



**Istituto Istruzione Superiore Statale**

**“S. Caterina da Siena-Amendola”**

Scuola Capofila e Polo di Formazione Ambito SA-23

Settori: Economico – Tecnologico – Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera



Anno Scolastico  
2019/2020

# Metodologie e Tecnologie per la Didattica a Distanza



Microsoft Teams



Google Meet



Prof. DANIELE CALABRO'

## MOTIVAZIONE DEL PROGETTO

La rivoluzione digitale del sistema scolastico, già in atto in questi ultimi anni, ha subito una brusca accelerata a causa dell'emergenza sanitaria COVID-19. Il blocco della didattica tradizionale ha imposto agli insegnanti una rimodulazione improvvisa della propria attività e l'attivazione della Didattica a Distanza (DaD), senza aver svolto alcuna formazione specifica e senza indicazioni precise su quali strumenti utilizzare.

In questo contesto e in un'ottica futura, è necessario mettere ordine e comprendere alcuni aspetti ponendo le seguenti domande:

- Come cambia la configurazione dell'ambiente della classe?
- Come evolve il ruolo dell'insegnante?
- Quali sono gli strumenti e le piattaforme più adatte alla didattica a distanza? E come funzionano?
- Quali sono i software e gli applicativi per creare lezioni interattive gestendo in maniera ottimale l'apprendimento con la didattica a distanza?

È fondamentale mettere i docenti in condizione di codificare i metodi di lavoro necessari al corretto uso delle tecnologie per la pianificazione delle attività e la gestione del lavoro di gruppo in un contesto virtuale. Il personale docente della scuola deve quindi essere preparato all'utilizzo dei nuovi strumenti a disposizione, affinché la classe possa trarre il massimo vantaggio dall'uso queste nuove tecnologie.

Il presente percorso formativo mira a offrire risposte pratiche e concrete, fornendo al docente tutte le informazioni e le indicazioni necessarie per la realizzazione di una didattica a distanza interattiva ed efficiente.

## FINALITA'

La finalità del progetto è l'acquisizione di competenze relative a diversi aspetti che riguardano la didattica a distanza:

- 1) Conoscenza delle diverse piattaforme di e-learning per una corretta gestione del setting d'aula virtuale
- 2) Utilizzo di applicativi per la presentazione di videolezioni live accattivanti
- 3) Creazione di test di verifica attraverso applicazioni utilizzabili da PC, Smartphone o Tablet
- 4) Applicazione di metodologie di apprendimento basate sul gioco

L'acquisizione di queste competenze da parte del corpo docenti è finalizzata non solo alla gestione della DaD nel periodo dell'emergenza COVID-19, ma ad una futura riduzione d'orario scolastico delle ore in presenza, attuata anche per agevolare il pendolarismo di molti studenti, che verrà compensata con ore svolte attraverso la DaD.

## OBIETTIVI DEL PROGETTO

Gli obiettivi del corso saranno:

- Fornire indicazioni operative ai docenti per l'attuazione di metodologie ed uso di tecnologie nella DaD.
- Incentivare l'uso delle nuove tecnologie e delle piattaforme di e-learning per implementare la didattica a distanza.
- Favorire la diffusione della didattica interattiva attraverso l'uso di applicazioni software per la creazione di presentazioni animate e accattivanti.
- Favorire lo sviluppo professionale al fine di migliorare il processo didattico-formativo attuando metodologie di DaD per l'apprendimento basato sul gioco.
- Contribuire alla costruzione di una professionalità sempre più aperta alla condivisione e al confronto.
- Favorire la diffusione di una idea condivisa di valutazione di apprendimento basata sulla didattica a distanza.
- Attivare percorsi personalizzati nel rispetto dei diversi stili di apprendimento.

## ATTIVITA' PREVISTE

Il progetto “Metodologie e Tecnologie per la Didattica a Distanza” mira ad offrire risposte pratiche e concrete per l’attuazione di metodologie per l’apprendimento basato su lezioni live interattive svolte a distanza su piattaforme di e-learning. Allo scopo di prendere subito confidenza con le piattaforme di e-learning, che i docenti andranno poi ad utilizzare nella DaD, si propone una formazione a distanza che sfrutti le potenzialità di piattaforme di e-learning per videolezioni live e le funzionalità di piattaforme di e-learning offline per la consultazione di materiali e caricamento di esercitazioni.

