

## ISTITUTO COMPRENSIVO

Piazza Carlo Forlanini

### CORSO BASE DI FORMAZIONE

*“LIM...PARIAMO”*

Docente formatore: Anna Bisceglie

Durata: 6 ore (4 incontri di 1:30 ore ciascuno)



La Lavagna Interattiva Multimediale è stata introdotta nelle scuole come elemento trainante di innovazione pedagogico-didattica in direzione tecnologica. Infatti, le funzionalità ed il valore aggiunto che la LIM può dare al processo di insegnamento- apprendimento sono molteplici, ma senza un'adeguata formazione sulle sue potenzialità l'innovazione diventa puramente strumentale e mediale, non apportando nessun effettivo miglioramento.

Rispetto alla lavagna d'ardesia, la LIM consente di

- scrivere, cancellare e disegnare a mano libera utilizzando forme, colori, pennarelli diversi
- migliorare la visibilità dei contenuti (se si fa attenzione all'uso dei colori e dello sfondo)
- copiare ed incollare testi ed immagini
- fotografare le schermate ed utilizzarle come risorse
- creare collegamenti a immagini, audio, video, mappe, testi...
- trasformare testi scritti a mano in testi digitali e forme disegnate a mano in forme geometriche digitali
- far realizzare agli studenti prodotti multimediali contestualizzati
- registrare audio per leggere testi, fare esercizi ed attività, valutare e auto valutarsi
- usare, esportare ed importare altri file (presentazioni, documenti, tabelle, video, audio...) già creati in precedenza
- produrre altrettanti oggetti multimediali che possono essere a loro volta manipolati
- costruire un archivio di immagini, video, audio da riutilizzare in altre lezioni

- elaborare lezioni, unità didattiche interattive e multimediali o scaricarle dalla rete, modificarle ed utilizzarle
- salvare la lezione e registrarla in modo da poterla riascoltare e rivedere, riusare, modificare ed integrare, condividere con altri docenti e soprattutto con gli studenti.

La LIM può pertanto divenire un “tavolo da lavoro”, uno spazio collaborativo che trasforma il docente da erogatore di contenuti e conoscenze a guida e mediatore e gli studenti da spettatori a attori dei processi di apprendimento. Le unità didattiche e le lezioni sviluppate con il supporto della LIM consentono infinite possibilità di raggiungere gli obiettivi programmati, ma richiedono un cambiamento della pratica didattica e del modo di stare in classe, tempi più dilatati e lo sviluppo delle competenze digitali.

### **Finalità generale del progetto.**

La finalità di questo progetto è quella di costruire percorsi laboratoriali di formazione e aggiornamento per docenti sull'utilizzo della LIM nell'insegnamento e nella comunicazione, promuovendone l'uso nell'ambito della normale pratica didattica.

I macro-obiettivi generali da conseguire sono:

- #far acquisire conoscenze e competenze nell'uso e nelle applicazioni degli strumenti dellaLIM
- #saper configurare la LIM e collegarla alle periferiche d'uso
- #saper usare gli strumenti integrati nel software d'uso
- #saper usare software per la produzione di contenuti didatticimultimediali
- #saper progettare e produrre interventi didattici con laLIM

### **Destinatari.**

Beneficiari diretti del progetto sono i docenti che hanno classi con una LIM e desiderano conoscere e utilizzare le potenzialità didattiche della LIM e le buone pratiche; beneficiari indiretti sono gli studenti, principali destinatari dei percorsi di insegnamento e protagonisti del processo di apprendimento.

### **Calendarizzazione.**

Durata: 6 ore.

**Primo incontro** (mercoledì 13/02/2019 dalle 17:00 alle 18:30): **presentazione del corso; conoscenza ed uso del software di base della LIM Active Inspire**

**Secondo incontro** (mercoledì 27/02/2019 dalle 17:00 alle 18:30): **software free per la LIM**

- Notebookcast: LIM virtualecondivisa.
- Open-Sankoré: software gratuito perLIM.
- Impari: software gratuito perLIM.

**Terzo incontro** (mercoledì 06/03/2019 dalle 17:00 alle 18:30): **sperimentiamo qualche app per la didattica.**

- Blendspace: creare lezioni in 5minuti.
- Padlet: creare una bacheca virtuale per visualizzare informazioni su qualsiasi argomento da qualsiasidispositivo.

**Quarto incontro** ( mercoledì 20/03/2019 dalle 17:00 alle 18:30): **sperimentiamo qualche app per la didattica.**

- Popplet: un app per catturare e organizzare le tueidee.

Kahoot:imparare giocando.