



ACADEMY

Programma Didattico in Animatore Digitale

Presentazione

L'Academy in: Animatore Digitale è stato pensato e sviluppato per far acquisire in maniera efficace ed efficiente competenze digitali ai Docenti di ogni ordine e grado che lavorano nella scuola italiana e assumono questo incarico. Tali competenze saranno utili per risolvere e supportare i loro colleghi in tutti i processi informatici che si applicano quotidianamente nella scuola; dall'utilizzo di APP specifiche su lavagne interattive, alla configurazione e gestione di piattaforme digitali per la DID all'utilizzo dei programmi di coding per la robotica fino ad arrivare all'aggiornamento del sito istituzionale.

Obiettivi formativi

Questo programma offre allo studente l'opportunità di:

- Acquisire e migliorare competenze in merito alla programmazione web utilizzando ambienti come WORDPRESS e JOOMLA;
- Acquisire e migliorare competenze nella gestione di piattaforme e-learning for educational come amministratore;
- Acquisire e migliorare competenze nella gestione delle APP che sono comprese nelle piattaforme educational;
- Acquisire e migliorare competenze in merito all'utilizzo di software di coding come scratch, Blockly applicati a funzioni logico matematiche;
- Acquisire e migliorare competenze sempre collegate alla robotica del linguaggio di programmazione C++;
- Acquisire e migliorare competenze in merito alle APP integrate nei monitor interattivi e simulazioni di lezioni;
- Saper risolvere le criticità che nel quotidiano possono verificarsi nell'utilizzo dei sistemi informatici all'interno di una scuola di ogni ordine e grado;
- Supportare i colleghi Docenti nell'utilizzo degli ausili informatici per la didattica;
- Avere una visione a 360° di problem solving in ambiente educational.



Sbocchi occupazionali

- Docenti di ogni ordine e grado che all'interno del proprio istituto scolastico vogliono prendere la funzione di Animatore Digitale;
- Docenti di ogni ordine e grado che svolgono già la funzione di Animatore Digitale e vogliono implementare le loro competenze.

Requisiti di ammissione, esami di verifica e prova finale

Possono iscriversi tutti i Docenti della scuola italiana a tempo determinato ed interminato che vogliono o stanno ricomprendo la carica di Animatore Digitale.

Alla fine di ogni argomento saranno effettuate delle esercitazioni in aula virtuale così da mettere in pratica quanto appreso.

Gli *esami di verifica* consistono in una prova scritta con domande aperte a scelta multipla per ogni sessione argomentativa. La durata della prova è di massimo mezz'ora. La valutazione viene espressa in trentesimi.

La *prova finale* consiste in una tesi di almeno 30 pagine che collega gli argomenti trattati, lo studente dovrà illustrarla davanti ad una commissione tecnico-scientifica.



ACADEMY IN: Animatore Digitale per la scuola italiana

Attività di insegnamento	ECTS insegnamento
Introduzione a WORDPRESS e JOOMLA	5
Gestione di piattaforme e-learning for educational e le relative APP	5
Codin e il pensiero computazionale applicato alla robotica	5
Utilizzo dei monitor interattivi e relative applicazioni	5
La funzioni dell'Animatore Digitale nel quotidiano all'interno della scuola	5
Esercitazioni in aule virtuali su quanto appreso	3
Tesi finale	2
Durata e struttura dell'Academy / Master	
Durata:	Tre mesi
Frequenza:	Un giorno a settimana
Crediti:	30 ECTS
Modalità:	Online
Costo:	CHF/EUR 1.000,00



PROGRAMMA

A supporto dei moduli sotto elencati saranno fornite da parte dei Docenti le relative dispense.

