



Generazione Web 2018-2019  
**Catalogo Corsi**



Modulo di iscrizione: <https://goo.gl/forms/AfDac1HSUuS8ZXXI2>

**Codice:** 202180

## **siSTEMa scuola! – Science, Technology, Engineering and Mathematics**

**Formatore:** Marina Grisoni

**Sede:** IIS Rota

**Destinatari:** scuola primaria e secondaria di primo grado

**Calendario:** 18 febbraio, 11 marzo, 15 aprile, 6 maggio - ore 14.00-16.30

### **Abstract**

STEM è un percorso di approfondimento delle materie scientifiche (matematica, cultura scientifica e tecnologica, informatica e coding) rivolto ai docenti delle scuole del primo ciclo (primarie e secondarie di primo grado). Si propongono una serie di strategie da mettere in atto per cercare di superare gli stereotipi che alimentano il divario di conoscenze tra le studentesse e gli studenti rispetto alle materie STEM nell'ambito del percorso di studi, nelle scelte di orientamento e professionali. L'obiettivo è quello di mettere in grado i docenti di progettare e realizzare attività didattiche innovative unplugged e legate al digitale che avvicinino, anche in forma di gioco gli allievi alle materie tecnico/scientifiche.

**Codice:** 202497

## **Tecnologie, metodi e idee accessibili per una scuola inclusiva**

**Formatore:** Isa Sozzi

**Sede:** IC Bellano

**Destinatari:** docenti scuola infanzia, primaria e secondaria I grado

**Calendario:** 20 febbraio, 20 marzo, 3 aprile, 15 maggio - ore 15.00 - 17.30

### **Abstract**

Il laboratorio sarà incentrato sull'insegnamento e l'apprendimento per l'inclusione. Attraverso la piattaforma collaborativa fornita dall'istituzione erogante o attraverso Classroom appositamente creata dal formatore, verranno offerti ai partecipanti:

- metodologie attive e metacognitive per potenziare l'apprendimento in tutti gli ordini scolastici
- software, app e siti compensativi e facilitanti
- tutorial e video-tutorial appositamente creati dal formatore sull'argomento
- segnalazione di tutorial e video-tutorial disponibili in rete
- sitografia aggiornata
- materiali di approfondimento
- spunti ed esempi di lavoro per ogni ordine scolastico dei partecipanti

Sarà sperimentato passo passo l'uso di alcuni strumenti in base alle esigenze degli alunni con bisogni educativi speciali segnalate dai partecipanti e le modalità di coinvolgimento attivo di tutta la classe.

Contenuti:

- Strumenti per facilitare l'apprendimento della letto-scrittura e il calcolo
- Strumenti specifici per la dislessia (leggixme) - passare dal testo al riassunto ed alla mappa
- Predisporre testi e materiali didattici accessibili in modo semplice e veloce
- Predisporre materiali didattici multimediali (linee del tempo, carte geo-storiche, flashcard, videotutorial)
- Predisporre giochi didattici disciplinari (LearningApps, Wordwall, ...) multidevice
- Strumenti per la condivisione con gli alunni dei materiali didattici prodotti
- Licenze e copyright da rispettare

**Codice: 202501**

## **La “Flipped classroom” come strumento per l’inclusione**

**Formatore:** Cristina Bralia

**Sede Corso:** CPIA Lecco

**Destinatari:** docenti secondaria di primo e di secondo grado

**Calendario:** 20 e 27 Febbraio, 6 e 13 Marzo - ore 14.00-16.30

### **Abstract**

Tra le metodologie didattiche più diffuse, la Flipped Classroom si è trasformata in un contenitore di micro strategie, uno strumento per l'apprendimento attivo, così come per l'inclusione. Facendo tesoro delle linee guida dell'Instructional Design (Costruttivismo, Cooperative Learning, TEAL e Problem Based Learning, Inquiry based Learning, Challenge based learning), verranno disegnati modelli di intervento in modalità rovesciata.

*Capovolgere* porta gli studenti al centro del processo di apprendimento, stimola la collaborazione e il cooperative learning. Tante metodologie didattiche con un unico denominatore comune: lo studente al centro, protagonista del suo apprendimento.

