
Scheda di presentazione del corso:

Google Drive

Google Drive è un servizio che ti consente di avere uno spazio per i tuoi documenti direttamente online. Attraverso l'accesso con l'account Google, puoi creare i tuoi file e tenerli archiviati organizzandoli in cartelle, potendovi accedere da qualunque luogo tu ti colleghi e con qualsiasi dispositivo tu usi (computer, tablet, smartphone), senza dover installare altro che un browser. Non ti devi preoccupare di mantenere allineate le versioni delle applicazioni per Testi, Fogli di Calcolo, Presentazioni, Disegno, Moduli sui diversi dispositivi o controllarli con l'antivirus: lo fa Drive per te. Drive ti permette anche di lavorare sullo stesso documento con più persone, contemporaneamente ed a distanza. Decidendo i permessi che concedi sul documento, chi lo condivide lo può modificare, commentare o solo visualizzare..

Argomenti – contenuti:

- Gestione documenti in Google Drive: creazione, caricamento, ricerca e cartelle;
- Gestione Documenti di testo;
- Gestione Fogli di calcolo;
- Gestione Presentazioni;
- Gestione Disegni;
- Gestione Moduli;
- Gestione Condivisione;
- Google Drive in Google Apps per un dominio scolastico.

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, anche versione portable, oppure Firefox con Adobe Flash Player).

Prerequisiti

Competenze di base per l'uso del browser Chrome o Firefox.

Durata del corso

2 incontri di 3 ore ciascuno

Scheda di presentazione del corso:

Google Classroom

Google Classroom è un servizio delle Google Apps for Education che consente agli insegnanti di creare una classe virtuale per gestire la comunicazione, i materiali, i compiti e le scadenze con gli studenti, direttamente online, sfruttando Drive per il salvataggio di tutte le informazioni. Attraverso l'accesso con l'account Google Apps for Education, la tua scuola può creare una piattaforma omogenea, gratuita e largamente accessibile e diffusa, al riparo dalla pubblicità e senza la necessità di hardware aggiuntivo.

Argomenti – contenuti:

- Google Apps for Education e Google Classroom;
- Google Classroom per gli appunti, i compiti, i file, i link, i video: il diario dell'attività in classe ed a casa;
- Google Drive in Google Apps per un dominio scolastico.

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, anche versione portable, oppure Firefox).

Prerequisiti

Competenze di base per l'uso del browser Chrome o Firefox.

Durata del corso

1 incontro di 3 ore

Scheda di presentazione del corso:

Programmiamo il futuro

Programmiamo il futuro è un'iniziativa del MIUR chemira a diffondere i fondamenti della programmazione dei computer nelle nostre scuole, a partire dalla scuola primaria.

Programmiamo il futuro si appoggia al servizio di code.org per svolgere lezioni online ed apprendere i fondamenti della programmazione (il coding).

Il corso è indirizzato agli insegnanti che vogliono portare questa nuova esperienza di crescita logico-matematica nelle loro classi, diventandone loro stessi fruitori attivi.

Argomenti – contenuti:

- L'iniziativa Programmiamo il futuro;
- Code.org e l'Officina del codice;
- Istruzioni in sequenza, istruzioni condizionali, la ripetizione o ciclo;
- Cicli con contatore;
- Cicli nidificati.

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, anche versione portable, oppure Firefox).

Prerequisiti

Competenze di base per l'uso del browser Chrome o Firefox.

Durata del corso

1 incontro di 3 ore

Scheda di presentazione del corso:

Scratch + BYOB

Due ambienti di programmazione visuali, drag-and-drop, sviluppato il primo al Multimedia Lab del MIT di Boston ed il secondo all'università di Berkeley, per insegnare i fondamenti della programmazione, per utilizzare il computer per risolvere problemi, creare simulazioni, storie interattive e multimediali.

Per tutti i sistemi operativi Windows, Linux, MacOSX, Android e iOS.

