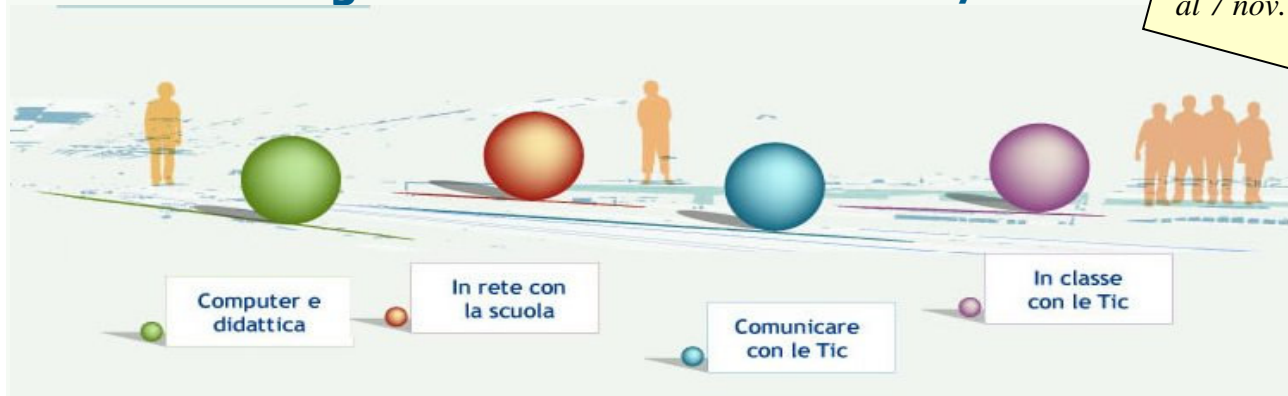


Griglia laboratori Fortic 2006/08

Aggiornato
al 7 nov. 06



● **COMPUTER E DIDATTICA.**

In questa area sono presenti tutti i moduli che appartenevano a ciò che viene definito "alfabetizzazione informatica" con delle sostanziali modifiche. Non si tratta più di imparare a utilizzare il foglio di calcolo o le basi di dati seguendo delle istruzioni tecniche lontane dal lavoro quotidiano di ogni insegnante. Lo scopo è quello evidenziare i possibili usi che le TIC, la multimedialità e in particolare alcuni software maggiormente diffusi, possono avere all'interno della prassi pedagogico-didattica.

Organizzare e gestire documenti per la didattica

1. 🖨 Organizzare, raccogliere, assemblare
2. 🖨 Organizzare i computer
3. 🖨 Colorare un simbolo al computer
4. 🖨 Navigazioni in corso
5. 🖨 Voip, convergenza funzionali alla didattica
6. 🖨 Organizzare e raccogliere documenti per la didattica
7. 🖨 Orchestriamo

Fare didattica con le basi di dati

8. 🖨 Un'indagine in classe con MS Access
9. 🖨 Uso di database per elezioni scolastiche
10. 🖨 Identificare gli alberi con Base
11. 🖨 Costruzione di una base di dati di testi di prove di verifica

Fare didattica con la multimedialità

12. 🖨 La costruzione di modelli tridimensionali con sw Opensource
13. 🖨 Trailer in classe
14. 🖨 Ken Burn
15. 🖨 Il video racconta il territorio
16. 🖨 Scrivere con le immagini
17. 🖨 Didattica in classe con l'audio digitale
18. 🖨 Costruire cartoni animati a scuola
19. 🖨 Mini - lezioni
20. 🖨 Giocare con forme e colori
21. 🖨 Progetto cinema
22. 🖨 Caricamento e classificazione delle immagini su Flickr!
23. 🖨 Produrre un prodotto pubblicitario in classe
24. 🖨 An Incredible Adventure: montaggio audio/video a scuola

25. 🌐 Linux e multimedia: Dynebolic una distribuzione Linux Live

Fare didattica con la videoscrittura

26. 🌐 Ri-scrivere
27. 🌐 "Trucchi del mestiere: Giochiamo con le parole"
28. 🌐 Scrivere mosso leggere a fumetti
29. 🌐 Scrivere e pubblicare storie
30. 🌐 Classificare con le tabelle
31. 🌐 Iper-scrivere
32. 🌐 Uso di simboli nella videoscrittura
33. 🌐 Il giornalino di classe
34. 🌐 Una tabella per inventare storie con Writer
35. 🌐 Raccontami una storia
36. 🌐 Fumetti con il computer
37. 🌐 Software per il Creative writing: scomposizioni pragmatiche del processo di scrittura

Fare didattica con il foglio elettronico

38. 🌐 Trucchi del mestiere: giochiamo con i grafici
39. 🌐 Svolgere un'indagine collaborativamente utilizzando le Tic: creazione di grafici per studi statistici
40. 🌐 Introduzione alla costruzione di un modello statistico
41. 🌐 Gara di problemi con excel
42. 🌐 Che tempo fa?
43. 🌐 Quadrati magici con Calc
44. 🌐 Per provare a valutarmi
45. 🌐 Non solo calcolo

Fare didattica con gli strumenti di presentazione

46. 🌐 Costruire storie multimediali
47. 🌐 Montare e smontare la sequenza di un racconto
48. 🌐 Un Web-giornalino con Microsoft Producer
49. 🌐 Fare fumetti con power point
50. 🌐 Impress: progettare e realizzare una presentazione a struttura di tipo gerarchico
51. 🌐 Presentazione rapida
52. 🌐 Slide outlining: documentare una presentazione sul Web con PowerPoint e con OpenOffice.org Impress
53. 🌐 Reportage giornalistico con Microsoft Power Point
54. 🌐 Slide manager: concepire e documentare un incontro di formazione o una lezione