Nella sua attuale rivisitazione, la FC prevede il lancio di una sfida, la produzione di un artefatto (digitale), è sempre più vicina al compito autentico ed al compito di realtà. Anche per questa ragione, saranno coinvolti anche gli EAS (Episodi di Apprendimento Situato). Il capovolgimento, come e quando farlo, la dimensione di sfida dell'apprendimento, l'insegnamento per problemi, i compiti di realtà, con uno sguardo attento alle questioni della valutazione, autovalutazione e dimensione metacognitiva dell'apprendimento stesso. I corsisti saranno coinvolti, in modalità laboratoriale e di cooperative learning, nella produzione di esempi e di materiali, tutto il processo sarà allestito in un sito, arricchito da bibliografia ed esempi, che resterà a disposizione dei docenti stessi.

Le ICT faranno da sfondo, da supporto per lo sviluppo di lezioni rovesciate. In itinere, nell'affrontare la panoramica delle app idonee ai vari contesti, verranno visitate solo alcune applicazioni, in base al feedback del gruppo di lavoro.

Il corso è valido per l'area metodologica del percorso [Edu.Designer](#).

**Codice: 202504**

## **# competenze digitali e didattica inclusiva**

**Formatore:** Rosangela Mapelli

**Sede:** IIS Greppi

**Destinatari:** primaria, secondaria, primo e secondo grado

**Calendario:** 18 e 25 febbraio, 11 e 25 marzo - ore 14,30-17.00

### **Abstract**

Il corso ha l'obiettivo di sviluppare le conoscenze e le competenze per un'efficace integrazione del digitale (strumenti e risorse) nella didattica inclusiva, offrendo ai corsisti l'opportunità per approfondire aspetti metodologici legati all'inclusione di studenti BES. Oltre ad apprendere come consolidare un metodo di studio efficace per questi studenti, si sperimenteranno i vantaggi di un uso inclusivo di strumenti (quali lim, mappe concettuali, podcast) e prodotti digitali (quali i libri interattivi e le piattaforme online), lavorando sulla personalizzazione dell'insegnamento, la motivazione, la partecipazione. Si approfondirà l'uso del digitale come strumento abilitativo e compensativo. Si porterà i corsisti a saper riconoscere i diversi stili di apprendimento (visivo, verbale e non verbale, uditivo e cinestesico); come questi possano essere utilizzati in un apprendimento mirato e personalizzato. Argomenti trattati: Strumenti per compensare difficoltà nella lettura e scrittura Organizzazione della conoscenza attraverso procedure cognitive e software per elaborare mappe concettuali a partire da un lavoro di decostruzione e ricostruzione di testi: Strumenti per realizzare attività didattiche interattive e ricerca in rete di materiale utilizzabile per rendere più efficace l'apprendimento di questi alunni In merito alle metodologie didattiche si prediligono le metodologie innovative, particolarmente motivanti, accomunate dal tratto del coinvolgimento attivo degli studenti: la laboratorialità, l'apprendimento cooperativo, l'educazione tra pari, l'affrontare problemi reali/veri.

**Codice: 202520**

## **STEM e tinkering un connubio per metterci in gioco**

**Formatore:** Rosangela Mapelli

**Sede:** IIS Rota

**Destinatari:** secondaria, primo e secondo grado

**Calendario:** 20 febbraio, 6 e 12 marzo, 2 aprile - ore 14.00-16.30

### **Abstract**

Tinkering è un metodo educativo finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. E' un modo di sperimentare la scienza attraverso attività di costruzione che valorizzano la creatività, l'indagine e l'esplorazione basandosi sulle capacità e le conoscenze di ciascuno. Si realizzeranno oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero.

