



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca

Istituto Magistrale Statale "A. Cairoli"
 Liceo Linguistico – Liceo delle Scienze Umane-Liceo Economico Sociale – Liceo Musicale
 C.so Mazzini, 7 - 27100 Pavia
 Tel. 0382 24794 - Fax 0382 302098
 email:pvpm01000a@istruzione.it - pvpm01000a@pec.istruzione.it

UNI EN ISO 9001:2015



SISTEMA DI GESTIONE QUALITÀ CERTIFICATO



DOCENTE/FORMATORE:

Angelo Mascherpa

AREA N. III	(Descrizione dell'area III) COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	
TITOLO CORSO	"IL DIGITAL STORYTELLING: un nuovo modo per proporre la didattica"	
DESTINATARI	Tutti i docenti [N.B. Il corso necessita di LIM e di aula di informatica]	
CONTENUTI		CALENDARIO
1. Creazione di un ambiente di comunicazione e condivisione dei materiali didattici con la piattaforma Google-Classroom. Iscrizione dei corsisti e funzioni della piattaforma. Le principali funzionalità di Google Drive. Uso didattico delle risorse di Google, modalità di condivisione e pubblicazione. Attività di laboratorio. Filosofia e didattica del <i>Digital Storytelling</i> o "narrazioni digitali". Presentazione di alcuni esempi di "narrazioni digitali" con strumenti diversi.		1. Giovedì, <u>28-03-2019</u> Dalle 16.30 alle 19.30
2. Uso didattico delle Presentazioni Google, per la creazione di "narrazioni digitali" multimediali on-line. Presentazione di altre applicazioni didattiche di Google Drive: <i>mappe concettuali</i> interattive. Presentazione e uso degli strumenti <i>Digital Storytelling</i> : THINGLINK e GENIALLY, per creare immagini interattive, e di MEDIUM.COM, per creare "narrazioni" in sequenza logica e/o cronologica. Laboratorio.		2. Giovedì, <u>04-04-2019</u> Dalle 16.30 alle 19.30
3. Metodi per trasformare testi in immagini, utili al fine della "narrazione digitale". Creazione di linee del tempo e diagrammi di flusso con GENIALLY e il software <i>Digital Storytelling</i> SUTORI.COM. Introduzione del software di presentazione PREZI.NEXT. Laboratorio con i software presentati.		3. Giovedì, <u>11-04-2019</u> Dalle 16.30 alle 19.30
4. <u>Presentazione e uso degli strumenti</u> : - KIZOA.IT, per la creazione di video didattici utilizzando immagini, testi, altri video (tagliabili), musiche e commenti vocali (video assemblabili tra loro con il software VIBBY.COM). - PLAYPOSIT.COM, per la manipolazione di video, tagliabili e resi interattivi con l'inserimento di riflessioni e domande. Attività di Laboratorio.		4. Martedì, <u>16-04-2019</u> Dalle 16.30 alle 19.30

<p>5. Presentazione del software SCREENCASTIFY per la registrazione video/audio del desktop del PC, al fine di creare video didattici e/o video-tutorial. Funzionamento della piattaforma KAHOOT.COM (della categoria <i>gamification</i>), per creare in modo ludico, semplice e divertente, questionari, test, quiz e verifiche. Attività di laboratorio sui software presentati.</p>	<p>3. Giovedì, <u>02-05-2019</u> Dalle 16.30 alle 19.30</p>
<p>COMPETENZE IN USCITA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze tecniche digitali per la gestione della didattica in modo innovativo, più vicino al modo di informarsi e di comunicare degli studenti - Competenze organizzative per la gestione di “ambienti digitali” all’interno dei quali ordinare e gestire le risorse didattiche - Competenze comunicative, sia per la presentazione di “narrazioni” digitali multimediali dei contenuti didattici, sia per il coinvolgimento degli studenti nella creazione e condivisione delle stesse “narrazioni”
<p>OUTPUT PRODOTTO</p>	<p><u>Creazione di una “narrazione digitale” rivolta ad una classe del corsista</u> (nella modalità insegnante o allievo) tra quelle apprese e utilizzate durante il corso sul <i>Digital Storytelling</i>.</p>

PAVIA, 27-02-2019

