

DigitalAPP - Applicazione per la didattica digitale

La pandemia ha velocizzato il percorso di digitalizzazione delle scuole, obbligandole ad adottare strumenti digitali in grado di soddisfare una didattica integrata. Ma queste tecnologie innovative non sono sempre semplici da usare. Questo corso si pone l'obiettivo di far apprendere ad i docenti alcuni fondamenti della didattica digitale integrata, tra cui: - Google Workspace; - Gamification; - Siti Web ed APP per la creazione di contenuti digitali; - Utility del computer e del registro elettronico. Date del corso: 2 maggio dalle 15:00 alle 17:00; 9 maggio dalle 15:00 alle 17:00; 16 maggio dalle 15:00 alle 17:00; 23 maggio dalle 15:00 alle 17:00; 30 maggio dalle 15:00 alle 17:00

Gli argomenti del corso sono i seguenti: - Google Workspace, tramite cui interagire con gli studenti usando Gmail, Drive, Classroom e Sites in misura consona all'ambiente scolastico - Gamification: uso di software per l'apprendimento collaborativo e tramite gioco quali Quizziz, Classroomscreen (lavagna multimediale), Eclipse Crossword (per i cruciverba) - Siti Web ed APP per la creazione di contenuti digitali: strumenti tuttofare quali Canva per foto, video, post e volantini; Padlet per bacheche condivisibili e interattive; Xmind per la creazione di mappe concettuali; Audacity per gestire ed organizzare Podcast - Utility del computer quali screenshot, scorciatoie da tastiera, programmi utili alla didattica, uso di Google Chrome con impostazioni avanzate

Canva for School - Creazione a 360° di prodotti digitali

Il corso sull'utilizzo del software Canva è rivolto ai docenti e agli educatori che desiderano utilizzare questa piattaforma per creare materiali educativi e grafici accattivanti e coinvolgenti. Durante il corso, i partecipanti acquisiranno le competenze tecniche e creative necessarie per utilizzare Canva in modo efficace e ottimizzare il proprio lavoro. Il corso coprirà i principi di base della progettazione grafica, l'interfaccia utente di Canva e le sue funzionalità, come creare un design dal nulla o utilizzare modelli predefiniti per creare grafiche di alta qualità, tra cui poster, volantini, infografiche, presentazioni e molto altro. Inoltre, il corso coprirà anche le migliori pratiche per l'utilizzo di Canva in ambito educativo, come la creazione di materiale didattico per i propri studenti, l'organizzazione del proprio lavoro e la condivisione dei propri progetti con gli altri docenti. I partecipanti avranno anche l'opportunità di sperimentare l'utilizzo di Canva attraverso esercitazioni pratiche e attività in classe. Inoltre, il corso offrirà

una panoramica sulle diverse applicazioni di Canva in ambito educativo e non solo, tra cui la progettazione di materiali promozionali per la propria scuola, l'organizzazione di eventi scolastici e molto altro ancora. Al termine del corso, i partecipanti avranno acquisito le competenze necessarie per utilizzare Canva in modo efficace, creativo e con una forte attenzione all'ambito educativo, migliorando la qualità dei propri materiali didattici e promuovendo una maggiore interazione e coinvolgimento degli studenti.

Il programma del corso sarà il seguente: - Primo incontro (2h): presentazione dello strumento, analisi dell'interfaccia utente e potenzialità nella didattica; spiegazione delle funzionalità con la versione Education (compresa nel corso); visione dei modelli integrati + creazione di una presentazione didattica e/o di un'infografica - Secondo incontro (2h): creazione di video didattici interattivi - Terzo incontro (2h): schede di esercizi, storyboard, flash card, striscia di fumetti - Quarto incontro (1h): restituzione compito di creazione di un contenuto su Canva e riflessione sul corso
Date: 16/10 dalle 15:00 alle 17:00, 19/10 dalle 15:00 alle 17:00, 23/10 dalle 15:00 alle 17:00, 27/10 dalle 15:00 alle 16:00

Fogli Elettronici per la gestione dei dati

Il corso rappresenta un'opportunità educativa di prim'ordine per coloro che desiderano acquisire competenze essenziali nella gestione di fogli elettronici. Durante questo programma formativo, si avrà l'opportunità di apprendere le fondamenta dell'utilizzo di uno dei software più diffusi a livello globale per la creazione, l'organizzazione e l'analisi di dati complessi. Attraverso le esercitazioni, i partecipanti saranno in grado di acquisire competenze nella digitazione e formattazione dei dati, nella creazione di formule di calcolo, nella realizzazione di grafici e tabelle, e in altre abilità essenziali. Questo corso è particolarmente adatto per chi è alle prime armi in questo campo ed è destinato a fornire una base solida per l'ottimizzazione dell'uso dei fogli elettronici in contesti sia personali che professionali.

Lezioni: 30/10 dalle 15:00 alle 17:00, 03/11 dalle 15:00 alle 17:00, 06/11 dalle 15:00 alle 17:00, 10/11 dalle 15:00 alle 17:00, 24/11 dalle 15:00 alle 17:00.
Contenuti: Uso dell'interfaccia, creazione e gestione delle tabelle, formule base ed il SE condizionale, elenchi a discesa e formattazione condizionale

Geogebra - La matematica, ma in digitale

Il corso sull'utilizzo del software Geogebra è progettato per fornire ai docenti e agli educatori le competenze necessarie per utilizzare questo

software di geometria dinamica in modo efficace e creativo nelle loro lezioni di matematica. Durante il corso, i partecipanti acquisiranno conoscenze tecniche, creative e pedagogiche per creare attività interattive di alta qualità utilizzando Geogebra. Il corso coprirà i principi di base della geometria dinamica, l'interfaccia utente di Geogebra e le sue funzionalità principali, tra cui la creazione di figure geometriche, la manipolazione di equazioni e l'animazione di oggetti matematici. Inoltre, il corso coprirà anche le migliori pratiche per l'utilizzo di Geogebra in ambito educativo, come la creazione di attività coinvolgenti per gli studenti, la condivisione dei propri progetti e l'integrazione di Geogebra con altri strumenti didattici. I partecipanti avranno anche l'opportunità di sperimentare l'utilizzo di Geogebra attraverso esercitazioni pratiche e attività in classe.

Il programma del corso è il seguente: - Primo incontro (2h): primi passi con Geogebra, viste e raccolte, strumenti e comandi, barre di stile e impostazioni, inserimento oggetti e testo; uso della geometria e realizzazione di poligoni, traslazioni nel piano e trasformazioni - Secondo incontro (2h): creazione di grafici di diverso tipo, dalle funzioni alle disequazioni, dai sistemi alle derivate, passando per successioni e teoremi matematici - Terzo incontro (2h): foglio di calcolo e probabilità con la visualizzazione dei dati - Quarto incontro (2h): creazione di un'attività didattica con gli strumenti presentati nelle lezioni precedenti Date: 05/02 dalle 15:00 alle 17:00, 08/02 dalle 15:00 alle 17:00, 12/02 dalle 15:00 alle 17:00, 16/02 dalle 15:00 alle 17:00