**Codice: 202526**

## **STEAM: scienze ed arte insieme**

**Formatore:** Rosangela Mapelli

**Sede:** IIS Bachelet

**Destinatari:** secondaria, primo e secondo grado

**Calendario:** 19 febbraio, 5 e 26 marzo, 9 aprile - ore 14,30-17.00

### **Abstract**

STEM è la sigla di Science, Technology, Engineering e Maths, discipline alla base dei processi di innovazione che i ragazzi affronteranno da adulti, l'apprendimento delle materie STEM deve favorire le conoscenze e le abilità negli ambiti trattati, al fine di sostenere i percorsi di scelta alla scuola e al mondo del lavoro, ma ha anche un ruolo strategico nello sviluppo del sistema-paese. Alla sigla STEM è stata aggiunta una lettera ora si parla di STEAM cioè scienze integrate con arte. L'arte è stata inserita in quanto è quella materia che ha la capacità di costruire idee nuove e utili grazie alla propria creatività, l'integrazione tra arte e scienza non è una cosa nuova, tanti scienziati hanno spesso lavorato con questo binomio. L'obiettivo principale del corso è quello di sviluppare le conoscenze e le competenze affinché i docenti sappiano far acquistare ai loro alunni maggiore fiducia nel rapporto con gli ambiti scientifico-tecnologici e matematici del sapere e saperli integrare in modo interdisciplinare. Si affronteranno queste discipline attraverso: l'utilizzo di software che possono facilitare e migliorare l'approccio a problemi reali, la creazione di materiale ludico per il coinvolgimento degli alunni con materiali di riciclo, la realizzazione di piccoli oggetti che hanno come base concetti scientifici. Argomenti trattati: I colori nelle bolle di sapone. La matematica per la realizzazione di piccole "opere d'arte". Realizzazione di piccoli oggetti che si illuminano e si muovono utilizzando materiali riciclabili e che hanno alla base concetti scientifici. Utilizzo di software o piattaforme che permettono la visualizzazione di concetti scientifici. In merito alle metodologie didattiche si prediligono le metodologie innovative, particolarmente motivanti, accomunate dal tratto del coinvolgimento attivo degli studenti: la laboratorialità, l'apprendimento cooperativo, l'educazione tra pari, l'affrontare problemi reali/veri.

**Codice: 202530**

## **Digital storytelling**

**Formatore:** Isa Sozzi

**Sede:** IC Brivio

**Destinatari:** docenti infanzia, primaria, secondaria

**Calendario:** 27 febbraio, 6, 27 marzo, 8 maggio - ore 16.00 - 18.30

### **Abstract**

Il laboratorio sarà incentrato sull'insegnamento e l'apprendimento con le storie e l'affabulazione. Sarà sviluppato con la metodologia della Flipped classroom.

Attraverso la piattaforma collaborativa fornita dall'istituzione erogante o attraverso Classroom appositamente creata dal formatore, verranno offerti ai partecipanti:

- metodologie attive per potenziare l'apprendimento in tutti gli ordini scolastici
- tutorial e video- tutorial appositamente creati dal formatore sull'argomento
- segnalazione di tutorial e video-tutorial disponibili in rete
- sitografia aggiornata
- materiali di approfondimento
- spunti ed esempi di lavoro per ogni ordine scolastico dei partecipanti

Sarà guidata passo passo la progettazione (mediante uno degli strumenti previsti, in base al livello di competenza degli iscritti e all'ordine scolastico prevalente) e l'attuazione di un progetto trasversale in Digital Storytelling. Si simulerà, lato studente, il lavoro da svolgere per la pubblicazione di un elaborato e la sua condivisione in piattaforma.

Contenuti:

- Strumenti per il digital storytelling (scelti in base alle classi/ordine scolastico dei partecipanti) tramite immagini e animazioni come Animoto, Kizoa, Powtoon, Adobe Spark, Sway
- Strumenti per la creazione di storie a fumetti, come Pixton, Stripgenerator, MakeBeliefs, Toondo, ecc.
- Strumenti per la creazioni di libri illustrati, come Storybird e Storyjumper (in particolare per infanzia e primaria)
- Creazione dello storyboard
- Creazione e manipolazione dei materiali non testuali: immagini, video, audio
- Licenze e copyright da rispettare

Il corso è valido per l'area prosumer del percorso [Edu Designer](#).

**Codice: 202501**

## **Cooperative teaching con la Gsuite**

**Formatore:** Eliana Gianola

**Sede:** CPIA Lecco / IC Lecco 1

**Destinatari:** docenti primo e secondo ciclo

**Calendario:** 22 febbraio, 15 e 29 marzo, 12 aprile - ore: 16.00-18.30

### **Abstract**

Il corso è finalizzato ad acquisire le competenze necessarie per utilizzare in tutte le sue potenzialità la GSuite come strumento di lavoro di gruppo; verranno illustrate le applicazioni messe a disposizione nella suite e i benefici sul piano organizzativo e didattico per la promozione di un modello innovativo di insegnamento. Si svolgerà con metodologia collaborativa e laboratoriale.

In ogni modulo/incontro verranno sviluppate le seguenti attività:

- Presentazione degli aspetti teorici del modulo tramite incontri frontali, discussioni, analisi ragionata di materiali di supporto
- Esercitazioni di applicazione dei concetti teorici sulle piattaforme trattate. Attività on-line di ricerca dei materiali, collaborazione e condivisione. Studio autonomo.

