



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO



grifomultimedia
BETTER KNOWLEDGE BETTER PERFORMANCE

Corso di Alta Formazione

«Innovazione Didattica. Modelli e Pratica»

Università degli Studi di Bari Aldo Moro



Valutazione del titolo acquisito con questo corso di Alta Formazione

- Il DM n.308 del 15 maggio 2014 stabilisce che sono oggetto di valutazione solo i titoli ANNUALI: l'Università di Bari ha stabilito che si considerano annuali i corsi di durata non inferiore alle 1000 ore, corrispondenti a 40 CFU ("Regolamento dei Corsi Universitari di Formazione Finalizzata", art. 4 com.2 - DR n. 296 del 23.01.2013).
- Il nostro corso non concorre alla determinazione della posizione in graduatoria, ma rientra comunque nel fascicolo personale del docente, come attestato universitario.

Perché partecipare a questo corso?

- Acquisire tecniche e metodi per rinnovare la didattica e aggiornare le conoscenze sulle tecnologie emergenti nell'apprendimento e nella formazione
- In **linea con le indicazioni del Piano permanente dei docenti** (Piano per la Formazione dei Docenti 2016-2019, [nota MIUR 2915 del 15 settembre 2016](#)).
- Due delle Priorità ministeriali:
 - **Priorità 2:** Didattica per competenze innovazione metodologica e competenze di base
 - **Priorità 3:** Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento del Piano della Formazione dei Docenti 2016-2019

Competenze acquisite

- a) Nuove tecniche di apprendimento collaborativo con e senza tecnologie
- b) Conoscenze sulla gestione dei gruppi in classe
- c) Tecniche e metodi per la costruzione di conoscenza con e senza tecnologia
- d) Strategie didattiche interattive (gamification) mediate dalle più moderne tecnologie (serious game)
- e) Animazione digitale e Webinar
- f) Open Educational Resources

Durata del corso e costi

- **32 ore e 4 CFU**
- Il corso costa **350 Euro**. I docenti potranno iscriversi al corso attraverso la **Carta del Docente** (iniziativa del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca prevista dalla legge 107 del 13 luglio 2016 (Buona Scuola), art. 1 comma 121).

Il piano didattico

Priorità 2: Tecniche di apprendimento collaborativo	Ligorio M.Beatrice Università di Bari
Priorità 2: Didattica per oggetti (triadologico)	Ligorio M.Beatrice Università di Bari
Priorità 2: Gestione dei gruppi	Annese Susanna Università di Bari
Priorità 2: Flipped Classroom	Fornasari Alberto Università di Bari
Priorità 2: Tecnologie digitali, comunità e costruzione di conoscenza a scuola	Cacciamani Stefano Università della Valle D'Aosta
Priorità 3: Gamification / serious game	Ulloa Severino Antonio Grifo multimedia srl
Priorità 3: Animazione digitale / Webinar	D'Aprile Gianvito Grifo multimedia srl
Priorità 3: Open Educational Resources	Cesareni Donatella Università di Roma «Sapienza»

Strategia didattica comune ai vari moduli

- Presentare le basi teoriche, i concetti e gli strumenti utili per mettere in pratica i concetti
- Presentare casi ed esempi
- Sostenere la progettazione nelle proprie classi e la realizzazione delle attività progettate
- Sostenere la condivisione della progettazione e della realizzazione tra i corsisti
- Fornire feedback in corso d'opera

La gestione dei gruppi

Susanna Annese

Università di Bari

- **Obiettivi:**

1. Acquisire conoscenze sull'utilizzo dei gruppi nel contesto scolastico per promuovere benessere.
2. Sviluppare tecniche per interventi di tipo partecipativo finalizzati a generare empowerment.

- **Temi:**

1. Il gruppo a scuola come risorsa per apprendere e formarsi: fattori e processi
2. Attività di gruppo in classe: metodi partecipativi
3. Strumenti orientati al compito e strumenti orientati alla relazione
4. Analisi di casi: la gestione della classe tra brainstorming e role playing

Tecniche di apprendimento collaborativo

M. Beatrice Ligorio
Università di Bari

- **Obiettivi:**

1. Acquisire una conoscenza teorica e pratica delle tecniche di apprendimento collaborativo
2. Progettare attività collaborative in classe

- **Temi:**

1. Perché l'apprendimento collaborativo
2. Indagine progressiva
3. Insegnamento reciproco
4. Jigsaw
5. Come condurre e gestire discussioni in classe



Didattica per oggetti (Trialogico)

