proposta PNRR DM 66 IC Padre Minozzi Matera

|  |
| --- |
| **PROGRAMMA CORSI DM66 MATERA** |
| **OER Progettare lezioni** | **DESCRIZIONE** | **TEAM (docenti/tutor)** |
| 1° incontro (3h) | Pratiche educative Open Source: casi d'uso e best practice | MARTINELLI, VINCENZI, ARENARE, GIACOMAZZI |
| 2° incontro (3h) | Strumenti open source per la didattica: Internet Archive, Creative Commons, Flickr, Jamendo, ScreenPal (Screencast-O-Matic), Canva, Media Library On Line, Componenti aggiuntivi Gsuite |
| 3° incontro (3h) | Le Risorse Educative Aperte e l'Intelligenza Artificiale Generativa in classe: una proposta di utilizzo disciplinare |
| 4° incontro (3h) | UDA, Obiettivi di apprendimento e Valutazione con le OER |
| 5°incontro (3h)  | Project work: Costruzione di una lezione OER da parte dei/delle docenti |
| **OER****Autoproduzione e-book** | **DESCRIZIONE** | **TEAM (docenti/tutor)** |
| 1° incontro (3h) | L'autoproduzione di libri e e-book nella scuola italiana e internazionale | MARTINELLI, VINCENZI, ARENARE, GIACOMAZZI |
| 2° incontro (3h) | Strumenti open source per la scrittura di e-book |
| 3° incontro (3h) | Pubblicazione di un e-book online: E-book readerPiattaforme di distribuzione Creazione di un sito web per l'e-book |
| 4° incontro (3h) | Realizzazione di un e-book didattico:Scelta dell'argomento e degli obiettivi didattici Selezione e adattamento delle risorse OER Progettazione e sviluppo dell'e-book |
|  | Project work: Realizzazione di un e-book sulla base di un'unità di apprendimento da parte dei docenti |
| **Gamification, inclusione e apprendimento** | **DESCRIZIONE** | **TEAM (docenti/tutor)** |
| 1° incontro (3h) -  | Progettare per l’inclusione:strumenti a disposizione dell’insegnante. | MANCINI, CASALE |
| 2° incontro (3h) -  | Gioco e gamification per l’inclusione. |  |
| 3° incontro (3h) -  | Octalysis: un framework per il gamification design. |
| 4° incontro (3h) -  | G.A.M.E.: un metastrumento per la progettazione didattica gamificata. |
| 5° incontro (3h) -  | Presentazione di percorsi didattici gamificati Mettiamoci alla prova!Saluti finali |

14/03/2024