

# 1. Iniziativa formativa

Titolo: METODI E STRUMENTI PER L'INNOVAZIONE DIGITALE IN CLASSE

Descrizione:

L'iniziativa formativa promuove l'innovazione digitale in classe fornendo ai Docenti alcuni strumenti e metodi basati sulle tecnologie digitali (gaming / flipped classroom / eBook e webMagazine / registro elettronico).

Anno di svolgimento: a.s. 2016-17

Ambiti specifici:

- Ed. alla cultura economica
- Bisogni individuali e sociali dello studente
- Alternanza scuola-lavoro
- Dialogo interculturale e interreligioso
- Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale
- X Sviluppo della cultura digitale e ed. ai media
- Orientamento e dispersione scolastica
- Problemi della valutazione individuale e di sistema
- Inclusione scolastica e sociale
- Gestione della classe e problematiche relazionali
- Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro
- Cittadinanza attiva e legalità
- Didattica delle singole discipline previste dagli ordinamenti

Ambiti trasversali:

- X Didattica e metodologie
- X Innovazione didattica e didattica e didattica digitale
  - Gli apprendimenti
- X Metodologie e attività laboratoriali
- X Didattica per competenze e competenze trasversali

Obiettivi:

- innovazione didattica attraverso metodologie che utilizzano le TIC
- progettazione di ambienti di apprendimento motivanti
- progettazione di percorsi utili per il recupero e la valorizzazione delle eccellenze

Programma:

- FASE 1: Formazione d'aula con esperti su gaming didattico / flipped classroom / eBook e webMagazine / registro elettronico ArgoSoftware
- FASE 2: Studio individuale e progettazione didattica
- FASE 3: Pratica didattica con relativa documentazione

Mappatura delle competenze:

- progettare nuovi ambienti di apprendimento
- utilizzare metodologie didattiche basate sulle TIC
- potenziare strategie per la personalizzazione degli apprendimenti
- costruire prodotti multimediali per la didattica e la comunicazione

Destinatari:

- |                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| Docenti Scuola Infanzia             | X Docenti Scuola Primaria          |
| X Docenti Scuola Secondaria I grado | Docenti Scuola Secondaria II grado |
| Dirigenti Scolastici                | Personale ATA                      |

Tipologie verifiche finali: -

Questionario a risposta aperta      Test a risposta multipla  
Altro -

Direttore Responsabile:

Docente Funzione Strumentale per la Formazione e Animatore Digitale, Prof.ssa S. Di Nardo

Durata tot. 12 ore:

- n. 2 ore di Formazione d'aula con esperto su Gaming didattico;
- n. 3 ore di Formazione d'aula con esperto su Flipped Classroom;
- n. 2 ore di Formazione d'aula con esperto su eBook e webMagazine;
- n. 2 ore di Formazione in presenza con esperto su Registro elettronico Argossoftware;
- n. 2 ore di studio individuale e progettazione didattica;
- n. 4 ore di pratica didattica con relativa documentazione.

Carta del Docente: facoltativa per approfondimento su eBook/webMagazine

Costo a carico dei destinatari: 65 Euro per approfondimento su eBook e webMagazine

Contatti: IC2 Ortona tel. 085 9063341 email: chic84200t@istruzione.it

## 2. Documentazione

Agli atti della Scuola

## 3. Edizioni iniziativa formativa

Apertura iscrizioni: da febbraio 2017 al 25/05/2017

Svolgimento iniziativa formativa: dal 03/03/2017 al 26/05/2017 (una edizione)

Modalità di erogazione:

X Aula - lezioni frontali	X Aula - lavori di gruppo
X Laboratori	E-learning
Webinar	Mista (blended)
Altro _____	

Materiali e tecnologie usati:

LIM	X Slide
X CD-ROM	X Video
X Videoproiettore	Tablet
X PC	Dispense
X Ebook	X Web
Stampanti 3D	
Altro _____	

Sede di svolgimento:

Provincia: CHIETI      Comune: Ortona      Cap 66026

Indirizzo: Via Mazzini 24

Informazioni logistiche: -

Link: <http://istitutocomprendivo2ortona.gov.it>

Responsabile / Relatori / Formatori / Facilitatori:

Formatrice: Prof.ssa Marina Screpanti

Contatti: Agenzia Editinform - lucaflacco@hotmail.com