### **Argomenti trattati**

- Comunicare con Gmail, ottimizzare le comunicazioni con i Gruppi
- Creare e conservare e condividere documenti Google Drive e le applicazioni di applicazioni di Google (testi, fogli, presentazioni, sites, OCR e dettatura testi con la voce)
- Somministrare quiz e test on line Google moduli.
- Configurare e utilizzare Classroom come ambiente di apprendimento virtuale
- Installare e utilizzare le app su dispositivi personali BYOD.

**Codice: 202595**

## **Apprendere attraverso le immagini**

**Formatore:** Paolo Mauri

**Sede:** IC Cremeno

**Destinatari:** docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria

**Calendario:** 6, 11, 22, 27 marzo - ore 16.30-19.00

### **Abstract**

Utilizzare le immagini e la comunicazione aumentativa alternativa per predisporre materiale utile con alunni in situazione di difficoltà comunicativa (disabilità, alunni stranieri neo arrivati...). Argomenti trattati:

- uso di immagini nell'attività didattica: dove reperirle? Risorse disponibili nel portale Soyvisual
- esplorazione del portale Storyweaver: alcune proposte di utilizzo in ottica inclusiva
- La CAA, di cosa si tratta, quali risorse disponibili, risorse disponibili sul portale aragonese per la CAA
- Il programma Araword, configurazione e utilizzo,
- le tabelle di comunicazione su dispositivi mobili predisposizione di materiali arricchiti con i programmi descritti durante gli incontri precedenti.
- Approfondimento di programmi per la creazione di mappe mentali e concettuali per la personalizzazione del percorso didattico.

Verranno proposte attività di lavoro collaborativo sia come autoproduzione che come traduzione di materiale presente in rete con l'obiettivo di abituare i docenti ad elaborare materiali da poter mettere in condivisione attraverso i portali descritti.

**Codice: 202616**

## **Digital Storytelling: tra oralità e nuove tecnologie**

**Formatore:** Giampiero Airoidi

**Sede:** IC Robbiate

**Destinatari:** insegnanti scuola primaria e secondaria di primo grado

**Calendario:** 28 febbraio, 28 marzo, 30 aprile, 16 maggio - ore 16:30-19:00

### **Abstract**

Il digital storytelling (DST) è una pratica narrativa che unisce la tradizione del racconto orale all'uso delle nuove tecnologie. Il corso "Digital Storytelling" affronterà il tema del narrare storie attraverso le tecnologie digitali nella sua doppia valenza, didattica e comunicativa. Il messaggio fondamentale è che non necessariamente queste due dimensioni – la qualità comunicativa del risultato finale e la qualità dell'impatto didattico – si sviluppano in armonia. Trattandosi infatti di un'attività che potrà essere svolta a scuola, con una classe o un gruppo di studenti, il coinvolgimento di tutti può portare a un risultato non perfetto ma didatticamente efficace, mentre all'inverso il coinvolgimento dei migliori può portare a un risultato più raffinato ma meno "inclusivo".

Argomenti trattati durante gli incontri di digital storytelling i partecipanti realizzeranno delle storie digitali che nascono dal racconto di eventi ed esperienze personali e si trasformano in video della durata di pochi minuti. Potrebbero essere implementati nella realizzazione di lezioni flipped classroom Il corso si svolgerà con metodologia collaborativa e laboratoriale. Si utilizzeranno applicativi presenti in rete, software specifico come scratch, screencastify, screencast o matic.

Il corso è valido per l'area prosumer del percorso [Edu Designer](#).

**Codice: 202617**

## **I robot visti dai bambini**

**Formatore:** Mariagrazia Pino

**Sede:** IC Cernusco Lombardone

**Destinatari:** docenti scuola dell'infanzia, primaria.

**Calendario:** 19 febbraio, 19 marzo, 2 aprile, 30 aprile - ore 16.30-19.00

### **Abstract**

Il percorso ha come obiettivo principale far conoscere, sperimentare agli insegnanti gli strumenti tecnologici (robottini) da poter inserire nelle attività educative in forma trasversale al curricolo secondo le indicazioni nazionali. Le attività saranno svolte in forma laboratoriale e le metodologie utilizzate saranno: -il problem solving; -la cooperative learning; Argomenti trattati: Carte unplugged per la scuola dell'infanzia e primaria Cody robi e dress code Far conoscere e sperimentare scratch,code.org, software lego Conoscere i Bee-bot per attività didattiche ludico, psico-motorie e sociali nella scuola dell'infanzia; Lego wee doo2 per programmare e costruire I robot nella scuola primaria; Mindstorm ev3 utilizzo dei robottini per una piccola dimostrazione; Competenze professionali in uscita: competenze digitali competenze metodologiche-didattiche competenze comunicative-relazionali

