



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Istituto di Istruzione Superiore "Leonardo da Vinci - Ripamonti"
via Belvedere, 18 – 22100 Como - tel. 031 520745 - fax 031 507194
sito web: <http://www.davinciripamonti.gov.it>



Como, 16 dicembre 2016

Circolare n. 84

Ai docenti
Al sito dell'Istituto

Oggetto: corsi di aggiornamento riservati ai docenti delle scuole della rete "Web in the web"

Il nostro Istituto è scuola capofila per il Progetto Generazione Web 2017 – Regione Lombardia:
"Web in the web"

Nel periodo gennaio-giugno 2017 si svolgeranno i corsi, le date e gli orari sono in via di definizione.

Modalità di iscrizione:

I docenti interessati devono compilare entro i termini stabiliti (e di seguito riportati) il modulo per la richiesta di iscrizione presente sulla home page dell'I.I.S. Da Vinci Ripamonti, al seguente link
<https://docs.google.com/a/davinciripamonti.gov.it/forms/d/e/1FAIpQLSehweds0O0wMR287JJDPJbEPxauh2SkBMrv3qyp8EXiFlZg/viewform?c=0&w=1>

La data di iscrizione sarà usata come condizione prioritaria per l'accesso ai corsi stessi.

Chiusura delle richieste di iscrizione:

- per il primo corso Google Apps for Education: 10 gennaio p.v.
- per il secondo e terzo corso Google Apps for Education: 20 gennaio p.v.
- per tutti gli altri corsi: 31 gennaio p.v.

Si raccomanda di attendere la conferma dell'iscrizione prima di presentarsi ai corsi.

Titolo modulo formativo	Competenze professionali in uscita
Google Apps for Education 9 ore	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare gli applicativi Google a scopi didattici• Saper creare innovazione nella gestione degli spazi e del tempo di insegnamento e apprendimento attraverso strumenti informatici• Trasformare la pratica didattica in chiave collaborativa grazie al supporto delle tecnologie digitali
Flipped teaching e classi virtuali 12 ore	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare aule virtuali, cloud storing e piattaforme digitali a scopi didattici• Saper creare innovazione nella gestione degli spazi e del tempo di insegnamento e apprendimento attraverso strumenti informatici• Trasformare la pratica didattica in chiave collaborativa e laboratoriale grazie al supporto delle tecnologie digitali• Agevolazione e semplificazione dei rapporti con famiglie e docenti

<p>Apprendimento cooperativo online</p> <p>9 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le piattaforme digitali per l'apprendimento collaborativo • Incentivare la trasformazione dell'ambiente di apprendimento attraverso la multimedialità e la creatività condivisa • Gestione e organizzazione di gruppi cooperativi • Promuovere motivazione e autonomia degli studenti nella gestione del proprio processo di apprendimento
<p>Digital storytelling</p> <p>12 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper creare insieme agli studenti una storia di argomento didattico in formato multimediale, dal punto di vista tecnico e organizzativo • Saper adattare in linguaggio multimediale un contenuto didattico • Saper valutare l'efficacia in termini didattici e comunicativi di un prodotto di digital storytelling
<p>Diventare un e-twiner</p> <p>9 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare aule virtuali, cloud storing e piattaforme digitali a scopi didattici • Saper creare innovazione nella gestione degli spazi e del tempo di insegnamento e apprendimento attraverso strumenti informatici • Trasformare la pratica didattica in chiave collaborativa e laboratoriale grazie al supporto delle tecnologie digitali
<p>Ottimizzare Google - la ricerca infinita</p> <p>8 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il motore di ricerca ottimizzandone i contenuti • Saper navigare in modo sicuro e criptato • Saper gestire account di e-commerce • Saper sfruttare tutte le potenzialità messe a disposizione dal motore di ricerca come il multilanguage search applicandole ai plug in da browser
<p>Video editing & publishing</p> <p>8 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un video • Saper realizzare un montaggio base • Saper sonorizzare un prodotto • Saper pubblicare e condividere il proprio lavoro
<p>Realtà aumentata e suo utilizzo in ambito educativo</p> <p>9 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i software indicati. • Saper creare nuove esperienze didattiche fruibili fuori dell'aula. • Formazione della flipped classroom. • Saper insegnare agli studenti come creare contenuti di realtà aumentata.
<p>Coding e pensiero computazionale</p> <p>8 ore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare gli strumenti e i software dedicati. • Saper creare animazioni e storytelling • Saper progettare attività didattiche con il Coding

Il Dirigente scolastico

Gaetana Filosa

" firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 d.lgs. 39/1993"