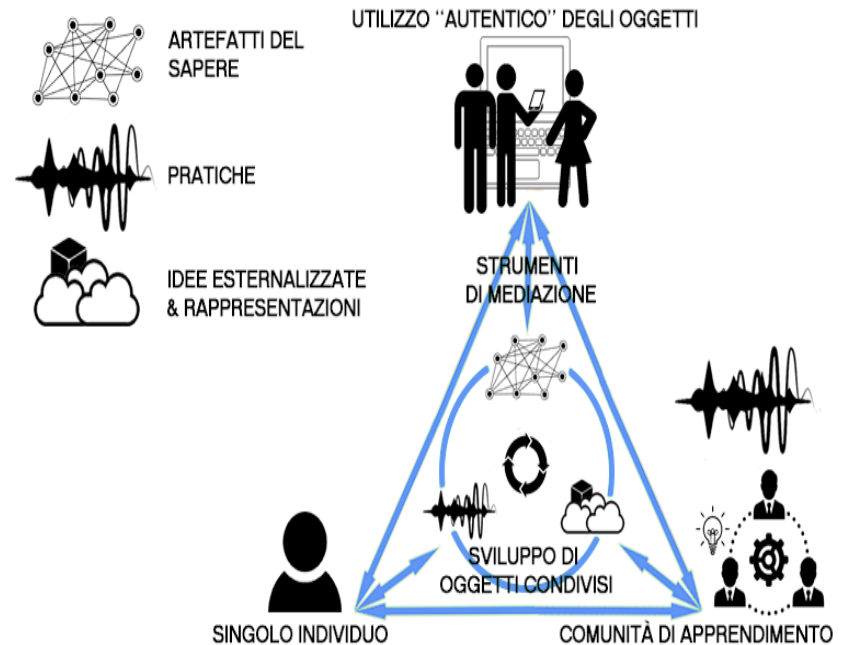
M. Beatrice Ligorio
Università di Bari

- **Obiettivi:**

1. Conoscere un metodo innovativo che da rilevanza alla costruzione di oggetti e al rendere significativi i rapporti tra scuola ed extra-scuola

- **Temi:**

1. Cosa si intende per trialogico
2. Quali oggetti?
3. Quali strumenti?
4. Esempi realizzati
5. Progettazione di una attività trialogica



Flipped Classroom

Alberto Fornasari

Università di Bari

- **Obiettivi**
 1. Familiarizzare con la tecnica della FC
 2. Analizzare esempi di FC
 3. Progettare attività di FC nella propria classe
- **Temi**
 1. Cos'è una FC
 2. Tecniche e strumenti
 3. Esempi di casi

Tecnologie digitali, comunità e costruzione di conoscenza a scuola

Stefano Cacciamani
Università della Valle d'Aosta

- **Obiettivi:**

1. Sviluppare conoscenze sul modello Knowledge Building di Bereiter e Scardamalia.
2. Sviluppare conoscenze su come implementare a scuola tale modello

- **Temi:**

1. Il Knowledge Building: origini e principi teorici del modello
2. Il Knowledge Building: indicazioni per l'implementazione a scuola
3. Analisi di casi di implementazione del modello
4. Valutare in una Knowledge Building community

Gamification e Serious Game

Antonio Ulloa Severino

Grifo multimedia S.r.l.

- **Obiettivi:**

1. Acquisire conoscenze sui processi di gamification da applicare nel contesto classe
2. Sviluppare conoscenze sulle modalità di implementazione di gamification a scuola e sull'uso dei serious game

- **Temi:**

1. Gamification e serious game: processi e strumenti
2. Tecniche di applicazione della gamification e uso dei serious game in classe
3. Simulazione di processi di gamification a scuola
4. Valutazione degli apprendimenti game-based

Animazione digitale e Webinar

Gianvito D'Aprile

Grifo multimedia S.r.l.

- **Obiettivi:**

1. Acquisire conoscenze sui processi di animazione digitale e sui webinar a scuola
2. Sviluppare capacità di progettazione in tema di animazione digitale e webinar a scuola

- **Temi:**

1. Da Animazione digitale a Animatori digitali: processi e persone per la scuola del PNSD
2. Interventi applicativi
3. Casi di progettazione di interventi di animazione digitale e webinar a scuola
4. Valutazione dei processi di animazione digitale

Open Educational Resources (OER)

Donatella Cesareni
Università Sapienza di Roma

- **Obiettivi:**

1. Acquisire conoscenze sulle Risorse Educative Aperte e il loro uso in campo educativo
2. Sviluppare capacità di ricerca, categorizzazione valutazione di Risorse Educative Aperte (OER)

- **Temi:**

1. Cosa sono le Risorse Educative Aperte
2. Ricerca e condivisione di OER utili alla professione insegnante
3. La piattaforma Commospaces
4. Costruire percorsi di apprendimento tramite OER

Per iscriversi

- Trovate tutto qui:

<http://www.uniba.it/didattica/corsi-universitari-di-formazione-finalizzata/corsi-e-progetti-di-alta-formazione/anno-accademico-2016-2017/innovazione-didattica>

Scadenza: 30 Aprile 2017