

## **CORSO 1 - Mobile, web e didattica: tablet, smartphone, apps, web in un contesto pedagogico e didattico.**

### **Aggiornamento**

Inviato da : DIDATTIKA

Pubblicato il : 2/2/2014 14:40:00

CORSO 1 - Mobile, web e didattica: tablet, smartphone, apps, web in un contesto pedagogico e didattico.

ORA E' POSSIBILE ISCRIVERSI ... ANCORA ALCUNI POSTI

ANITeL - associazione insegnanti tutor per la formazione, ente accreditato per la formazione dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca con Prot. n. AOODGPER. 15315 del 27 luglio 2007.

ORA E' POSSIBILE ISCRIVERSI ...

<http://www.anitel.it/fad/>

Registrati nel nuovo ambiente di formazione (sono validi i dati d'accesso della precedente piattaforma).

Il corso nasce dall'esperienza sul campo e condivisa in rete di alcuni professori soci ANITeL, appassionati da anni a riorganizzare la didattica tramite l'elaborazione di strategie protese a migliorare l'apprendimento. Con l'introduzione di dispositivi mobile in classe (Smartphone, Tablet) si cerca di rivoluzionare l'insegnamento tradizionale per applicare idee pedagogiche innovative. Tramite la contestualizzazione delle motivazioni degli studenti, l'intento principale consiste nell'agevolare l'appropriazione dei contenuti disciplinari attraverso l'integrazione e la valorizzazione critica delle tecnologie digitali, usate dagli allievi quotidianamente nella comunicazione. L'utilizzo di Applicazioni Mobile (iOS, Android) e Web diventa quindi strumento pratico per avviare e sviluppare processi produttivi e creativi di conoscenza e di esperienza.

TUTTI GLI APPROFONDIMENTI IN...

<http://www.anitel.it/fad/>

PROGRAMMA CONTENUTI SUDDIVISI PER MODULO:

1. Creare un ambiente di apprendimento con sfondo pedagogico orientato alla didattica per competenze.

Cambiare il modo di fare scuola per introdurre efficacemente gli strumenti. La classe come opportunità laboratoriale orientata alla formazione.

Dalla Flipped Classroom agli EAS (Episodi di apprendimento situati).

Formazione in classe ed estensione in modalità elearning per una cultura dell'esposizione creativa alla conoscenza. La valutazione, l'autovalutazione, il monitoraggio.

2. I dispositivi mobile: cosa sono, le loro tipologie e perché integrarli in aula.

Sistemi Android e iOS. Differenze ed opportunità. I Byod. Tablet, Smartphone e LIM.

3. Le Apps per mobile, per Web e per browser: cosa sono, quali usare, quali scegliere. Apps dedicate secondo il progetto didattico.

4. Le Apps e le piattaforme di elearning.

5. Le Apps e la programmazione. Le Apps come strumenti di condivisione, produttività e

sviluppo. Le Apps per la ricerca e lo studio orientate alla costruzione di oggetti di conoscenza.

6. Le Apps e gli ebook.

7. Le Apps e la valutazione.

8. Le Apps e la realtà <sup>AR</sup> aumentata.