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 reader  Piattaforme 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