

PROGRAMMA

Corso Monitor Touch 2.0

Uso tecnico del Monitor Touch: software, strumenti a applicazioni digitali integrabili

ID S.O.F.I.A. 102759

MODULO 1 – Introduzione al Monitor Touch e alla Didattica Interattiva (15 ore)

1.1. Cos'è un Monitor Touch

- Differenze tra LIM, Monitor Touch e display interattivi
- Componenti hardware e software principali
- Collegamenti e configurazioni iniziali

1.2. Evoluzione della didattica digitale

- Dal libro alla lavagna interattiva: tappe dell'innovazione
- Linee guida MIUR e PNRR Scuola 4.0
- Il ruolo del docente digitale

1.3. Ambienti digitali per l'apprendimento

- Ambienti cloud e piattaforme (Google Workspace, Microsoft 365)
- Didattica integrata e collaborazione online

MODULO 2 – Uso tecnico del Monitor Touch (25 ore)

2.1. Interfaccia e impostazioni

- Toolbar, funzioni base e personalizzazione
- Connessioni e compatibilità dispositivi

2.2. Software nativi e gestione delle lezioni

- Uso di software come EZWrite, SMART Notebook, i3LEARNHUB
- Salvataggio e condivisione delle lezioni

2.3. Manutenzione e sicurezza

- Aggiornamenti, privacy e protezione dati

MODULO 3 – Strumenti e Applicazioni Digitali Integrabili (25 ore)

3.1. App didattiche compatibili

- Canva, Genially, Padlet, Jamboard, Wordwall
- Importazione di materiali da repository educativi

3.2. Strumenti collaborativi

- Google Workspace e Teams in abbinamento al monitor touch
- Condivisione e co-creazione di contenuti

MODULO 4 – Metodologie Didattiche Innovative (30 ore)

4.1. Cooperative e Project-based Learning

- Strategie attive con il monitor touch
- Organizzazione del lavoro di gruppo

4.2. Gamification e storytelling digitale

- Progettare lezioni ludiche e narrative
- App per quiz e giochi educativi

4.3. Flipped classroom e didattica inclusiva

- Lezioni capovolte e strumenti di verifica
- Strumenti accessibili per studenti BES e DSA

MODULO 5 – Progettazione di Lezioni Interattive (25 ore)

5.1. Strutturare una lezione digitale

- Obiettivi, storyboard e sequenza didattica

5.2. Creazione multimediale

- Uso di immagini, video, animazioni e link
- Interattività e feedback in tempo reale

5.3. Valutazione e analisi dei risultati

- Rubriche, questionari e strumenti digitali

MODULO 6 – Gestione della Classe Digitale (15 ore)

6.1. Strategie di conduzione

- Regole digitali e gestione dell'attenzione
- Strumenti di controllo e monitoraggio

6.2. Classroom management tools

- App per il lavoro di gruppo
- Feedback immediato e condivisione

MODULO 7 – Progetto Finale e Valutazione (15 ore)

7.1. Creazione di un'UdA interattiva

7.2. Presentazione e confronto tra pari

7.3. Verifica finale e questionario competenze

MODULO 8 – Accessibilità e Inclusione Digitale (20 ore)

8.1. Funzioni di accessibilità del monitor touch

- Ingrandimento, contrasto, riconoscimento vocale

- Personalizzazione per studenti DSA, BES

8.2. Strategie inclusive con strumenti digitali

- Adattamento dei materiali
- Co-progettazione tra docenti e studenti

8.3. Didattica multiculturale e ibrida

- Gestione di classi eterogenee
- Buone pratiche di inclusione digitale

MODULO 9 – Valutazione Digitale e Analisi dei Dati (15 ore)

9.1. Strumenti di verifica interattiva

- Quiz, sondaggi e prove digitali

9.2. Analisi dei risultati e adattamento didattico

9.3. Privacy, GDPR e sicurezza dei dati

MODULO 10 – Innovazione Tecnologica Avanzata (10 ore)

10.1. Realtà aumentata e virtuale con il monitor touch

10.2. Internet of Things e didattica immersiva

10.3. Gamification avanzata e simulazioni

MODULO 11 – Formazione Continua e Community Professionale (5 ore)

11.1. Creazione di comunità di pratica tra docenti

11.2. Risorse open source e aggiornamento costante

11.3. Docente come facilitatore e “champion digitale”