

# PROGRAMMA

## Corso LIM 2.0

software, app e strumenti digitali integrativi

ID S.O.F.I.A. 102723

### Modulo 1 – Introduzione alla didattica digitale e alla LIM (20 ore)

**Obiettivi:** comprendere il ruolo della tecnologia nella scuola e le potenzialità della LIM.

- Didattica digitale integrata (DDI) e framework europeo DigCompEdu
- La LIM: componenti hardware, software e accessori
- Avvio, calibrazione e manutenzione
- Uso base: scrittura, annotazione, salvataggio, esportazione, stampa
- Gestione della LIM in classe: buone pratiche

**Attività pratiche:** accensione e configurazione della LIM; simulazione di una lezione base.

### Modulo 2 – Software per la LIM (25 ore)

**Obiettivi:** padroneggiare i software proprietari e open source per la LIM.

- SMART Notebook, ActivInspire, OpenBoard, e-learning suite
- Creazione di lavagne interattive multimediali
- Inserimento di immagini, video, link, forme e strumenti dinamici
- Gestione dei livelli, pagine e librerie di contenuti
- Salvataggio, backup e condivisione delle lezioni

**Attività pratica:** costruzione di una lezione interattiva con uso di diversi strumenti software.

### Modulo 3 – Strumenti digitali integrativi e app per la LIM (25 ore)

**Obiettivi:** potenziare la LIM integrandola con strumenti web.

- Integrazione con piattaforme Google Workspace, Microsoft 365, Canva, Genially
- Creazione di quiz interattivi (Kahoot, Quizizz, Mentimeter)

- Realizzazione di presentazioni dinamiche e storytelling digitali
  - Utilizzo di app didattiche e risorse online disciplinari
- Attività pratica:** progettazione di una lezione LIM + app interattiva online.

#### **Modulo 4 – Gestione dei contenuti multimediali (20 ore)**

**Obiettivi:** imparare a utilizzare e creare materiali digitali efficaci.

- Formati audio, video e immagini compatibili
  - Editing di base con strumenti gratuiti (Shotcut, Audacity, Canva)
  - Inserimento e sincronizzazione di video, link, animazioni
  - Creazione di percorsi ipertestuali e mappe concettuali
- Attività pratica:** costruzione di una scheda multimediale con percorsi interattivi.

#### **Modulo 5 – Metodologie didattiche innovative con la LIM (25 ore)**

**Obiettivi:** promuovere metodologie attive e partecipative.

- Flipped classroom, cooperative learning, problem solving
  - Gamification e game-based learning con LIM
  - Project-based learning (PBL) e storytelling digitale
  - Strategie per l'engagement e la motivazione
- Attività pratica:** sviluppo di una lezione interattiva basata su una metodologia innovativa.

#### **Modulo 6 – Inclusione, accessibilità e personalizzazione (20 ore)**

**Obiettivi:** favorire l'apprendimento di tutti gli studenti con la LIM.

- Principi di accessibilità digitale (WCAG, DSA, BES)
  - Strumenti compensativi digitali integrabili nella LIM
  - Creazione di contenuti personalizzati per bisogni educativi speciali
  - UDL (Universal Design for Learning) e tecnologie assistive
- Attività pratica:** progettazione di un'attività inclusiva digitale.

#### **Modulo 7 – La LIM nelle discipline (20 ore)**

**Obiettivi:** declinare l'uso della LIM per ambiti disciplinari specifici.

- Area linguistica: mappe, storytelling, letture interattive
  - Area matematico-scientifica: simulazioni, grafici, esperimenti virtuali
  - Area storico-geografica: linee del tempo, mappe interattive, fonti digitali
  - Area artistica e musicale: disegno, ritmo, composizione visiva
- Attività pratica:** elaborazione di una mini-UDA LIM per la propria disciplina.

#### **Modulo 8 – Progettazione didattica multimediale (25 ore)**

**Obiettivi:** saper progettare lezioni e UDA integrate con la LIM.

- Struttura di una UDA con tecnologie digitali
- Scelta degli obiettivi formativi e delle competenze
- Valutazione formativa e sommativa digitale
- Creazione di rubriche valutative e schede di osservazione

**Attività pratica:** progettazione di una UDA interdisciplinare con uso della LIM.

## **Modulo 9 – Valutazione e monitoraggio delle competenze digitali (10 ore)**

**Obiettivi:** imparare a valutare le competenze digitali degli studenti.

- Strumenti di valutazione interattiva (moduli Google, Socrative, Plickers)
- Autovalutazione e peer review
- Creazione di prove digitali integrate alla LIM

**Attività pratica:** costruzione di una prova di valutazione digitale.

## **Modulo 10 – Laboratorio finale e Project Work (10 ore)**

**Obiettivi:** consolidare le competenze attraverso un progetto pratico.

- Presentazione di una lezione completa LIM-based
- Analisi dei casi d'uso e feedback tra pari
- Valutazione delle competenze acquisite

**Attività pratica:** realizzazione e presentazione di un project work completo.