



ENTE di FORMAZIONE

Accreditato MIUR – Ufficio VI - Dipartimento per il Sistema di Istruzione e Formazione del personale della scuola ai sensi del DM 90/2009 e adeguato al DM 170/2016.



Didattica digitale con i tool di G-Suite e WeSchool

Il corso online per diventare docenti digitali e scoprire tutti gli strumenti del mondo G-Suite e WeSchool

in collaborazione con

WESCHOOL

Google for Education

Il corso, della durata di 25 ore, è interamente online ed è curato da Touch M.E. in collaborazione con WeSchool, Google for Education e con il docente, divulgatore e Prof. Alessandro Bencivenni.

I moduli vengono caricati online con cadenza settimanale. I partecipanti possono interagire, fare domande, partecipare alla community [ProfAcademy](#), svolgere le attività collaborative e completare il test finale. Il corso è corredato da dispense utilizzabili online e scaricabili per lo studio individuale.

Il Modulo 1 verrà pubblicato il 21 gennaio 2019.

Programma del corso

Introduzione

I primi passi per iniziare il corso e richiedere l'accesso al servizio di validazione delle competenze e rilascio attestato.

VIDEO	Video di benvenuto a cura dei relatori del corso
IN AZIONE	Perché fare didattica digitale?
TRAINING	Come generare un buono con la Carta del Docente
TRAINING	Come iscriversi su SOFIA
TRAINING	Come seguire il corso e come ottenere l'attestato finale

HANDS ON	Tutto ciò che ti serve per iniziare il corso
----------	--

MODULO 1 - Come fare instructional design

(Google Docs, Google Drive, Play Store)

La tecnologia è solo uno strumento, ciò che conta è come insegni: guida pratica per progettare le tue lezioni digitali e coinvolgere al meglio i tuoi studenti.

GUEST TEACHER	I 5 step fondamentali per diventare instructional designer
IN AZIONE	Che cos'è l'instructional design e perché è fondamentale fare progettazione didattica
VIDEO	Perché ho scelto il digitale per innovare la mia didattica (e come l'ho fatto in modo semplice)
IN AZIONE	A cosa serve la tecnologia in classe e come coinvolgere di più i tuoi studenti
IN AZIONE	Da Gmail a Google Drive: come usare gli strumenti Google per organizzare la tua didattica (e il lavoro dei tuoi studenti)
GUEST TEACHER	Lesson plan: prepara la tua lezione con Google Docs (Syllabus e progettazione didattica)
GUEST TEACHER	Le app su Play Store più utili per docenti e studenti per fare didattica digitale

MODULO 2 - Porta la tua classe online

(G-Suite for Education, Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Chromebook)

Guida pratica per portare la tua classe online, creare account sicuri per i tuoi studenti.

IN AZIONE	Perché fare lezione online: spazi e tempi della didattica digitale
GUEST TEACHER	Un'introduzione a G-Suite for Education: funzionalità e potenzialità
IN AZIONE	Una panoramica su G-Suite for Education: cos'è e come usarla in classe e a casa

TRAINING	Come richiedere l'attivazione di G-Suite for Education per la tua scuola (Attività facoltativa)
GUEST TEACHER	G-Suite for Education: elementi per la gestione utenti e la security
VIDEO	Porta i tuoi studenti su WeSchool in pochi passi
IN AZIONE	Cosa ti serve sapere per portare i tuoi studenti su WeSchool
VIDEO	Come integrare i tool della G-Suite in WeSchool
GUEST TEACHER	Chromebook, cos'è e perché è lo strumento adatto per fare didattica digitale
COLLABORATION	E tu che docente digitale sei? Raccontaci come sperimenti in classe

MODULO 3 - La classe capovolta

(Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Arts & Culture, YouTube e Google Hangouts)

Come capovolgere le tue lezioni con la flipped classroom: usa video e app per far studiare da remoto i tuoi studenti e fare esercizi in classe.

GUEST TEACHER	Capovolgi la tua classe... in tre mosse
IN AZIONE	Flipped classroom: dalla teoria metodologica alle istruzioni per l'uso
IN AZIONE	Come preparare una lezione flipped con Drive, Google Docs e Keep
GUEST TEACHER	Una gita di classe a Firenze... senza muoversi da casa! Capovolgi la classe con Google Arts & Culture e Tour Creator
VIDEO	Come i tuoi studenti possono usare Google Hangouts a casa per i lavori di gruppo
STUDENTS' ACTIVITY	Fai creare ai tuoi studenti un tour virtuale in una città d'arte italiana
GUEST TEACHER	Come preparare una lezione capovolta sulle derivate... con Google Sheet, YouTube e Khan Academy
STUDENTS' ACTIVITY	Come fare equazioni e disequazioni... con Google!

