

# INTERNET UN AMICO INTELLIGENTE

Scuola Media G. Pascoli

Salvatore Artirio

Il corso si svolgerà in modalità blended: agli incontri in presenza, con un taglio operativo in uno spazio per l'apprendimento innovativo, si alterneranno periodi di lavoro online: sulla piattaforma di e-learning saranno caricati tutti i materiali utilizzati durante le lezioni e i corsisti potranno continuare ad interagire tra loro e con Luca Piergiovanni, a disposizione con costanti azioni di tutoring.

Verranno proposte numerose attività, per esempio:

- l'elaborazione di una progettazione di didattica digitale, secondo una metodologia a scelta tra Flipped Learning, Problem Based Learning, Peer Education, Learning Cycle delle 5E, così da pianificare uno studio della Storia secondo metodi e strumenti digitali affidabili;
- la creazione di un percorso multicanale e multimediale con una delle app educational iOS oppure Android.

## DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di primo grado

## DISCIPLINE COINVOLTE

- Informatica
- Storia
- Italiano

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Riconnessioni

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Un percorso blended di 25 ore alla scoperta di un modo di insegnare e apprendere la Storia aperto alla contaminazione tra strumenti tradizionali e nuovi canali, metodologie laboratoriali e creatività del docente.

Guidati dalla decennale esperienza di **Luca Piergiovanni**, formatore specializzato nell'uso delle APP nei contesti scolastici, i partecipanti potranno immergersi in un percorso appassionante e arricchente e sperimenteranno in prima persona strumenti e metodologie.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 12 marzo  
2019

RISORSE: Lezione in presenza

## AZIONI:

- i principi fondamentali delle Tecnologie dell'apprendimento;
- la didattica multicanale per una scuola intesa come **comunità di apprendimento** e una classe vissuta come **redazione o laboratorio**.
- potenzialità e limiti delle nuove tecnologie e degli strumenti e ambienti di Rete.

OBIETTIVI: Introduzione alle Tecnologie dell'apprendimento

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 2**

**DURATA:** 13 marzo  
2019

**RISORSE:** Lezione in presenza

## AZIONI:

- saper utilizzare le app educational più utilizzate nel mondo da esperti, educatori e insegnanti, per realizzare attività creative nello studio della storia;
- saper produrre lezioni multicanali di contenuto storico;
- saper applicare l'utilizzo dei suddetti metodi e strumenti nell'attività curricolare, con la classe.

**OBIETTIVI:** Strumenti online e app per un insegnamento creativo della Storia

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 3**

**DURATA:** 27 marzo  
2019

**RISORSE:** Lavoro in presenza

## AZIONI:

- conoscere i motori di ricerca educational;
- saper utilizzare lo strumento Webquest per istruire gli studenti ai principi della ricerca storiografica mediante il Web;
- acquisire un metodo storico per distinguere fonti e documenti attendibili, da materiali storici nel Web non affidabili;
- saper riconoscere notizie vere da fake news;
- conoscere le Licenze per l'utilizzo consapevole di contenuti del Web nel rispetto dei Diritti d'autore.

**OBIETTIVI:** Riprogettare l'insegnamento della Storia con Internet

# RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



I Corsisti potranno apprendere l'utilizzo delle APP educational durante i primi due incontri in presenza e non avranno poi difficoltà a riutilizzarli quando si troveranno a lavorare da casa.

**È previsto il rilascio dell'attestato.**



## CONSIGLI

### APP INDISPENSABILI

- Flipped Learning,
- Problem Based Learning,
- Peer Education,
- Learning Cycle delle 5E,

così da pianificare uno studio della Storia secondo metodi e strumenti digitali affidabili;



## LICENZA

- [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)