

Allegato C - Descrizione Moduli Formativi

Al Dirigente Scolastico
I.I.S. "Leonardo da Vinci"
Civitanova Marche

AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE ESPERTI/TUTOR

Competenza digitale
MODULO: App e URL

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 - Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.

Avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 - Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid -19 (Apprendimento e socialità). Finanziato con Fondi Asse I del POC - Per la scuola (FDR).

PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-MA-2021-7

Transcodifica (prot. 10149 | E del 05/11/2021) : ex codice PON: 10.2.2A-FSEPON-MA-2021-96

TITOLO: Potenziamento competenze di base

Autorizzazione AOODGEFID-19227 del 02/07/2021

CUP: E73D21001800007

DESCRIZIONE:

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta delle potenzialità del programma anche attraverso la preparazione e realizzazione di prodotti.

In particolare il laboratorio si concentra su:

- Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, delle caratteristiche della socialità in rete.
- Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie per prevenire, gestire e riconoscere fake news, phishing e elaborare siti e app affidabili

DESTINATARI:

Alunni iscritti a.s. 2021/22

STRUMENTI: attività di prima alfabetizzazione elaborazione semplici App e semplici URL.

METODOLOGIE: Le attività si svolgeranno con metodi di apprendimento innovativi, quali Peer - education, cooperative learning, tecniche di presentazione lavori a fine corso.

RISULTATI ATTESI:

1. Riconoscimento e utilizzo delle conoscenze/competenze di base per la elaborazione e produzione di App e URL
2. Comprensione delle applicazioni più utilizzate dei programmi specifici
3. Produzione di lavori individuali e/o di gruppo con la descrizione, eventualmente con supporto fotografico, delle varie fasi, dall'idea iniziale al prodotto finale.

4. Comprensione, assimilazione e restituzione dei concetti proposti durante il corso, in particolare i partecipanti al progetto dovranno dimostrare di aver compreso l'importanza del senso della auto efficacia;
5. Ricerca, utilizzo e organizzazione delle informazioni per il potenziamento della efficacia tecnica ed espressiva;
6. Comunicazione, condivisione di risorse, saper collaborare, interagire e partecipare in maniera funzionale alle comunità anche attraverso linguaggi alternativi digitali.

MODALITÀ DI VERIFICA:

I partecipanti al progetto avranno il compito di mettere in pratica quanto appreso durante il corso tramite l'acquisizione di strumenti squisitamente tecnici (software free specifici), mediante role playing e attività di presentazione lavori personali che misurino i risultati attesi. Queste attività potranno essere svolte sia individualmente, sia in gruppo, a seconda delle esigenze formative che emergeranno nel corso dell'attività. Ai partecipanti al progetto verrà chiesto di verificare il proprio apprendimento e il miglioramento di capacità trasversali, quali la capacità di lavoro in gruppo e di ascolto attivo degli altri, durante il corso del/i modulo/i cui parteciperanno.

La valutazione degli apprendimenti avverrà in relazione ai progressi ottenuti rispetto al punto di partenza