Argomenti – contenuti:

- Scratch: interfaccia della versione da scaricare e della versione online;
- BYOB: interfaccia della versione da scaricare e della versione online;
- Esecuzione singolo comando, passo-passo;
- Programmazione: sequenza, selezione, iterazione;
- Programmazione event-driven, multitasking;
- La sincronizzazione mediante broadcasting;
- Multimedialità: sfondi, costumi e suoni;
- Variabili semplici e strutturate;
- L'estensione del linguaggio tramite la creazione di nuovi blocchi, passaggio di parametri e ritorno di valori.

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, anche versione portable, oppure Firefox con Adobe Flash Player).

Prerequisiti

Competenze di base di logica, di uso di Windows e del Web.

Durata del corso

2 incontri di 3 ore ciascuno

Scheda di presentazione del corso:

STRUMENTI PER UNA DIDATTICA COINVOLGENTE: mappe mentali, presentazioni dinamiche, animazioni

Il corso è destinato ad Insegnanti che hanno la possibilità di utilizzare a livello personale o con le proprie classi una didattica supportata da strumenti informatici.

Il computer, abbinato a uno strumento di presentazione (video, LIM), consente di coinvolgere gli allievi in attività più coinvolgenti della didattica tradizionale.

Il corso presenterà alcune modalità per rendere più coinvolgente la lezione e gli strumenti per realizzarle, ottenendo al contempo materiale didattico che possa essere fruito anche al di fuori delle ore di lezione frontale.

La prima modalità riguarda l'uso di mappe mentali e concettuali per rappresentare visivamente l'articolarsi di un tema. Il primo set di strumenti è costituito da due strumenti per la creazione di mappe mentali ad alto impatto visivo: XMIND (open source, utilizzabile in locale) e MINDOMO (utilizzabile in cloud; in versione free, limitata, o a pagamento).

Prezy, invece, è uno strumento cloud che consente sia di organizzare contenuti in mappe, sia di presentarli in modo accattivante.

Powtoon consente di creare con facilità presentazioni animate molto simpatiche e di salvarle in Internet.

Argomenti – contenuti:

- Mappe mentali e mappe concettuali
- Le mappe a computer ed il loro utilizzo didattico
- Come lavorare con le mappe a computer e come impiegarle con i DSA
- Due strumenti per creare le mappe: XMIND e MINDOMO
- La mappa diventa racconto: PREZY come alternativa alle tradizionali presentazioni powerpoint
- Quando il racconto si anima: POWTOON

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, oppure Firefox con Adobe Flash Player).

Prerequisiti

Competenze di base per l'uso del browser Chrome o Firefox.

Durata del corso

n. 3 incontri di n. 3 ore ciascuno

Scheda di presentazione del corso:

Regole e norme per i siti web scolastici

Il sito web della scuola, sia la componente istituzionale che quella destinata alla didattica, se presenti, sono manifestazioni pubbliche dell'Istituto. Devono pertanto rispettare alcune norme di legge e conformarsi ad alcune buone pratiche.

Scopo del corso è quello di fornire un insieme di informazioni sulle regole e le norme da adottare per la realizzazione di un sito web scolastico.

Argomenti – contenuti:

- I principi di comunicazione efficace
- Le linee guida per la realizzazione dei siti web della PA
- I requisiti per l'accessibilità (dalla Legge 4/2004, c.d. "Legge Stanca", e segg.)
- Qualità del sito e modalità di valutazione
- L'uso di contributi multimediali e il diritto d'autore
- Elementi base sulla tutela dei dati (dal D. Lgs. n. 193/2003, c.d. "Legge sulla privacy")

Laboratori e strumentazioni

E' sufficiente un laboratorio con una postazione per partecipante, collegamento internet, browser (Google Chrome aggiornato, oppure Firefox con Adobe Flash Player).

Prerequisiti

Competenze di base per l'uso del browser Chrome o Firefox.

Durata del corso

n. 2 incontri di n. 3 ore ciascuno
