



I.I.S.S. "LAPORTA/FALCONE-BORSELLINO"

Sede centrale: Viale Don Tonino Bello snc – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561117

Sede staccata: Viale Don Bosco, 48 – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561095

Codice Fiscale: 93140040754 – Codice Ufficio: UFJ5EL – Codice IPA:

Galatina, 28 / 05 / 2019

CIRCOLARE N° 358

- Ai Docenti SEDI
- Al DSGA “
- Albo/Sito web “

Oggetto: corso di formazione – “BASIC DIGITAL AUGMENTED EDUCATION”

progetto GIOVANI CONNESSI – 2016-ADN-000292 - WP 2 – SPAZI DIGITALI

Nell’ambito del progetto pluriennale **GIOVANI CONNESSI – 2016-ADN-000292 - WP 2 – SPAZI DIGITALI** sarà realizzato un primo corso di formazione/sperimentazione.

Il corso sarà condotto da docenti dell’**Università degli Studi Bicocca di Milano**, uno dei partner del progetto, e sarà suddiviso in 4 incontri di 3 ore ciascuno.

Al corso parteciperanno pure docenti della scuola media Polo 2, partner del progetto, per un totale di al massimo 30 docenti.

La prima lezione sarà tenuta il **4 Giugno 2019**, dalle ore **15:00** alle ore **18:00**.

L’incontro si terrà presso la Sede Centrale dell’IISS “Laporta/Falcone-Borsellino”.

L’attività consiste nella progettazione e sperimentazione sul campo di un progetto ad hoc di formazione alla **Didattica Aumentata Digitalmente**.

SI INVITANO I DOCENTI INTERESSATI AD ADERIRE ALL’INIZIATIVA, APPONENDO

UNA FIRMA SUL FOGLIO IN ALLEGATO. (Nel caso di molte adesioni, sarà data priorità ai docenti del biennio).

Si allegano le linee guida del corso ed un abstract del progetto.

Referente progetto: Prof.ssa Flora Resta

Il Dirigente Scolastico
(Prof. Andrea VALERINI)



LINEE GUIDA

Il Corso di Formazione (Base): **Basic digital augmented education** consiste in un ciclo di formazione/sperimentazione modulato sul protocollo definito presso il Polo Digitale del Dipartimento dal team del prof. Paolo Ferri.

Il corso prevede 4 appuntamenti laboratoriali dedicati alla transizione al digitale della scuola, con particolare riferimento alla definizione di nuovi setting didattici che permettano di gettare un ponte tra gli inediti stili di apprendimento dei nativi digitali e le pratiche didattiche dei loro docenti.

I 4 incontri di natura laboratoriale sono idealmente dedicati ad un gruppo di 25-35 insegnanti in modo da svolgere con loro “laboratori formativi” specificatamente dedicati a fornire ai partecipanti metodologie e strumenti per utilizzare a scuola le tecnologie digitali con i bambini e i ragazzi.

Gli incontri si svolgeranno secondo il seguente programma:

Laboratorio 1. Il setting didattico aumentato dalla tecnologie: metodologie e casi.

Questo incontro sarà dedicato ad approfondire come si trasforma in presenza di tecnologie il setting didattico in classe e a casa. E a come, conseguentemente, dovrà evolvere il ruolo dell’insegnante. Verranno inoltre analizzate le caratteristiche degli ambienti virtuali per l’apprendimento (Classi virtuali, LCMS ecc.) e le modalità di gestione di questi ambienti (tutoraggio, monitoraggio ecc.). Il tutto secondo una metodologia laboratoriale che coinvolgerà direttamente i partecipanti in esercitazioni pratiche.

Laboratorio 2. Come mettere in pratica il problem solving cooperativo nella classe digitalmente aumentata.

Durante questo laboratorio gli insegnanti verranno guidati nella costruzione di e-tivities e di attività cooperative da svolgere con gli studenti. Il docente, infatti, secondo il modello, deve assumere una funzione di supporto, di scaffolding e di tutoring. Vestendo i panni di un direttore di una serie di piccoli gruppi di ricerca (i gruppi di lavoro), il docente si troverà pertanto affiancare e sostenere i suoi “ricercatori” nella loro attività di indagine e revisione razionale delle varie ipotesi ed evidenze di volta in volta emerse dal lavoro dei gruppi. Nello specifico, si tratterà soprattutto di illustrare in pratica a) le modalità di formulazione di un’ipotesi di ricerca e b) come si procede, problema per problema, alla sua revisione (corroborazione, revisione o confutazione) logica e/o empirica attraverso un’applicazione “qualitativa” della cosiddetta razionalità bayesiana. Questo laboratorio sarà di fatto una simulazione operativa del lavoro da svolgere in classe.

Laboratorio 3. I nuovi contenuti digitali come usarli e in quali contesti.

Questo laboratorio verrà dedicato all’analisi delle caratteristiche dei nuovi contenuti digitali predisposti dagli editori e alle risorse free per l’educazione disponibili in rete. Verranno cioè illustrate le nuove normative governative relative ai libri digitali e le caratteristiche dell’uso dei

contenuti digitali all'interno del setting didattico aumentato digitalmente già definito nei primi due incontri.

Laboratorio 4. Restituzione.

Restituzione in plenaria e valutazione tra pari dei lavori svolti da differenti gruppi. I corsisti presenteranno al docente e ai colleghi degli altri gruppi i risultati del lavoro svolto. Non si tratterà di un semplice resoconto, ma di una esposizione argomentata che partendo dagli obiettivi iniziali definiti nel primo incontro, si articolerà in una discussione ragionata delle varie fasi di progettazione e di sviluppo, tale anche da consentire una un bilancio concreto del lavoro svolto sia dal punto di vista dei contenuti prodotti sia dal punto di vista delle metodologie adottate.

Ad integrazione di questo lavoro intensivo, e in presenza, anche se accompagnato da l'utilizzo di una classe virtuale, il gruppo di insegnanti verrà seguito nell'attuazione pratica della sperimentazione con i propri allievi del modello nelle loro classi.

