

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Liceo Statale Polivalente - Siracusa
M. F. Quintiliano



8° Istituto di Istruzione Secondaria Superiore

Classico, Linguistico, Scientifico (Sc. Appl.),
 Scienze Umane, Economico Sociale
 C.F. 80003750892



Via Tisia, 49 - 96100 (SR)
 Succursale Via Pitia, 46 - 96100 (SR)
 Cod.U. Fatt. UFE6QE

ATT 946 ATT 946 “Realizzazione contenuti digitali”

**Scheda operativa Proposta formativa relativa all’edizione
 Esperto per la realizzazione di un laboratorio sul campo relativo alla realizzazione di contenuti digitali**

**Coerenza del
 percorso
 formativo**

Obiettivi formativi

- Acquisire competenze tecniche per la creazione di contenuti digitali
- Progettare contenuti didattici efficaci e innovative
- Sperimentare metodologie didattiche innovative
- Condividere e collaborare nella produzione di contenuti digitali
- Sviluppare una consapevolezza etica e normativa sull’uso dei contenuti digitali
- Trasferire le competenze acquisite alla pratica didattica

Risultati attesi

- Essere in grado di utilizzare autonomamente strumenti digitali per la creazione di contenuti multimediali
- Saper applicare tecniche di base di editing audio e video
- Saper utilizzare metodologie innovative come il digital storytelling, la gamification e l’apprendimento basato su risorse multimediali
- Saper lavorare in team per progettare e realizzare risorse digitali condivise
- Saper utilizzare piattaforme collaborative online e condividere contenuti in ambienti virtuali di apprendimento
- Saper integrare con efficacia i contenuti digitali realizzati nelle loro lezioni, favorendo un approccio didattico innovativo e coinvolgente

Attivazione di metodologie efficaci e innovative	<p>Articolazione e contenuti</p> <p>Didattica digitale integrata (Piattaforme digitali per la didattica; il digitale a supporto di strategie didattiche innovative)</p> <p>Strumenti per la creazione di contenuti digitali (Powerpoint, Canva, Cupcut, Prezi, Genially, Kahoot, Mentimeter, Quizizz)</p> <p>Strumenti per la realizzazione di contenuti multimediali (Software di editing audio/video, bookcreator)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di Storytelling(storyboard on line) • Collaborazione e condivisione di contenuti • Gamification e apprendimento immersivo • Coding nella didattica • Robotica educativa • Utilizzo e analisi dei dati • Case study e simulazioni
	<p>Linee metodologiche*</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approccio laboratoriale e pratico • Problem-Based Learning • Approccio collaborativo

	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica simulata • Uso di strumenti digitali
	<p>Modalità di valutazione</p> <p>I partecipanti saranno invitati a progettare e realizzare un progetto finale, consistente in un contenuto digitale completo e utilizzabile in una loro lezione che sarà valutato secondo i seguenti indicatori: innovazione, completezza, chiarezza, qualità.</p>
Originalità e qualità del percorso formativo	<p>Motivazioni</p> <p>Il laboratorio si distingue per il suo approccio laboratoriale e cooperativo, che consente ai partecipanti di imparare attraverso il fare. Ogni fase è progettata per collegare strettamente teoria e pratica, favorendo l'acquisizione di competenze che possono essere immediatamente trasferite nelle attività didattiche quotidiane. Oltre alle competenze tecniche, il laboratorio promuove capacità trasversali come il problem-solving, il lavoro in team, e la comunicazione efficace attraverso attività collaborative e peer review. Queste competenze rafforzano il profilo professionale del docente e ne favoriscono la crescita continua</p>
Realizzazione di un eventuale prodotto finale	<p>Qualità e innovazione</p> <p>Contenuto digitale utilizzabile nell'attività didattica.</p>

Fasi delle attività	<ol style="list-style-type: none">1. Accoglienza, analisi delle competenze in ingresso (1 h)2. La didattica digitale integrata (2 h)3. Strumenti per la creazione di contenuti digitali (2 h)4. Strumenti per la realizzazione di contenuti multimediali (2 h)5. Tecniche di storytelling (2h)6. Collaborazione e condivisione di contenuti (2h)7. Gamification e apprendimento immersive (2h)8. Coding nella didattica (3 h)9. Robotica educativa (3 h)10. Utilizzo e analisi dei dati (2h)11. Case study e simulazioni (2h)12. monitoraggio finale (3 h)
----------------------------	---