

MODULO 1

Strumenti Google per la didattica

Destinatari: scuola primaria e secondaria

N. 4 incontri - 12 ore totali + n. 8 ore attività di laboratorio + n. 5 ore di lavoro individuale.

- Drive
 - differenza tra account personale / account istituzionale
 - condivisione di documenti e cartelle: diverse modalità
 - scrittura collaborativa sincrona e asincrona
 - strumenti di dettatura e sintesi vocale
 - accedere alla cronologia dei documenti
- Google Moduli
 - struttura di un modulo
 - tipologie di domande
 - realizzare un modulo
 - inserire sezioni
 - ordinamento domande
 - gestione delle risposte
- Google Classroom
 - creare un corso
 - struttura di un corso
 - gestione degli studenti
 - co-docenti
 - gestione dei compiti (assegnare, monitorare, correggere, valutare e restituire)
 - domande a risposta breve / post
 - quiz e sondaggi
 - gestione del materiale (allegati, documenti, video)
 - integrazione con Drive
 - il calendario dei corsi
- Google site
 - realizzare il sito di classe
 - condivisione del sito
 - inserimento di testi / immagini / video
 - gestione di pagine e menù
 - inserimento di altri elementi
 - utilizzo dei QR Code

MODULO 2

Utilizzo didattico di video

Destinatari: scuola primaria e scuola secondaria

N. 3 incontri - 8 ore totali + n. 8 ore attività di laboratorio + n. 9 ore di lavoro individuale.

- Utilizzo di video nella didattica
 - video di contenuto / video didattici
 - utilizzo in aula / utilizzo flipped
 - alcune modalità didattiche di utilizzo dei video
 - copyright – video di libero dominio
 - prime modifiche di un video per adattare video esistenti a esigenze didattiche

- Realizzare un video-tutorial
 - registrare il desktop
 - tagliare / unire
 - inserire annotazioni
 - modificare parti di audio
 - pubblicare il video

- Realizzare video per ologrammi
 - realizzazione strumento per ologrammi
 - realizzazione video
 - visione dell'ologramma

MODULO 3

Rendere accessibile un testo

Destinatari: scuola primaria e secondaria

N. 3 incontri - 8 ore totali + n. 8 ore attività di laboratorio + n. 9 ore di lavoro individuale.

- Strumenti per l'accessibilità
 - utilizzo di PDF
 - utilizzo di sintesi vocale e strumenti di dettatura
 - OCR: dal testo cartaceo al testo digitale
 - Software specifici
 - alcune modalità per la semplificazione dei testi
- Facilitare con le immagini
 - strategie varie per l'utilizzo di immagini
 - inserimento automatico di immagini nel testo
 - i simboli e utilizzo di Araword
- Realizzazione di mappe
 - mappe mentali / concettuali
 - realizzare una mappa

MODULO 5

Primi passi nell'utilizzo dei Google Blocks

Destinatari: scuola dell'infanzia e scuola primaria

N. 3 incontri - 8 ore totali + n. 8 ore attività di laboratorio + n. 9 ore di lavoro individuale.

Modulo 1

- Introduzione al coding e al pensiero computazionale
 - Cosa si intende pensiero computazionale – la relazione con il coding
 - Perché il coding?
 - Programmiamo nel modo reale (attività senza utilizzo di computer)
 - Dal messaggio libero al catalogo di istruzioni (il linguaggio / i simboli)
 - Proprietà e comportamenti

Modulo 2

- Utilizzo di Blockly
 - L'analisi delle informazioni / il problema
 - L'ordine dei messaggi
 - La ricerca dell'errore
 - Messaggi simili / opposti / inutili
 - Scelte
 - Variabili e costanti
 - Parametri
 - Ripetizione / i cicli
 - Condizione logica
 - Strutture nidificate
- Utilizzo di Code. Org
 - Esplorazione dell'ambiente
 - Ricerca di alcune delle strutture di programmazione sperimentare in Blockly
 - Il problema non definito: ideare e progettare

Modulo 3

- L'ambiente aperto: Scratch Jr
 - Utilizzo su tablet / installazione su computer / LIM
 - Ideare e progettare in un ambiente aperto
 - Gli oggetti: la programmazione ad oggetti
 - Blocchi evento / comportamento / aspetto / suono / controllo
 - Proprietà e comportamenti
 - Inserire la propria voce
 - Utilizzo della webcam
 - Scene / cambio di scena

MODULO 4

Programmare con Scratch 2

Destinatari: scuola primaria e scuola secondaria

N. 3 incontri - 10 ore totali con formatore + n. 8 ore attività di laboratorio + n. 7 ore di lavoro individuale.

- Scratch
 - Installazione
 - Realizzare un'animazione
 - Gestire sfondi e sprite
 - Gestire i costumi (proprietà di un oggetto)
 - Blocchi di situazione, aspetto, movimento e controllo
 - I cicli
 - Ri-uso del codice tra oggetti
 - Realizzare un video dell'animazione
 - Gestire le coordinate di Scratch
 - Blocchi di movimento e scrittura

- Realizzare una narrazione
 - i messaggi
 - Definizione e uso di procedure
 - Gestire i suoni, la musica, i testi

- Realizzare semplici giochi
 - Interazione con mouse / tastiera
 - Esecuzione condizionata di istruzioni
 - Variabili e parametri
 - Liste
 - Realizzare un eseguibile del proprio progetto
 -