**Codice: 202669**

## **Esplorazioni tra i banchi di scuola**

**Formatore:** Claudio Corbetta, Eliana Gianola

**Sede:** CPIA Lecco

**Destinatari:** secondaria primo e secondo grado

**Calendario:** 11 e 25 marzo, 8 e 29 aprile - ore 16:00-18:30

### **Abstract**

Il corso propone ai docenti alcuni strumenti di introduzione alla tematica della realtà virtuale e della realtà aumentata, per favorire un approccio di ubiquitous learning e di discovery based learning. L'obiettivo è duplice: da un lato illustrare come, partendo da semplici oggetti di studio (immagini, video, infografica) si possano costruire contesti didattici stimolanti e immersivi per gli studenti; dall'altro presentare e permettere di sperimentare materiali e strumenti disponibili on line per arricchire l'approccio didattico quotidiano. Il corso si svolgerà con metodologia collaborativa e laboratoriale. Concetti di realtà aumentata e realtà virtuale: applicazioni e strumenti a disposizione Realtà virtuale: condurre una classe in una esplorazione con le Google Expeditions Realtà aumentata: creare ambienti interattivi con thinklink e Zappar Video 3D: esplorare (youtube e VR) e creare (webcam 360°) Utilizzo dei QRCode nella didattica

Il corso è valido per l'area prosumer del percorso [Edu Designer](#).

**Codice:** 202682

## **Realtà virtuale nella didattica per le materie umanistiche (italiano, geografia, storia, storia dell'arte, lingue straniere, etc.)**

**Formatore:** Cristina Bralia

**Sede:** CPIA Lecco

**Destinatari:** Docenti primo e secondo ciclo, materie umanistiche (italiano, storia e geografia, lingue straniere)

**Calendario:** 20 e 27 Febbraio, 6 e 13 Marzo - ore 16.30-19.00

### **Abstract**

La narrazione digitale si sposta verso la realtà virtuale, la realtà aumentata e la mixed reality.

Il corso fornirà competenze per l'organizzazione e la progettazione di lezioni ed allestire interventi didattici con realtà virtuale.

Il corso condurrà alla progettazione e creazione di digital storytelling con immagini e video a 360 gradi, corredati di informazioni aumentate. La sperimentazione sarà con e senza visori, con e senza BYOD, verso una didattica immersiva.

Come produrre e soprattutto dove reperire immagini e video a 360 gradi; come e dove allestire una narrazione in realtà virtuale. Dalle app pronte per l'uso come Google Spedizioni alla costruzione dei tour: da ThingLink 360 a Virtours.

Uno spazio particolare sarà dedicato alla geolocalizzazione intesa come realizzazione di biografie, sintesi di libri, eventi storici, cultura generale e ovviamente geografia; lo si sperimenterà attraverso My Maps, Tour Builder e Earth di Google.

Tutti i materiali, compresi quelli prodotti dai corsisti, saranno archiviati in un sito (google site) in modo da offrire un repository ricco e spendibile ai partecipanti. Le attività saranno laboratoriali e partecipative.

Il corso è valido per l'area prosumer del percorso [Edu Designer](#).

**Codice:** 202759

## **Strumenti per una didattica collaborativa a misura di studente**

**Formatore:** Pierantonio Merlini

**Sede:** IC Merate

**Destinatari:** docenti di scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado

**Calendario:** 18, 25 marzo, 8, 15 aprile - ore 16:30 - 19:00

### **Abstract**

Il corso si propone di prendere in esame le piattaforme per la gestione di siti e blog caratterizzate da una immediata usabilità e da un'interfaccia friendly che permette di superare quelle difficoltà tecniche che si incontrano nella produzione di siti web. In particolare ci si concentrerà sulla suite Google, analizzando le tre piattaforme collaborative implementate nelle apps educational: blogger, classroom, sites. Pur avendo caratteristiche profondamente differenti e altrettanti diversi approcci nel loro uso possono, distintamente o unitariamente essere utilizzati per progettare all'interno della propria classe/istituto un percorso di didattica collaborativa. Programma di massima del corso: Blog, siti e social didattici: differenze e obiettivi comuni Struttura del blog e uso didattico: costruzione delle pagine, del diario personale, utilizzo e inserimento di app, condivisione contenuti con la classe Google Sites (new): la progettazione di un sito didattico, fasi di realizzazione, realizzazione tecnica – inserimenti di testo, immagini, video, audio, learning objects, collegamenti interni (drive) ed esterni Classroom: gestire la propria classe virtuale (ma non troppo) con la piattaforma delle google apps Analisi di altre piattaforme per la gestione di siti didattici alla portata degli alunni (e dei docenti meno "tecnologici"): ad es. Wix Obiettivo del corso: permettere al docente di organizzare in autonomia all'interno del proprio gruppo classe un sistema di didattica collaborativa (distribuzione contenuti, creazione contenuti digitali, ecc).

