

PROGRAMMA

Corso Tablet 2.0 sistemi operativi, app e ambienti educativi

ID S.O.F.I.A. 102762

Modulo 1 – Tablet e trasformazione digitale nella didattica (30h)

- Evoluzione della didattica digitale: dal PC al tablet
- Competenze digitali europee (DigCompEdu)
- Il ruolo del docente digitale
- Vantaggi e limiti del tablet a scuola
- Project work: autovalutazione delle proprie competenze digitali

Modulo 2 – Strumenti operativi: sistemi, app e ambienti educativi (30h)

- Panoramica dei sistemi operativi (iOS, Android, ChromeOS)
- App indispensabili per la didattica e la produttività
- Gestione file, cloud e sicurezza dei dati
- Strutturare una lezione con app integrate
- Esercitazione: creazione di una “cassetta degli attrezzi digitali”

Modulo 3 – Metodologie didattiche digitali (30h)

- Didattica attiva e collaborativa con tablet
- Flipped classroom, cooperative learning, learning by doing
- Strategie di personalizzazione e inclusione digitale
- Gestione del tempo e dell'attenzione in classe
- Attività pratica: progettare una lezione “flipped”

Modulo 4 – Produzione di contenuti multimediali (30h)

- Creare video, podcast, infografiche e presentazioni
- Strumenti per storytelling digitale
- Editing base e strumenti gratuiti per la creazione di materiali interattivi
- Laboratorio: realizza un video educativo o una microlezione

Modulo 5 – Comunicazione e public speaking digitale (30h)

- Parlare davanti a una classe virtuale o in video
- Tecniche di presentazione efficace con tablet
- Comunicazione persuasiva e gestione del feedback online
- Esercizio: registrazione di un breve pitch formativo

Modulo 6 – Valutazione e monitoraggio con strumenti digitali (30h)

- Creazione di test interattivi e quiz autocorrettivi
- Uso di piattaforme di valutazione (Google Forms, Kahoot, Socrative, ecc.)
- Analisi dei dati per il miglioramento didattico
- Compito: creare una prova digitale per la propria disciplina

Modulo 7 – Inclusione, accessibilità e tablet (30h)

- Strumenti compensativi e applicazioni per BES e DSA
- Universal Design for Learning (UDL)
- Accessibilità digitale e design inclusivo
- Esercizio: progettare una scheda didattica inclusiva

Modulo 8 – Collaborazione e cittadinanza digitale (30h)

- Etica, privacy e cittadinanza digitale
- Educare alla sicurezza online
- Progetti collaborativi e social learning
- Project work: realizzare un’attività di eTwinning o simile

Modulo 9 – Storytelling e comunicazione educativa avanzata (30h)

- Narrazione e gamification con il tablet
- Costruire un percorso formativo basato su storie
- App di storytelling visivo (Book Creator, Canva, Genially)
- Esercizio: creare una storia interattiva per studenti

Modulo 10 – Progettazione finale e portfolio digitale (30h)

- Creazione del portfolio digitale del docente
- Progettazione di un’unità di apprendimento multimediale
- Project work