Il progetto è strutturato in 58 ore di cui 42 ore di videolezioni live a distanza, che i destinatari seguiranno attraverso la piattaforma Microsoft Teams, e 16 ore di esercitazioni offline dove i destinatari potranno consultare materiale fornito dal docente e consegnare elaborati su piattaforma EDMODO.

L’intero corso sarà suddiviso in 3 moduli così denominati:

- 1) Applicativi di base per la presentazione dei contenuti attraverso la DaD (22 ore)
- 2) Piattaforme di e-learning e strumenti innovativi per la DaD (18 ore)
- 3) Applicazioni per test di verifica e didattica innovativa per la DaD (18 ore)

Ogni docente potrà scegliere uno o più moduli a seconda di quali conoscenze desidera approfondire e quali competenze desidera acquisire.

All’inizio di ogni modulo è previsto un questionario per la rilevazione delle competenze di ingresso e un questionario relativo alle aspettative del corso.

Ogni lezione intermedia dei vari moduli comprenderà una videolezione live della durata di 2 ore e 1 ora di esercitazione sugli argomenti trattati.

Al termine di ogni modulo è previsto un questionario di valutazione del corso e un questionario che verifichi le nuove competenze acquisite.

Per i dettagli del programma relativo ad ogni singolo modulo si allega scheda completa della programmazione.

## DISTINATARI

Destinatari diretti di questo progetto di formazione sono i docenti dell’I.I.S.S. “S. CATERINA DA SIENA - AMENDOLA”. I destinatari indiretti del Progetto sono gli studenti e coloro che ne beneficeranno del miglioramento in termini di aumento delle qualità della didattica e dell’apprendimento.

## FASI OPERATIVE

Dopo l’attivazione del Progetto di formazione su piattaforma ministeriale S.O.F.I.A. i docenti destinatari potranno iscriversi ad uno o più moduli del progetto. Le fasi operative possono essere sintetizzate come di seguito:

- I docenti si iscriveranno al modulo desiderato tramite piattaforma S.O.F.I.A.
- Verrà fornito loro il link per accedere alla prima videolezione live a distanza tramite piattaforma Microsoft Teams, raggiungibile dal sito scolastico dell’I.I.S.S. “S.Caterina da Siena – Amendola”
- Nella prima videolezione live di ogni modulo verranno fornite informazioni utili sul programma del corso e sul setting d’aula virtuale della piattaforma di e-learning utilizzata per le esercitazioni pratiche. Successivamente verranno forniti i link per la compilazione dei questionari relativi a:
  - 1) Aspettative del corso
  - 2) Monitoraggio delle competenze iniziali
- Ogni lezione intermedia dei tre moduli prevede due ore di videolezione live, con possibilità di interventi ed interazione da parte dei partecipanti, e un’ora di esercitazione pratica da consegnare su piattaforma di e-learning, sulla quale verranno condivisi anche materiali utili forniti dal docente del corso.
- Nell’ultima videolezione live di ogni modulo verrà mostrato un riepilogo degli argomenti trattati. Successivamente verranno forniti i link per la compilazione dei questionari relativi a:
  - 1) Valutazione del corso
  - 2) Verifica delle nuove competenze acquisite.

## RISULTATI ATTESI

Il risultato atteso è che dopo la formazione, i docenti siano preparati a:

- 1) Utilizzare le piattaforme più conosciute per la didattica a distanza, sia per svolgere videolezioni live che per condividere materiali, test o esercitazioni offline.
- 2) Adoperare strumenti e applicativi che consentono la progettazione e la presentazione di contenuti in maniera animata e interattiva durante lo svolgimento delle videolezioni live.
- 3) Adottare metodologie di apprendimento basate sul gioco che riescano a coinvolgere gli studenti anche attraverso la didattica a distanza.

Queste competenze acquisite saranno utili non solo per il bagaglio culturale di ogni docente e per la gestione della DaD nel periodo dell'emergenza COVID-19, ma soprattutto per una futura sperimentazione della riduzione d'orario scolastico delle ore in presenza che verrà compensata attraverso ore di DaD pomeridiane allo scopo di agevolare il pendolarismo di molti studenti.

