

Laboratorio di didattica capovolta. Sperimentare gli EAS (Episodi di Apprendimento Situati). SECONDA EDIZIONE

Aggiornamento

Inviato da : DIDATTIKA

Pubblicato il : 21/9/2015 17:30:00

CORSO DI FORMAZIONE 2015-2016

Laboratorio di didattica capovolta. Sperimentare gli EAS (Episodi di Apprendimento Situati).
SECONDA EDIZIONE

200) this.width=200" /> L'iniziativa Ã¨ sostenuta dal Cremit, Centro di Ricerca sull'â€™Educazione ai Media all'â€™Informazione e alla Tecnologia dell'â€™UniversitÃ Cattolica del S. Cuore di Milano diretto dal Prof. Pier Cesare Rivoltella. Il corso Ã¨ condotto da Laura Antichi (docente Autore), membro del Gruppo Cremit, dal Prof. Gioachino Colombrita (Tutor d'ambiente, ricerca innovazione didattica Anitel) e coordinato da Valerio Pedrelli (Presidente Anitel). E' possibile iscriversi e frequentare il corso EAS SECONDA EDIZIONE anche se non si Ã¨ frequentata o portata a termine la prima edizione.

CHI SIAMO: ANITeL, associazione nazionale Tutor e-learning, attiva sul territorio dal 2002, si Ã¨ sempre caratterizzata per una costante e innovativa ricerca nell'ambito metodologico-didattico pedagogico applicato alla prassi quotidiana in classe. I progetti formativi nascono dall'esperienza sul campo condivisa in rete dei soci ANITeL, appassionati da anni a riorganizzare la didattica tramite l'elaborazione di strategie protese a migliorare l'â€™apprendimento. Dal 2007 Ã¨ un ente formativo riconosciuto dal MIUR con conseguente valore legale degli attestati prodotti.

PAROLE CHIAVE: EAS, applicazioni multicanale, multimediali, classi 2.0, cloud, flipped classroom, augmented reality, mobile, multi devices (tablet, smartphone, iphone, winphone)

800) this.width=800" />

DESTINAZIONE: insegnanti di ogni ordine e grado di scuola, operatori scolastici, operatori privati, professionisti.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: perfezionamento (secondo livello)

PREREQUISITI NECESSARI (conoscenze): Saper usare gli strumenti base di programmi di videoscrittura, calcolo, presentazione. Avere pratica di Navigazione nel Web. Conoscenza dei Device che gli studenti usano nelle loro pratiche quotidiane. Sapere cosa si intende per individualizzazione dell'insegnamento.

REQUISITI TECNICI (devices, programmi e app installate, ecc): ADSL, PC, Tablet/Smartphone (iOS e/o Android e/o Windows), Cuffie e Microfono (consigliata Webcam), scaricare Java. Per l'accesso a Second Life, scaricare il viewer sul proprio dispositivo scegliendo tra: [SecondLife](#); [Firestorm](#); [Singularity](#). Browser consigliati: [Chrome](#) e in alternativa [Firefox](#).

BREVE DESCRIZIONE: il Corso si articola in 10 MODULI settimanali (durata intero corso: 10 settimane) che prevedono l'alternanza di parti teoriche e di laboratorio sperimentale. La formazione Ã" erogata interamente on-line su piattaforma Moodle: materiale di studio, consegna elaborati, raggiungimento crediti, forum, comunicazioni. Ogni MODULO settimanale sarÃ introdotto e successivamente rielaborato e sintetizzato da un incontro sincrono che si terrÃ al mercoledÃ dalle ore 21:00 alle 22:30 in Webconferencing e/o Mondi virtuali (Webinar e/o SecondLife. Gli incontri sincroni settimanali rappresentano la modalitÃ "in presenza" del corso, durante i quali docenti e corsisti socializzano e si scambiano le informazioni necessarie per lo sviluppo del Modulo attivo. Hanno quindi la funzione di introdurre, guidare, supportare e approfondire le problematiche connesse alle attivitÃ previste. I Tutor utilizzeranno tutti gli strumenti interattivi (video, collegamenti, animazioni, ecc) per indirizzare le azioni dei corsisti in modo ottimale e per risolvere eventuali difficoltÃ incontrate.