Attività di insegnamento	Programma
Introduzione a WORDPRESS e JOOMLA	<p>Utilizzo delle piattaforme in base a casi pratici della scuola nello specifico: Design personalizzato, orientamento alla SEO, responsive per mobile, criteri e policy di sicurezza, gestione dei contenuti media e accessibilità.</p> <p>Esercitazione in aula virtuale dei partecipanti</p>
Gestione di piattaforme e-learning for educational e le relative APP	<p>Modulo 1: implementazione delle competenze didattico digitali dei Docenti</p> <p>In questo modulo si andranno a spiegare cosa si intende per competenze digitali, come si acquisiscono e soprattutto come vengono utilizzate sia nella DDI che nella didattica tradizionale, inoltre si affronterà anche lo spinoso argomento della cybersecurity in cyberbullismo in riferimento al nuovo GDPR. In questa maniera il Docente avrà tutti le nozioni per affrontare in maniera serena e sicura il passaggio alla didattica digitale.</p> <p>Modulo 2: Microsoft 365</p> <ul style="list-style-type: none">• Come creare e condividere in tempo reale, selezionare le opzioni di salvataggio e salvataggio automatico, come condividere app web, Word, PowerPoint ed Excel.• Utilizzo dell'hub digitale Microsoft Teams per l'uso integrato di conversazioni, app, call e contenuti in condivisione all'interno delle attività scolastiche.• Comunicazione e condivisione con gli altri Docenti e il resto del personale attraverso l'uso di app quali Class, Staff e PLC Teams e OneNote Notebooks.• Utilizzo di Microsoft Forms per la creazione di test di verifica, valutazioni di ingresso e feedback.



<p>Gestione di piattaforme e-learning for educational e le relative APP</p>	<p>Modulo 3: GSUITE</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzo della app Microsoft Classroom per organizzare e gestire le attività dei corsi, le attività di comunicazione e collaborazione e le condivisioni.• Utilizzo di Moduli Google per sondaggi, valutazioni, feedback e quiz.• Utilizzo di Google Meet per la collaborazione in <i>real time</i> sia tra gli studenti che con risorse esterne alla classe per ampliare le loro <i>skill</i> comunicative.• Utilizzo di Presentazioni Google per la creazione di presentazioni multimediali ottimizzate per le attività specifiche del corso.• Utilizzo ed esplorazione delle funzionalità della lavagna interattiva Google Jamboard per la didattica.• Esercitazione in aula virtuale dei partecipanti
---	---



<p>Codin e il pensiero computazionale applicato alla robotica</p>	<p>MODULO 1: programmazione con RoboScratch - parte 1</p> <ul style="list-style-type: none">• Introduzione al pensiero computazionale• Introduzione al coding• Programmazione utilizzando Scratch;• Creazione di un set di comandi; <p>MODULO 2 : programmazione con Blockly</p> <ul style="list-style-type: none">• Programmazione del Robot utilizzando il sistema pre-sviluppato Blockly;• Spiegazione delle componenti Logic, Loops, Audio, Math, Variables e Text; <p>MODULO 3: programmazione C++</p> <ul style="list-style-type: none">• Corso base di C++;• Programmare il robot con codice simile a C++.• Esercitazione in aula virtuale dei partecipanti
---	--



<p>Utilizzo dei monitor interattivi e relative applicazioni</p>	<p>MODULO 1: componenti Hardware e Software</p> <ul style="list-style-type: none">• Porta USB, porta HDMI, porta touch screen: cosa sono e come usarle;• Utilizzo di un dispositivo esterno da collegare;• Panoramica hardware: HD interno, USB esterno e CLOUD;• Panoramica delle impostazioni: menù laterale, cambio porta, connessione, funzione congelamento e le altre connesse;• Panoramica software preconfigurati: veloce panoramica delle app già installate, con particolare riguardo a fotocamera e screen-share; <p>MODULO 2: Panoramica app Note – dettaglio sull’applicazione</p> <ul style="list-style-type: none">• controllo impostazioni;• controllo funzionalità: strumenti di disegno, strumenti di testo, righello, forme e forme 3D;• salvataggio in HD, in USB o in Cloud;• apertura documento esterno e interazione con NOTE;• Prova libera di utilizzo. <p>MODULO 3: Integrazione con Office 365 o G-Suite</p> <ul style="list-style-type: none">• Word, Power Point e Excel (Office) o Docd, Sheet e Slides (G Workspace);• Utilizzo del Cloud Office o Drive da browser;• Teams o Classroom;• One Note o Google Keep – panoramica veloce;• Esercitazione pratica simulata da parte del Docente
---	--



<p>La funzione dell'Animatore Digitale nel quotidiano all'interno della scuola</p>	<p>In questa parte del corso saranno portati all'attenzione dei partecipanti dei veri casi di problematiche riferite alla funzione dell'Animatore Digitale in merito alla tipologia di scuola in cui sta lavorando e le modalità di risoluzione delle criticità sottoposte dai colleghi.</p> <p>Lo studente in questi incontri dovrà comprendere risolvere all'interno dell'aula virtuale le problematiche sottoposte.</p>
--	--