

PROJECT WORK:

TEMA del PROGETTO:

La Didattica Digitale: se la conosci non ti uccide

TEAM Operativo :-----

1) Analisi dei bisogni (dalle domande a....)

| | |
|----------|--|
| Target | <ul style="list-style-type: none">• Docenti dell' IIS Aldo Moro• Studenti dell' IIS Aldo Moro |
| Domanda | Quali strategie porre in essere per agevolare il corpo docente nel passaggio da una didattica tradizionale, basata sulla trasmissione unilaterale dei saperi e sulla selezione e valutazione degli allievi, ad una didattica digitale finalizzata a ridurre il gap tecnologico e comunicativo fra le generazioni, ad attivare la motivazione e mettere in essere strategie per l'inclusione? |
| Contesto | La scuola è composta da: <ul style="list-style-type: none">• la sede centrale via Capone Montesarchio• la sede Succursale dislocata nei locali del E. Fermi Montesarchio |

Pianificazione *(descrizione idea di base)*

2a Cornice progettuale

| | |
|-----------------------------|---|
| Descrizione progetto | <p>Attuare seminari di formazione dei docenti sulle Nuove Tecnologie Didattiche basati sull'apprendimento hands on di app innovative e sulla progettazione di UDA per la loro implementazione. Gli esiti delle attività formative saranno monitorati (nel corso del triennio previsto per le attività dell'Animator Digitale) attraverso la metodologia della ricerca-azione.</p> <p>La comunicazione fra tutor Animatore Digitale e docenti sarà mantenuta costante attraverso un gruppo di Facebook riservato al progetto.</p> |
| Finalità generali | <p>Innalzare i livelli di motivazione all'apprendimento degli studenti attraverso l'uso di App e sui presupposti pedagogici di tipo costruttivista.</p> |
| Obiettivi specifici | <ul style="list-style-type: none">• Elevare le competenze digitali dei docenti• Esprimere le potenzialità dei nativi digitali trasformandoli da intuitivi utilizzatori di device elettronici e di apps in utenti esperti e consapevoli• Potenziare le capacità di ricerca e problemsolving di docenti e studenti• Creare le basi per trasformare l'aula scolastica in workshop di creazione di Learning Objects |
| Metodologia | <ul style="list-style-type: none">• Lecturing:<ul style="list-style-type: none">• Apprendimento di app didattiche• Uso della LIM e le sue implicazioni a livello metodologico• Team working:<ul style="list-style-type: none">• Follow up con lavori di gruppo nei dipartimenti per la creazione collaborativa di nuove UDA basate sulla didattica digitale• Ricerca – azione:<ul style="list-style-type: none">• Monitoraggio dei risultati del seminario, in itinere e finale. |

2b Definizione delle tecnologie

| Finalità/obiettivo specifico del progetto | Tecnologia | Caratteristiche della tecnologia di riferimento / utili al raggiungimento degli obiettivi specifici |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Inserire le Nuove Tecnologie (uso della LIM e di app didattiche) nella prassi scolastica dei docenti dell'Istituto • Attivare nuove metodologie didattiche • Trasformare gli studenti da utenti passivi e ricettivi a creatori di conoscenza | <p>App didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezipresentations • Glogster • Augmented • QR code • Aurasma • Edorable • Cartoon story maker • Emaze • Powtoons | <p>Le app elencate sono di facile utilizzo e abbastanza economiche poiché sono acquistabili anche in versione education. Alcune, come Aurasma e Cartoon story maker, sono gratuite.</p> |

3) Delivery (consegna/distribuzione)

3a Criteri di fattibilità (cosa...)

| | |
|--------------------------------|--|
| Elementi di criticità | <ul style="list-style-type: none"> • Carenze nella dotazione tecnologica delle singole sedi • Demotivazione dei docenti dovuta a: <ul style="list-style-type: none"> • Sovraccarico di lavoro scolastico. Esempi: numero eccessivo di incontri per collegi dei docenti, consigli di classe, colloqui, etc. • Non adeguato riconoscimento economico. |
| Elementi di possibile successo | <ul style="list-style-type: none"> • Adeguata pubblicizzazione delle attività didattiche create e implementate dai docenti • Innalzamento delle performance degli studenti • Migliore gestione della classe dal punto di vista disciplinare |

3bStoryboard delle azioni (*cronistoria*)

| Contenuto/ Azione | Tempi | Soggetti coinvolti e ruoli | Uso della tecnologia |
|--|------------------------|--|---|
| Workshop | Marzo 2016 | Docenti delle due sedi del IIS Aldo Moro | Prezi presentations |
| Workshop | Aprile 2016 | | Glogster (poster multimediali) e calameo (e-book) |
| Workshop | Maggio 2016 | | Augmented Reality e l'uso didattico dei QR code |
| Workshop + lecturing | Ottobre 2016 | | <ul style="list-style-type: none">• La didattica digitale• Augmented Reality e l'uso didattico delle Aure |
| Follow up per la produzione collaborativa di UDA | | | |
| Workshop | Novembre dicembre 2016 | | Edorable:piattaforma virtuale per l'e-learning con avatar e condivisione di risorse online |
| Follow up per la produzione collaborativa di UDA | | | |
| Workshop | Gennaio 2017 | | Cartoon story maker: una app per la produzione di fumetti |
| Follow up per la produzione collaborativa di UDA | | | |
| Workshop | Febbraio marzo 2017 | | Emaze: app per la produzione di slide e video |
| Follow up per la produzione collaborativa di UDA | | | |
| Workshop | Aprile maggio 2017 | | Powtoons: una semplice app per il video editing |
| Follow up per la produzione collaborativa di UDA | | | |

3c Analisi costi/ricavi

Prevedere e considerare le voci di costo che il progetto richiede per la sua attuazione

4) Valutazione

| Livello di azione valutativa | Dimensioni/Indicatori | Strumenti |
|--|---|---|
| Valutazione del processo | <ul style="list-style-type: none">• Numero dei docenti iscritti ai corsi• Numero dei frequentanti• Numero di presenze agli incontri x docente (curva di fidelizzazione)• Questionari di gradimento (moduli google da pubblicare sul sito della scuola) | <ul style="list-style-type: none">• Registri• Statistiche delle presenze (istogrammi e grafici a torte)• Google online forms su drive |
| Valutazione costi | <ul style="list-style-type: none">• Costo orario del servizio prestato dal docente | <ul style="list-style-type: none">• Registri e contabilità |
| Valutazione impianto didattico / esiti | <ul style="list-style-type: none">• Questionari di gradimento per docenti e studenti• Learning Objects prodotti dai docenti (valutati dal gruppo e validati dagli studenti al momento della loro utilizzazione) | <ul style="list-style-type: none">• Google online forms su drive• Griglie di valutazione con parametri per misurare la validità didattica dei Learning Object prodotti |

Referente Prof. Diana Flavia

