

## CORSI DI FORMAZIONE PER ANIMATORI DIGITALI 2016

AZIONE e DURATA	CONTENUTI	SEDI (animatori coinvolti)				
<b>Azione 1</b> Formazione in presenza 8 ore	Riflessione su: ☑ Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media (Azione #14) e Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate (Azione #15); ☑ Innovazione didattica e organizzativa (Azione #25) e Creazione di modelli di riferimento per la didattica "cloud learning", didattica per competenze nelle tecnologie mobili (Azione #23); ☑ Organizzazione di laboratori "School-friendly" (Azione #7); ☑ Il BYOD a scuola (Azione #6); ☑ Avvio progetto ricerca – research unit (azione 2).	<b>Istituto d'Istruzione Superiore "F.S. Nitti" - Potenza (29 animatori)</b>	<b>Istituto Comprensivo "Lentini" - Lauria (27 animatori)</b>	<b>Istituto d'Istruzione Superiore "G.Fortunato" - Rionero (29 animatori)</b>	<b>Istituto Comprensivo Ex S.M. "Torraca" - Matera (22 animatori)</b>	<b>Liceo Scientifico "E. Fermi" - Policoro (18 animatori)</b>
<b>Azione 2</b> Attività di ricerca-azione	☑ Costruzione con il consiglio di classe di unità di apprendimento significative per i diversi ordini di scuola, che abbiano un filo conduttore anche in verticale e individuazione di nuclei di operatività; ☑ Affidamento agli studenti di incarichi ed eventuali compiti di realtà nei quali potranno sperimentare e mettere in gioco le competenze acquisite; ☑ Calibrazione delle modalità di selezione delle risorse che dovranno utilizzare (cartacee e digitali); ☑ Osservazione e valutazione sistemica delle pratiche didattiche per migliorarne l'efficienza e la conseguente ricaduta sugli allievi; ☑ Valutazione con rubriche che accertino le competenze acquisite dagli alunni. <u>Ambiti della ricerca-azione</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cittadinanza digitale</li> <li>• educazione ai media e ai social network</li> <li>• qualità dell'informazione, copyright, privacy, e-Safety</li> <li>• costruzione di curricula digitali e per il digitale</li> <li>• risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali</li> <li>• funzioni avanzate dei registri elettronici</li> <li>• collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca</li> <li>• coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione</li> <li>• sviluppo del pensiero computazionale – coding e robotica educativa</li> <li>• alternanza scuola lavoro per l'impresa digitale</li> <li>• orientamento per le carriere digitali</li> <li>• promozione di corsi su economia digitale</li> </ul>	Tutte le Scuole (singolo animatore con team digitale nel proprio collegio docenti)				
<b>Azione 3</b> Project work 12 ore	Nuova fase condivisa tra gli animatori digitali, che in nuovi incontri in presenza attivano buone pratiche, le condividono per svilupparle e metterle a sistema.  Note Il percorso formativo si articola in tre fasi interconnesse: azione 1 di formazione frontale e riflessione condivisa; azione 2 di ricerca-azione in condivisione con i colleghi del consiglio classe /collegio docenti; azione 3 di project work, il cui punto di partenza è la condivisione dell'esperienza ed il prodotto finale un programma di azione condiviso tra gli animatori digitali del corso.	<b>Istituto d'Istruzione Superiore "F.S. Nitti" - Potenza (29 animatori)</b>	<b>Istituto Comprensivo "Lentini" - Lauria (27 animatori)</b>	<b>Istituto d'Istruzione Superiore "G.Fortunato" - Rionero (29 animatori)</b>	<b>Istituto Comprensivo Ex S.M. "Torraca" - Matera (22 animatori)</b>	<b>Liceo Scientifico "E. Fermi" - Policoro (18 animatori)</b>