**Codice: 202760**

## **Web Apps e Learning Objects: un aiuto per la didattica**

**Formatore:** Pierantonio Merlini

**Sede:** IC Merate

**Destinatari:** docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

**Calendario:** 18, 25 febbraio, 4, 11 marzo - ore 16:30-19:00

### **Abstract**

Lo sviluppo del web ha reso possibile l'introduzione nella didattica di nuovi approcci e sistemi per la comunicazione a distanza e la veicolazione dei contenuti. I learning objects (web apps) sono attualmente la soluzione più apprezzata e facilmente realizzabile dai docenti proprio per la sua esclusiva facilità di uso e la grande resa da un punto di vista didattico. La caratteristica più evidente e di maggior impatto sulla didattica (anche inclusiva) è rappresentata dall'interattività che i learning objects offrono, sia in termini di interazione con l'alunno (coinvolto in prima persona) che nella possibilità di definire il grado di interattività. Contenuti specifici del corso: Definizione e esempio di learning objects e web apps Esempi di uso di comuni learning objects L'utilizzo delle web apps nella didattica La costruzione di un learning objects: progettazione, pianificazione, realizzazione Le piattaforme online per la costruzione degli learning objects L'utilizzo nella didattica Implementazioni multimediali di un learning objects Obiettivo del corso: fornire al docente gli strumenti per gestire in autonomia la progettazione, la costruzione e l'implementazione nella didattica degli learning objects.

Il corso è valido per l'area Edu-Web Designer del percorso [Edu Designer](#).

**Codice: 202763**

## **Cooperative teaching con la Gsuite**

**Formatore:** Claudio Corbetta

**Sede:** IC Mandello

**Destinatari:** docenti primo e secondo ciclo

**Calendario:** 28 marzo, 9, 30 aprile, 7 maggio - ore: 14.30-17.00

### **Abstract**

Il corso è finalizzato ad acquisire le competenze necessarie per utilizzare in tutte le sue potenzialità la GSuite come strumento di lavoro di gruppo; verranno illustrate le applicazioni messe a disposizione nella suite e i benefici sul piano organizzativo e didattico per la promozione di un modello innovativo di insegnamento. Si svolgerà con metodologia collaborativa e laboratoriale. In ogni modulo/incontro verranno sviluppate le seguenti attività:

- Presentazione degli aspetti teorici del modulo tramite incontri frontali, discussioni, analisi ragionata di materiali di supporto
- Esercitazioni di applicazione dei concetti teorici sulle piattaforme trattate. Attività on-line di ricerca dei materiali, collaborazione e condivisione Studio autonomo.

### **Argomenti trattati**

- Comunicare con Gmail, ottimizzare le comunicazioni con i Gruppi
- Pianificare e condividere attività con i Calendari Google
- Installare e utilizzare le app su dispositivi personali BYOD.
- Creare e conservare e condividere documenti Google Drive e le applicazioni di applicazioni di Google (testi, fogli, presentazioni, sites, OCR e dettatura testi con la voce
- Somministrare quiz e test on line Google moduli.
- Configurare e utilizzare il canale di youtube per condividere con studenti materiali video
- Configurare e utilizzare Classroom come ambiente di apprendimento virtuale

**Codice:** 202764

## **Wiki e Autoproduzione contenuti**

**Formatore:** Paolo Mauri

**Sede:** IC Cremeno

**Destinatari:** docenti di scuola primaria (classi 4 e 5), docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado

**Calendario:** 25 marzo, 1, 29 aprile, 6 maggio - ore 16.30-19.00

### **Abstract**

Approfondimento del concetto di proprietà intellettuale, le licenze creative commons; esplorazione degli ambienti di Wikimedia Foundation (Wikiversità, Wikibooks, Wikivoyage e Wikimedia Commons) e di Vikidia; utilizzare ambienti di lavoro collaborativo in ambito scolastico; quali sono le modalità e gli strumenti che permettono una collaborazione costruttiva per la creazione di contenuti condivisi; attività laboratoriali di contributo agli ambienti digitali collaborativi.