

LABORATORIO DI FORMAZIONE SUL CAMPO

Pratiche di verifica e valutazione con l'utilizzo delle tecnologie digitali

N° ore 25

Obiettivi del Corso:

1. Introduzione alla Gamification: Utilizzare Genial.ly e DIGILOCK per rendere le attività di verifica più coinvolgenti e interattive.
2. Valutazione Formativa e Competenze Collaborative: Sviluppare competenze di ricerca, collaborazione e presentazione attraverso DIGIPAD.
3. Creazione di Infografiche: Utilizzare DIGICARD per la valutazione formativa tramite la creazione di infografiche.
4. Creazione di Mappe Mentali: Utilizzare DIGIMINDMAP per supportare la valutazione formativa e la visualizzazione del pensiero.
5. Percorsi di Apprendimento: Utilizzare DIGISTEPS per creare e-portfolio che documentino i percorsi di apprendimento degli studenti.
6. Strumenti di Sondaggio e Brainstorming: Utilizzare DIGISTORM per realizzare sondaggi, questionari, nuvole di parole e attività di brainstorming.
7. Animazione delle Lezioni: Utilizzare DIGISCREEN per rendere le lezioni in presenza o a distanza più dinamiche e interattive.
8. Video e IA per la Valutazione: Utilizzare Google Gemini/ChatGPT e YouTube Transcript per trasformare i video in strumenti di verifica e valutazione.

Contenuti

1. Attività di Gamification con Genial.ly con il supporto dei lucchetti digitali di DIGILOCK.
2. Valutazione Formativa e Competenze Collaborative con produzione di bacheche di condivisione con DIGIPAD.
3. Valutazione Formativa con Infografiche utilizzando DIGICARD.
4. Creazione di Mappe Mentali con DIGIMINDMAP.
5. Valutazione Formativa con creazione di percorsi di apprendimento (e-portfolio) con DIGISTEPS.
6. Sondaggio, Questionari, Nuvole di Parole, Brainstorming con DIGISTORM.
7. Animazione delle Lezioni in presenza o a distanza con DIGISCREEN.

8. Dal Video alla Verifica e Valutazione con strumenti dell'IA: Google Gemini/ChatGPT e YouTube Transcript.

Struttura del Corso

Modulo 1: Introduzione alla Gamification

- Obiettivi: Apprendere l'uso di Genial.ly e DIGILOCK per la creazione di attività gamificate.
- Attività:
 - Creazione di quiz interattivi con Genial.ly.
 - Utilizzo di DIGILOCK per creare escape room educative.
- Risultati Attesi: Realizzare un quiz gamificato utilizzando Genial.ly e DIGILOCK.

Modulo 2: Valutazione Formativa e Competenze Collaborative

- Obiettivi: Utilizzare DIGIPAD per sviluppare competenze di ricerca e collaborazione.
- Attività:
 - Creazione di bacheche digitali per la condivisione di ricerche.
 - Attività collaborative su DIGIPAD.
- Risultati Attesi: Creare una bacheca collaborativa su un argomento didattico.

Modulo 3: Creazione di Infografiche

- Obiettivi: Sviluppare abilità nell'utilizzo di DIGICARD per creare infografiche informative.
- Attività:
 - Realizzazione di infografiche su temi educativi.
- Risultati Attesi: Produrre un'infografica utilizzando DIGICARD.

Modulo 4: Creazione di Mappe Mentali

- Obiettivi: Imparare a utilizzare DIGIMINDMAP per la creazione di mappe mentali.
- Attività:
 - Creazione di mappe mentali per la pianificazione di progetti.
- Risultati Attesi: Realizzare una mappa mentale su un argomento scelto.

Modulo 5: Percorsi di Apprendimento

- Obiettivi: Utilizzare DIGISTEPS per creare e-portfolio.
- Attività:
 - Documentazione di un percorso di apprendimento.
- Risultati Attesi: Creare un e-portfolio completo utilizzando DIGISTEPS.

Modulo 6: Strumenti di Sondaggio e Brainstorming

- Obiettivi: Utilizzare DIGISTORM per sondaggi, questionari, e brainstorming.
- Attività:
 - Creazione di sondaggi e questionari.
 - Realizzazione di sessioni di brainstorming.
- Risultati Attesi: Eseguire un sondaggio o una sessione di brainstorming con DIGISTORM.

Modulo 7: Animazione delle Lezioni

- Obiettivi: Imparare a utilizzare DIGISCREEN per rendere le lezioni più dinamiche.
- Attività:
 - Creazione di presentazioni interattive.
- Risultati Attesi: Animare una lezione utilizzando DIGISCREEN.

Modulo 8: Video e IA per la Valutazione

- Obiettivi: Utilizzare Google Gemini/ChatGPT e YouTube Transcript per la valutazione tramite video.
- Attività:
 - Trascrizione di video educativi.
 - Creazione di domande di verifica basate su trascrizioni video.
- Risultati Attesi: Creare un'attività di verifica basata su un video trascritto.

Metodologia Didattica

- Lezioni Frontali: Brevi sessioni introduttive per ogni strumento e attività.
- Laboratori Pratici: Sessioni di lavoro pratico dove i docenti applicano quanto appreso.
- Progetti Collaborativi: Attività di gruppo per promuovere la collaborazione.
- Feedback e Valutazione: Momenti di condivisione e valutazione delle attività svolte.

Materiali e Strumenti

- Dispositivi Digitali: Computer o tablet con accesso a internet.
- Software: Accesso alle piattaforme laDigitale, Google Gemini/ChatGPT e YouTube Transcript.
- Materiali Didattici: Guide e tutorial per l'uso degli strumenti digitali.

Valutazione del Corso

- Auto-valutazione: Questionari di auto-valutazione alla fine di ogni modulo.
- Feedback Peer-to-Peer: Condivisione dei progetti e feedback tra pari.
- Valutazione Finale: Progetto finale che integri diversi strumenti appresi durante il corso.

prof. Francesco Picca