

TITOLO del CORSO: DISCIPLINE ARTISTICHE-TECNOLOGICHE E TIC

Percorso Base. Modulo 6

FORMATORE: Maria Teresa Lauletta

CALENDARIO DEL CORSO

Modulo n. 1

del giorno 24 marzo 2015 dalle ore 17.00 alle ore 19.00 ore n.2

Preparare unità di apprendimento utilizzando strumenti disponibili in rete.
Presentazione ed eventuale creazione di un wiki tematico

Modulo n.2

del giorno 31 marzo 2015 dalle ore 17.00 alle ore 19.00 ore n.2

Manipolare quel che si crea: La realtà aumentata, le stampanti 3D

ABSTRACT

Il corso vuole indirizzare i corsisti ad approfondire la conoscenza sulle immagini, sull'utilizzo dei learning object, sulla realtà aumentata e sull'enorme potenziale per l'uso in classe, in quanto crea nuovi ed entusiasmanti modi per gli studenti di interagire e confrontarsi con l'ambiente circostante.

OBIETTIVI DEL CORSO

Modulo n. 1

- Comprendere il ruolo dello strumento LIM in aula e la sua utilità didattica nella costruzione delle conoscenze.
- Comprendere il concetto di risoluzione di una immagine.
- Saper trovare le immagini per la didattica e gestire i file con appositi software. Utilizzare le banche dati a disposizione su Internet.
- Visitare musei on line.
- Saper trovare e utilizzare learning object. Saper utilizzare i libri di testo "misti".
- Utilizzare consapevolmente ambienti wiki.

Modulo n. 2

- Riconoscere l'importanza delle nuove tecnologie informatiche nella didattica.
- Interagire e confrontarsi con l'ambiente circostante.
- Insegnare e apprendere senza annoiarsi
- Insegnare utilizzando la visualizzazione
- Facilitare l'apprendimento scolastico
- Aumentare la motivazione all'uso delle tecnologie
- Rendere più attivo e coinvolgente l'insegnamento con l'utilizzo delle risorse digitali, in modalità interdisciplinare.

I contenuti dei moduli saranno ricalibrati sulla base delle aspettative dei corsisti

1° Modulo

- Esercitazioni di uso LIM, le risorse multimediali del libro di testo, le risorse multimediali in rete per le discipline artistiche
- Strumenti semplici per la manipolazione di immagini, video , suoni, ambienti Wiki.

2° Modulo

Le stampanti 3D: Cosa sono ?

Come funziona una stampante 3D

Possibili usi di una stampante 3D

Realtà aumentata: Una scuola... aumentata! Indossando la tecnologia

Coding alla primaria

Mondi virtuali per la didattica: realtà Aumentata per l'Educazione

Ai corsisti sarà richiesto di compilare un questionario sulle competenze in ingresso e sulle aspettative di formazione che ciascun formatore avrà cura di predisporre .