

L'INNOVAZIONE METODOLOGICA NELLA SCUOLA SECONDARIA

Premessa:

L'organizzazione didattica delle attività sarà strutturata in modo tale da permettere una personalizzazione del percorso formativo.

Il docente in formazione potrà scegliere 3 dei temi indicati di seguito per complessive 15 ore di formazione e un laboratorio coerente con i temi scelti.

Non c'è nessuna limitazione nel numero di partecipanti alle attività formative ma ovviamente la partecipazione ai laboratori dovrà essere armonizzata. Pertanto, per i laboratori si chiederà ai docenti di indicare una/due preferenze e sarà comunque garantita la coerenza con le attività formative scelte.

Ambito	Competenze Contenuti chiave	Struttura del modulo
DIDATTICA PER COMPETENZE, INNOVAZIONE METODOLOGICA CITTADINANZA SCIENTIFICA	<p>Didattiche collaborative e costruttive rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze;</p> <p>Compiti di realtà e apprendimento efficace; imparare ad imparare: metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digital storytelling e app per la didattica - Utilizzo di OPEN DATA nella didattica - La metodologia DEBATE - La metodologia dell'HACKATON - La Gamification - La didattica immersiva 	<p>25 ore</p> <p>15 ore in 6 incontri per 2,5 ore Fascia oraria (16-18,30)</p> <p>Da comporre a scelta tra i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digital storytelling e app per la didattica – 5 ore - Utilizzo di OPEN DATA nella didattica – 5 ore - La metodologia DEBATE – 5 ore - La metodologia dell'HACKATON – 5 ore - La Gamification – 5 ore - La didattica immersiva - 5 ore <p>Non potendo sovrapporre nessun incontro ma neanche andare oltre il 31 dicembre l'impegno per i corsisti sarà di almeno due incontri a settimana nel mese di novembre.</p> <p>10 ore di laboratorio per studio e produzione di un <i>project work</i> nell'ambito di una singola metodologia – il laboratorio si configura come lavoro autonomo assistito</p>

Esempio di composizione di corso personalizzato:

5 ore di digital storytelling + 5 ore di Gamification + 5 ore di didattica immersiva + 10 ore di laboratorio di storytelling.

I docenti potranno comporre il proprio corso ed indicare le proprie preferenze per il laboratorio attraverso un modulo Google.

CORSO BASE di CYBERSICUREZZA

Ambito	Competenze/Contenuti chiave	Struttura del modulo
COMPETENZE DIGITALI	<p>Sensibilizzazione sulle problematiche di sicurezza nell'uso di strumenti e tecnologie informatiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cybersecurity -- Definizione e Rilevanza - Social Engineering -- Vettori di attacco e Prevenzione - Virus e malware - Controllo degli accessi e gestione password - Accessi sicuri al web, cookie e sessioni - Hashing, MAC e Firma Digitale - Identità Digitale Pubblica (SPID) & PEC. - Privacy, Dati Personali, GDPR - Cenni di crittografia 	<p>25 ore</p> <p>15 ore di lezione + 10 di laboratorio comprensive di attività in autoformazione a partire dal 10 novembre Fascia oraria (17-19,30) Corso intensivo.</p>