali strumenti per l'inclusione (hardware e software). La seconda parte, in correlazione con il workshop dedicato al coding, illustra le potenzialità della personalizzazione dei software di inclusione attraverso scratch e il dispositivo makey makey.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strumenti per inclusione e pila software 2. Personalizzazione software con coding e makey makey 	3
6	ICT sostenibili	Il modulo presenta alcune soluzioni per imparare a rendere un ambiente digitale trovando soluzioni innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inventoring e screening 2. Manutenzione zero 3. Soluzioni ad alta efficienza energetica (green lab) 	3