IN AZIONE	Lesson plan: tool, App e tips per la flipped classroom
COLLABORATION	Condividi con i tuoi colleghi le tue risorse flipped

MODULO 4 - Il digitale in classe

(Google Keep, Google Docs, Google Slides)

Come coinvolgere la tua classe con lezioni live, lavori di gruppo e feedback in tempo reale.

GUEST TEACHER	Come potenziare la lezione frontale "aumentandola" con il digitale
VIDEO	Un po' di teoria: differenza tra collaboration e cooperation
VIDEO	Come collaborare in Aula usando usando i suggerimenti delle Board di WeSchool
GUEST TEACHER	Come progettare e creare un'attività collaborativa con Google Docs e Google Keep
STUDENTS' ACTIVITY	Ora tocca a te! Fai lavorare in gruppo i tuoi studenti
GUEST TEACHER	Problem-based learning: sfida i tuoi studenti a risolvere un problema reale creando una presentazione con Google Slides
STUDENTS' ACTIVITY	Fai creare ai tuoi studenti una presentazione con Google Slides su un problema reale della tua città. Scegli tra: raccolta differenziata, spazi per musica e cultura oppure mobilità sostenibile
COLLABORATION	Racconta la tua esperienza su una delle attività che hai svolto in classe

MODULO 5 - La verifica dell'apprendimento

(Google Forms)

Come creare test ed esercitazioni online per verificare in modo coinvolgente la preparazione dei tuoi studenti.

GUEST TEACHER	Introduzione a Google Forms: funzionalità di base e avanzate per creare assessment, quiz, sondaggi in real-time
---------------	---

IN AZIONE	Tutte le funzionalità di Google Forms per assessments, sondaggi e verifica dell'apprendimento
GUEST TEACHER	Nuove funzionalità di Google Forms: voti automatici, feedback video e suggerimenti
VIDEO	Creare un test su WeSchool usando le tipologie di quiz avanzate: videoquiz, cruciverba e abbinare le carte
STUDENTS' ACTIVITY	Dall'assessment iniziale alla verifica delle conoscenze: monitora la preparazione della tua classe con Google Forms e i test di WeSchool
HANDS ON	Tool online per creare test coinvolgenti

MODULO 6 - Crea la tua lezione digitale con Google

(Google Sites, Google Drive)

Una road map pratica per utilizzare nel modo più efficace possibile le metodologie didattiche (flipped classroom, cooperative learning, teach to learn, project-based learning) e i tool più innovativi. Sfida i tuoi studenti a creare un sito Internet con le loro mani.

VIDEO	Come scegliere quale metodologia usare
GUEST TEACHER	Cos'è il project-based learning e perché è un ottimo modo per fare didattica per competenze
TRAINING	Come organizzare un'attività Project-based in classe
GUEST TEACHER	Google Sites: come creare il proprio sito in pochi click
TRAINING	Spiega ai tuoi studenti come creare un sito con Google Sites
IN AZIONE	Project-based learning: sfida la tua classe a creare il giornale della scuola (politica, scienza, letteratura... l'argomento del giornale è a discrezione del docente)
STUDENTS' ACTIVITY	Crea un sito web con Google Sites per il giornale della scuola
COLLABORATION	Candida il sito web creato dai tuoi studenti

Valutazione finale

Al termine del corso è previsto il superamento di un test finale a risposte chiuse (ripetibile più volte). L'esecuzione del test finale è obbligatoria per coloro che richiedono di accedere al Servizio di validazione delle competenze acquisite in seguito all'esperienza formativa maturata che unitamente all'azione di monitoraggio, prevede il rilascio dell'Attestato riconosciuto dal M.I.U.R. utile ai fini della valutazione che certifica 25 ore di formazione obbligatoria (Legge 107/2015).

Il framework per le competenze

Il corso gratuito online *Didattica digitale con i tool di G-Suite e WeSchool* si inserisce nel *framework* di competenze digitali definito dal Quadro comune europeo per la competenze digitali degli educatori [DigCompEdu](#), come descritte nel 2017 dall'EU Science HUB e inserite nel documento [New Skills Agenda for Europe](#) all'interno della strategia Europa 2020.

