

# 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”**