Salerno, \_\_\_\_\_

Referente \_\_\_\_\_

# Scheda Programmazione Corso

## Metodologie e Tecnologie per la Didattica a Distanza

Il progetto è strutturato in 58 ore di cui 42 ore di videolezioni live a distanza, che i destinatari seguiranno attraverso la piattaforma Microsoft Teams, e 16 ore di esercitazioni offline dove i destinatari potranno consultare materiale fornito dal docente e consegnare elaborati su piattaforma EDMODO.

L'intero corso sarà suddiviso in 3 moduli così denominati:

- 1) Applicativi di base per la presentazione dei contenuti attraverso la DaD (22 ore)
- 2) Piattaforme di e-learning e strumenti innovativi per la DaD (18 ore)
- 3) Applicazioni per test di verifica e didattica innovativa per la DaD (18 ore)

### **Modulo 1: Applicativi di base per la presentazione dei contenuti attraverso la DaD** **(22 ore)**

- **Lezione 1** (2 ore live): **INTRODUZIONE E RICHIAMI ALLE CONOSCENZE DI INFORMATICA DI BASE**
  1. Presentazione dei contenuti del corso e dell'ambiente di condivisione materiali.
  2. Questionario aspettative del corso.
  3. Questionario rilevazione competenze informatiche.
  4. Richiami alle funzionalità di base: Gestione file e cartelle, applicativi del Sistema Operativo Windows utili al corso.
- **Lezione 2** (2 ore live + 1 ora esercit.): **LA VIDEOSCRITTURA**
  1. Il pacchetto Microsoft Office e alternativa open source suite Open Office.
  2. **Microsoft Word / Writer:** Software per la videoscrittura di un documento o di una lezione.
  3. Gestione e produzione di file con estensione PDF.
  4. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 3** (2 ore live + 1 ora esercit.): **FOGLIO DI CALCOLO**
  1. **Microsoft Excel / Calc:** Software foglio di calcolo per organizzare report presenze e voti.
    - Formule di calcolo percentuale
    - Funzioni condizionali
  2. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 4** (2 ore live + 1 ora esercit.): **STRUMENTI DI PRESENTAZIONE CLASSICI**
  1. **Microsoft Power Point / Impress:** Software per la presentazione di una lezione.
  2. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 5** (2 ore live + 1 ora esercit.): **STRUMENTI DI PRESENTAZIONE ACCATTIVANTI**
  1. **Prezi:** Software gratuito che permette di realizzare presentazioni accattivanti in grado di coinvolgere e catturare l'attenzione.
  2. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 6** (2 ore live + 1 ora esercit.): **STRUMENTI DI PRESENTAZIONE ANIMATE**
  1. **PowToon:** Strumento web-based che permette di creare presentazioni animate coinvolgenti e di grande effetto.
  2. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 7** (2 ore live + 1 ora esercit.): **CREARE UNA VIDEOLEZIONE REGISTRATA**
  1. **Apowersoft:** Software per la produzione di video che consente di registrare cosa avviene sullo schermo del nostro computer.
  2. Esercizio in piattaforma.
- **Lezione 8** (2 ore live): **MAPPA CONCETTUALE RIEPILOGATIVA E CONCLUSIONE**
  1. **Mindomo:** Tool per la realizzazione di mappe concettuali.
  2. Riepilogo argomenti trattati.
  3. Questionario di valutazione di fine modulo.
  4. Questionario di valutazione acquisizione delle nuove competenze.

## **Modulo 2: Piattaforme di e-learning e strumenti innovativi per la DaD** **(18 ore)**

- **Lezione 1** (1,30 ore live): **INTRODUZIONE E RICHIAMI ALLE CONOSCENZE DI INFORMATICA DI BASE**
  1. Presentazione dei contenuti del corso e dell'ambiente di condivisione materiali.
  2. Questionario aspettative del corso.
  3. Questionario rilevazione competenze informatiche.
  4. Richiami alle funzionalità di base: Gestione file e cartelle, applicativi del Sistema Operativo. Windows utili al corso.
  