Attraverso il corso *Didattica digitale con i tool di G-Suite e WeSchool*: i docenti della scuola Secondaria di Primo e Secondo grado potranno maturare conoscenze e competenze trasversali e specifiche per creare e sviluppare progetti educativi all'interno di un quadro di riferimento comune, con un particolare *focus* sull'acquisizione, la messa in pratica e la condivisione di "buone pratiche" per fare didattica digitale. Le 6 macroaree su cui saranno incentrati i contenuti del corso sono quelle indicate dal *framework* DigCompEdu, ovvero:

1. *Professional engagement*; l'uso delle tecnologie digitali per comunicare, collaborare e crescere professionalmente
2. *Digital resources*; cercare, creare e condividere risorse digitali
3. *Teaching and learning*; gestire e coordinare l'uso di tecnologie e risorse digitale nell'apprendimento e nell'insegnamento
4. *Assessment*; utilizzare strategie e tecnologie digitali per migliorare le attività di verifica delle competenze e delle conoscenze
5. *Empowering learners*; utilizzo delle tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione del percorso di studi e il coinvolgimento attivo degli studenti
6. *Facilitating learners' digital competence*; potenziare e migliorare le competenze degli studenti per l'uso responsabile degli strumenti digitali per informarsi, comunicare, creare e condividere contenuti, svolgere attività di problem-solving

LE COMPETENZE SVILUPPATE DAL CORSO E IL QUADRO DIGCOMPEDU

In riferimento al [Quadro comune europeo DigCompEdu](#) i 6 moduli del corso *Didattica digitale con i tool di G-Suite e WeSchool*: puntano a sviluppare le seguenti competenze:

Modulo del corso <i>Didattica digitale con i tool di G-Suite e WeSchool:</i>	Competenze sviluppate
MODULO 1 - Come fare instructional design	<p>1) <i>Professional engagement - Organisational communication</i>; uso delle tecnologie digitali per migliorare le strategie comunicative con discenti, genitori e terze parti</p> <p>2) <i>Professional engagement - Reflective practice</i>; stimolare la riflessione critica sulla propria pratica pedagogica all'interno della comunità educativa di riferimento</p> <p>3) <i>Professional engagement - Professional collaboration</i>; uso delle tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, condividere e scambiare esperienze e conoscenze</p> <p>4) <i>Professional engagement - Digital Continuous Professional Development (CPD)</i>; uso di fonti e risorse digitali per la formazione personale continua</p>
MODULO 2 - Porta la tua classe online	<p>1) <i>Digital resources - Selecting digital resources</i>; identificare, valutare e selezionare le fonti e le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento e pianificare il loro uso</p> <p>2) <i>Digital resources - Managing, protecting and sharing digital resources</i>; organizzare e gestire risorse educative digitali, proteggendo i dati sensibili degli utenti, rispettando le normative sul copyright e utilizzando correttamente le licenze aperte</p> <p>3) <i>Teaching and learning - Teaching</i>; introdurre l'uso di dispositivi digitali nell'insegnamento e gestire le correlate strategie di didattica digitale</p> <p>4) <i>Teaching and learning - Guidance</i>; usare tecnologie digitali per migliorare l'interazione con gli studenti (anche per il tutoraggio in tempo reale o a distanza)</p> <p>5) <i>Teaching and learning - Self-regulated learning</i>; uso delle tecnologie digitali per promuovere l'apprendimento autoregolato degli studenti attraverso prove di pianificazione, monitoraggio e riflessione, condivisione delle soluzioni</p> <p>6) <i>Empowering learners - Accessibility and inclusion</i>; assicurare a tutti gli studenti,</p>

	<p>compresi quelli con bisogni speciali, l'accesso alle risorse e alle attività di apprendimento</p> <p>7) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Responsible use</i>; adozione di misure per il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti che usano risorse e tecnologie digitali</p>
<p>MODULO 3 - La classe capovolta</p>	<p>1) <i>Digital resources - Selecting digital resources</i>; identificare, valutare e selezionare le fonti e le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento e pianificare il loro uso</p> <p>2) <i>Digital resources - Creating and modifying digital resources</i>; creazione e modifica di risorse digitali in relazione al proprio ambiente di apprendimento e nel rispetto delle licenze d'uso</p> <p>3) <i>Teaching and learning - Teaching</i>; introdurre l'uso di dispositivi digitali nell'insegnamento e gestire le correlate strategie di didattica digitale</p> <p>4) <i>Empowering learners - Actively engaging learners</i>; favorire e sviluppare la creatività, le competenze trasversali e le attività di problem-solving attraverso le tecnologie digitali</p> <p>5) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Information and media literacy</i>; incorporare attività di apprendimento con ricerca di informazioni e risorse in ambienti digitali, organizzazione e analisi delle informazioni, confronto e valutazione critica delle fonti</p>
<p>MODULO 4 - Il digitale in classe</p>	<p>1) <i>Digital resources - Creating and modifying digital resources</i>; creazione e modifica di risorse digitali in relazione al proprio ambiente di apprendimento e nel rispetto delle licenze d'uso</p> <p>2) <i>Teaching and learning - Teaching</i>; introdurre l'uso di dispositivi digitali nell'insegnamento e gestire le correlate strategie di didattica digitale</p> <p>3) <i>Teaching and learning - Collaborative learning</i>; promuovere e migliorare le attività collaborative tra gli studenti tramite le tecnologie digitali e sviluppare forme di</p>