I Tutor utilizzeranno tutti gli strumenti interattivi (video, collegamenti, animazioni, ecc) per indirizzare le azioni dei corsisti in modo ottimale e per risolvere eventuali difficoltÃ incontrate. Nel corso sono utilizzati strumenti multimediali, applicazioni Web 2.0, applicazioni per Mobile (Tablet e Smartphone). Si prevede un impegno settimanale di 10 ore, comprensivo di attivitÃ sulla piattaforma, lavoro individuale e di gruppo, partecipazione ai laboratori sincroni. Le attivitÃ hanno come punto di riferimento le Competenze, con richiami espliciti alle Competenze Europee, agli Assi Disciplinari, alle Indicazioni Nazionali sul Curricolo. Si prendono in considerazione micro contenuti di programma disciplinare. Un ruolo importante Ã" assegnato alla valutazione e alla costruzione di rubriche valutative, al Peer Review. Possono partecipare i docenti di ogni ordine e grado, educatori, formatori e personale interessato.

OBIETTIVI: Programmare un "EAS completo" da spendere in classe e/o in situazioni formative. Riorganizzare la didattica elaborando strategie che migliorino lâ€™apprendimento per competenze secondo le raccomandazioni europee e le prescrizioni nazionali. Progettare un Learning Design, utilizzando un modello. Introdurre dispositivi mobile in classe (Smartphone , Tablet) per applicare idee pedagogiche â€œrovesciateâ€•. Stimolare le motivazioni degli studenti. Agevolare lâ€™appropriazione dei contenuti disciplinari attraverso lâ€™integrazione e la valorizzazione critica delle tecnologie digitali, usate dagli allievi quotidianamente nella comunicazione. Utilizzare Applicazioni Mobile (iOS, Android â€¦) e Web in grado di avviare e sviluppare processi, prodotti creativi di conoscenza e di esperienza. Sperimentare piattaforme di e-learning ed ambienti di apprendimento.

CONTENUTI PER MODULO: i contenuti del Corso EAS, qui sotto elencati, prevedono come finalità : di raggiungere competenze nell'elaborazione degli argomenti proposti, dimostrando di saperli applicare nella didattica d'aula; di usare strumenti multimediali e multimodali (Web based e Mobile) per progettare, proporre ambienti e applicazioni; di utilizzare un modello di progetto. Il Corso ha un forte obiettivo sperimentale attraverso la creazione di una community, fondata sulle pratiche interagenti dei partecipanti. Gli insegnanti assumono il doppio ruolo di docenti e studenti, interpretandone la sceneggiatura e la presenza in aula reale e/o virtuale (per approfondire consulta il programma)

NOTA: I CONTENUTI PROPOSTI NEL CORSO HANNO LICENZA CREATIVE COMMONS CC BY-NC-ND

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO, DI INTERAZIONE-COLLABORAZIONE, DI DOCUMENTAZIONE E APPROFONDIMENTO UTILIZZATI:

A- Gestione del Corso: [Piattaforma Moodle](#): strumento ufficiale per il tracciamento ai fini della certificazione finale con attestato di Ente accreditato per la formazione dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca con Prot. n. AOODGPER. 15315 del 27 luglio 2007

- requisiti: [iscrizione](#) alla piattaforma e [lettura](#), [sottoscrizione](#) del regolamento

L'ambiente di lavoro rimarrà aperto per ulteriori 30 giorni dalla data di fine corso prevista in calendario per permettere ai corsisti di completare gli elaborati.

B-Incontri sincroni: Second Life ([Istruzioni](#))

- SLURL per accedere all'area Anitel (una volta installato): [ACCEDI](#)

Per chi incontrasse difficoltà hardware e software per partecipare in SECOND LIFE, potrà seguire gli incontri sincroni da: Videoconferenza/WEBINAR ([istruzioni](#)) entra nell'[ambiente](#) (requisiti: cuffia, microfono, ADSL) oppure dal - Videostreaming in diretta. Per chi non avesse il microfono o fosse impossibilitato a porre domande in diretta ai Tutor, potrà avvalersi della [Chat](#) come strumento di emergenza.

C: Archiviazione e consultazione: [podcasting](#) su YouTube

ATTESTATO E CREDITI: al termine degli incontri, sarà possibile completare e consegnare gli elaborati finali per ulteriori 30 giorni. La commissione composta dai docenti formatori provvederà a validare i corsisti che abbiano raggiunto almeno il 60% dei CREDITI previsti nella tabella di valutazione esposta all'interno del corso. Sarà rilasciato e inviato presso l'indirizzo segnalato un attestato cartaceo di 100 ore riconosciuto dal MIUR.

PER ULTERIORI APPROFONDIMENTI:

[ISCRIZIONI, PROGRAMMA, CALENFARIO](#)

[ISCRIVITI AL CORSO EAS 2015-2016 II EDIZIONE](#)

800) this.width=800" />