- **Lezione 2** (2 ore live + 1 ora esercit.): **PIATTAFORMA EDMODO**
  1. **EDMODO:** Tutte le funzionalità della piattaforma per l'e-learning offline.
  2. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 3** (2 ore live + 1 ora esercit.): **PIATTAFORMA WE SCHOOL**
  1. **We School:** Tutte le funzionalità della piattaforma per l'e-learning live e offline.
  2. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 4** (2 ore live + 1 ora esercit.): **PIATTAFORMA MICROSOFT TEAMS**
  1. **Microsoft Teams:** Tutte le funzionalità della piattaforma per l'e-learning live e offline.
  2. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 5** (2 ore live + 1 ora esercit.): **PIATTAFORMA GOOGLE CLASSROOM**
  1. **Google Classroom:** Tutte le funzionalità della piattaforma per l'e-learning live e offline.
  2. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 6** (2 ore live + 1 ora esercit.): **ALTRE PIATTAFORME**
  1. Funzionalità di base di altre piattaforme:
    - Zoom
    - BSmart
    - Skype
    - Hangouts
    - Moodle
  2. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 7** (1,30 ore live): **RIEPILOGO E CONCLUSIONE**
  1. Riepilogo argomenti trattati.
  2. Questionario di valutazione di fine modulo.
  3. Questionario di valutazione acquisizione delle nuove competenze.

## **Modulo 3: Applicazioni per test di verifica e didattica innovativa per la DaD** **(18 ore)**

- **Lezione 1** (1,30 ore live): **INTRODUZIONE E RICHIAMI ALLE CONOSCENZE DI INFORMATICA DI BASE**
  1. Presentazione dei contenuti del corso e dell'ambiente di condivisione materiali.
  2. Questionario aspettative del corso.
  3. Questionario rilevazione competenze informatiche.
  4. Richiami alle funzionalità di base: Gestione file e cartelle, applicativi del Sistema Operativo. Windows utili al corso.
  
- **Lezione 2** (2 ore live + 1 ora esercit.): **STRUMENTI DI PRESENTAZIONE ACCATTIVANTI**
  1. **Prezi**: Software gratuito che permette di realizzare presentazioni accattivanti in grado di coinvolgere e catturare l'attenzione.
  2. **PowToon**: Strumento web-based che permette di creare presentazioni animate coinvolgenti e di grande effetto.
  3. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 3** (2 ore live + 1 ora esercit.): **REALIZZARE TUTORIAL E VIDEOLEZIONI REGistrate**
  1. **EdPuzzle**: Applicazione web per la realizzazione di videolezioni registrate e video quiz con contenuti disponibili in piattaforma.
  2. **Apowersoft**: Software per la produzione di video che consente di registrare cosa avviene sullo schermo del nostro computer.
  3. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 4** (2 ore live + 1 ora esercit.): **LAVAGNE VIRTUALI**
  1. **Web Whiteboard**: Sito che offre gratuitamente una lavagna virtuale per disegnare e scrivere direttamente online.
  2. **Open Sankorè**: Software libero e gratuito per la gestione delle lavagne interattive multimediali (LIM).
  3. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 5** (2 ore live + 1 ora esercit.): **TEST DI VERIFICA CON PIATTAFORME DI E-LEARNING**
  1. **EDMODO**: Creare e gestire test di verifica attraverso la piattaforma.
  2. **Microsoft For Education**: Creare e gestire test di verifica attraverso la piattaforma.
  3. **Google For Education**: Creare e gestire test di verifica attraverso la piattaforma.
  4. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 6** (2 ore live + 1 ora esercit.): **APP PER L'APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO**
  1. **Learning Apps**: Applicazione web che consente di supportare la didattica attraverso il gioco e la creazione di moduli come: cruciverba, impiccato, memory puzzle ecc.
  2. **Kahoot**: Piattaforma di apprendimento basata sul gioco che consente di creare quiz e stimolare l'apprendimento.
  3. **Plikers**: Applicazione web che permette di realizzare test, quiz e sondaggi con la possibilità di creare una classe virtuale.
  4. Esercizio in piattaforma.
  
- **Lezione 7** (1,30 ore live): **RIEPILOGO E CONCLUSIONE**
  1. Riepilogo argomenti trattati.
  2. Questionario di valutazione di fine modulo.
  3. Questionario di valutazione acquisizione delle nuove competenze.