	<p>conoscenza collaborativa</p> <p>4) <i>Empowering learners - Differentiation and personalisation</i>; utilizzare le tecnologie digitali per personalizzare l'apprendimento di ogni studente</p> <p>5) <i>Empowering learners - Actively engaging learners</i>; favorire e sviluppare la creatività, le competenze trasversali e le attività di problem-solving attraverso le tecnologie digitali</p> <p>6) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Information and media literacy</i>; incorporare attività di apprendimento con ricerca di informazioni e risorse in ambienti digitali, organizzazione e analisi delle informazioni, confronto e valutazione critica delle fonti</p> <p>7) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Digital communication and collaboration</i>; utilizzare le tecnologie digitali per incorporare attività di apprendimento per l'uso responsabile del digitale per la collaborazione e la partecipazione civica</p>
<p>MODULO 5 - La verifica dell'apprendimento</p>	<p>1) <i>Teaching and learning - Self-regulated learning</i>; uso delle tecnologie digitali per promuovere l'apprendimento autoregolato degli studenti attraverso prove di pianificazione, monitoraggio e riflessione, condivisione delle soluzioni</p> <p>2) <i>Teaching and learning - Guidance</i>; usare tecnologie digitali per migliorare l'interazione con gli studenti (anche per il tutoraggio in tempo reale o a distanza)</p> <p>3) <i>Assessment - Assessment strategies</i>; uso delle tecnologie digitali per le valutazioni formative e sommative degli studenti</p> <p>4) <i>Assessment - Analysing evidence</i>; analizzare criticamente le prove di verifica dello studente, anche con il ricorso a dati aggregati sulle prove svolte</p> <p>5) <i>Assessment - Feedback and planning</i>; usare le tecnologie digitali per feedback in tempo reale e a distanza a studenti e genitori e rendere più trasparente il processo di valutazione didattica</p>

<p>MODULO 6 - Crea la tua lezione digitale con Google</p>	<p>1) <i>Teaching and learning - Teaching</i>; introdurre l'uso di dispositivi digitali nell'insegnamento e gestire le correlate strategie di didattica digitale</p> <p>2) <i>Teaching and learning - Guidance</i>; usare tecnologie digitali per migliorare l'interazione con gli studenti (anche per il tutoraggio in tempo reale o a distanza)</p> <p>3) <i>Teaching and learning - Collaborative learning</i>; promuovere e migliorare le attività collaborative tra gli studenti tramite le tecnologie digitali e sviluppare forme di conoscenza collaborativa</p> <p>4) <i>Empowering learners - Actively engaging learners</i>; favorire e sviluppare la creatività, le competenze trasversali e le attività di problem-solving attraverso le tecnologie digitali</p> <p>5) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Digital content creation</i>; pianificare attività di valutazione che richiedano agli studenti di creare contenuti digitali in diversi formati, nel rispetto di copyright e licenze aperte</p> <p>6) <i>Facilitating Learners' Digital Competence - Digital problem solving</i>; progettare attività di apprendimento con un focus sulle attività di problem-solving di questioni digitali replicabili in altri contesti</p>
---	--

Il paradigma formativo

Il livello di difficoltà definito nella strutturazione dei contenuti formativi è: A2.

Per la progettazione del percorso, disponibile anche su S.O.F.I.A., si è fatto riferimento al Protocollo d'Intesa 34525 del 31/07/2017 stipulato tra M.I.U.R. e Google Italy s.r.l.

Il paradigma formativo è allineato alle indicazioni ministeriali che riprendono gli elementi strutturali del Piano Nazionale di Formazione Docenti (D.M. n. 797 del 19 ottobre 2016). I contenuti formativi sono stati strutturati in modo da poter incidere efficacemente sulla prassi didattica di ogni docente e prevedono fasi di ricerca-azione e di documentazione didattica del lavoro condotto. Il format utilizzato è adeguato alla Nota M.I.U.R. - Direzione Generale del Personale della scuola n. 35 del 7 gennaio 2016 per la formazione e l'aggiornamento delle competenze professionali del personale in servizio. Il format è inoltre conforme alle indicazioni che riprendono gli elementi strutturali del Piano Nazionale di Formazione Docenti (D.M. n. 797

del 19 ottobre 2016) e che introducono alcune novità finalizzate a rispondere alle esigenze emerse dalle attività svolte nella prima annualità di vigenza del Piano.