

TRACCIA PROGRAMMATICA

Titolo Modulo
Creare ebook collaborativi attraverso web apps gratuite

Tematica

B1 – DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Destinatari:

- Docenti scuola infanzia
- Docenti scuola primaria
- Docenti scuola secondaria I grado
- Docenti scuola secondaria II grado

Descrizione

il corso si pone come obiettivo quello di fornire ai docenti, le conoscenze e le competenze necessarie per creare libri digitali da utilizzare durante le lezioni di Didattica Digitale Integrata. Il corsista verrà accompagnato passo passo alla conoscenza e all'utilizzo di piattaforme gratuite per la creazione di libri digitali affrontando tutti gli aspetti.

Obiettivi

L'obiettivo del corso è quello di accompagnare i docenti nell'acquisizione delle competenze necessarie per creare libri digitali attraverso piattaforme gratuite anche in maniera collaborativa con i propri colleghi; Inserire elementi multimediali negli ebook realizzati, pubblicarli, condividere biblioteche con gli alunni, consentire ai propri studenti di partecipare in gruppo alla realizzazione di ebook condivisi.

Programma

Creare eBook

- L'importanza degli eBook nell'insegnamento
- eBook e DDI
- eBook e inclusione
- Biblioteche digitali accessibili gratuitamente
- Software per la gestione degli eBook.
- Libri Digitali e Classi Virtuali

Epub editor

Book Creator

Mappatura delle competenze (competenze maturate al termine dell'iniziativa formativa)

Al termine del percorso i partecipanti saranno in grado di:

Sviluppare le seguenti competenze digitali. Aree di competenza:

- a) **INFORMAZIONE**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- b) **COMUNICAZIONE**: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- c) **CREAZIONE DI CONTENUTI**: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- d) **PROBLEM-SOLVING**: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Ambiti Specifici

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	
Problemi della valutazione individuale e di sistema	
Alternanza scuola-lavoro	
Inclusione scolastica e sociale	X

Dialogo interculturale e interreligioso	
Gestione della classe e problematiche relazionali	X
Conoscenza e rispetto della realta' naturale e ambientale	
Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro	
Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media	X
Cittadinanza attiva e legalita'	
Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti	

Ambiti Trasversali

Didattica e metodologie	X
Metodologie e attività laboratoriali	X
Innovazione didattica e didattica digitale	X
Didattica per competenze e competenze trasversali	
Gli apprendimenti	