Dal problema al programma

55. 🌐 Una Tartaruga per...giocare
56. 🌐 Primi passi nella cibernetica. Robot e mattoncini in un viaggio dal liceo alla scuola dell'infanzia
57. 🌐 Programmare i robot della LEGO con NQZ: un linguaggio Pascal-like aperto
58. 🌐 Quale algoritmo uso?
59. 🌐 Rat: risolvo, ascolto, trovo

🌐 IN RETE CON LA SCUOLA

L'utilizzo di internet in didattica è il filo conduttore di questa area tematica. Dai principali strumenti che la rete offre per comunicare, scambiare risorse, informare e formare ad alcuni esempi di cooperative learning utilizzando internet. La possibilità di formare e informare con la

rete e uno delle possibilità sempre più diffusa la formazione professionale e continua, attraverso ambienti specifici di cooperazione online come le community di docenti.

Usare gli strumenti della rete

60. 📱 Uso didattico di blog per la scuola
61. 📱 Sitografia per bambini
62. 📱 La cultura della sicurezza nel laboratorio di informatica
63. 📱 I browser per bambini, navigare per progetti
64. 📱 Usare la chat in classe
65. 📱 Usare il forum in classe
66. 📱 Dalla e-mail verso altri strumenti in ambiente gratuito di cooperazione
67. 📱 Skype a misura di bambino/a
68. 📱 Applicarsi in Rete

Collaborare e apprendere in rete

69. 📱 DinaMicamente
70. 📱 Classificazione collaborativa delle risorse web con Del.icio.us
71. 📱 InterScambiamoci in chat
72. 📱 Progettare un percorso didattico supportato dall'uso dei blog
73. 📱 Elementi della community e dell'Open Content
74. 📱 Le cacce al tesoro della conoscenza
75. 📱 Progettare una ricerca con Wikipedia
76. 📱 Costruzione di mappe concettuali e frames con il sw cooperativo C-map
77. 📱 Il filolab: il computer per collaborare in rete

Formazione professionale e continua

78. 📱 Le comunità di insegnanti online
79. 📱 Comunità di pratiche online
80. 📱 La formazione tecnologica degli insegnanti
81. 📱 TIC e scuola: linee d'azione dell'Unione Europea

📱 COMUNICARE CON LE TIC

Le nuove forme di comunicazione che grazie all'avvento delle nuove tecnologie si vanno sempre più affermando, offrono nuove opportunità sia per un reale processo di cambiamento e di innovazione in ambito scolastico sia nello specifico campo dei processi di apprendimento e insegnamento e della gestione della scuola

La comunicazione e tecnologie per l'insegnamento

82. 📱 Leggere suoni
83. 📱 La parola e l'immagine
84. 📱 Progettazione dei siti web per la scuola: dall'organizzazione dell'interfaccia e dei contenuti alla pubblicazione del sito
85. 📱 Produrre un prodotto pubblicitario in classe
86. 📱 Dinamicamente
87. 📱 Adolescenti e narrazione nel mondo digitale
88. 📱 Voip, convergenza funzionali della didattica
89. 📱 Nuovi modi di comunicare a scuola: il videotutorial
90. 📱 MP3 in classe, serenamente
91. 📱 Chips&Ra

Gestione della scuola e TIC

92. 📁 Documentare la didattica
93. 📁 Il ruolo delle tic per l'organizzazione dell'istituto scolastico per l'organizzazione educativa e amministrativa: Liceo Tron di Schio
94. 📁 Il filolab: il computer per documentare
95. 📁 La scuola in ospedale
96. 📁 A scuola, anche da casa
97. 📁 e-Twinning: il gemellaggio elettronico tra scuole in Europa
98. 📁 Accessibilità dei siti web
99. 📁 Informazioni pratiche sull'azione Comenius del programma Socrates

L'innovazione nella scuola attraverso le tecnologie didattiche

100. 📁 I mondi virtuali - Il filolab: il computer per giocare
101. 📁 RSS una guida rapida
102. 📁 Talk session
103. 📁 Cartoni animati a scuola
104. 📁 Liberamente
105. 📁 Ergonomia didattica
106. 📁 Integrare e-learning e didattica curricolare

Processi di apprendimento – insegnamento

107. 📁 A che gioco...giocavi
108. 📁 Video lezioni con Producer
109. 📁 Progetto di unità didattiche multimediali
110. 📁 Le cacce al tesoro della conoscenza
111. 📁 Risorse online scuola primaria, interattività e discipline
112. 📁 Videogioco e apprendimento
113. 📁 Voip, convergenze funzionali alla didattica
114. 📁 Simulazioni per l'apprendimento

📁 IN CLASSE CON LE TIC

Dalle discipline alla valutazione, dalla scuola come ambiente di apprendimento alla tematica delle diverse abilità, le TIC possono giocare un ruolo di primo piano da molti punti di vista. È qui che il software didattico diventa il principale protagonista poiché essendo progettato esclusivamente per un utilizzo educativo, può essere efficace nell'insegnamento delle discipline e nell'insegnamento/apprendimento degli studenti diversamente abili. Per una scuola al passo con i tempi occorre che il concetto di ambiente di apprendimento diventi comune nel linguaggio quotidiano, tanto che grazie alle ICT e agli ambienti di e-learning disponibili, il divario tra ambiente di apprendimento reale, quello scolastico, e ambiente di apprendimento online, sia sempre minore.

Discipline e Tic

a. 📁 Area umanistica

115. 📁 Educazione al rispetto delle risorse naturali. Il diritto dell'acqua potabile nel XXI secolo
116. 📁 La storia della cioccolata
117. 📁 La lingua latina come lingua internazionale della Rete: siti web, radio su Internet, eventi on line in latino
118. 📁 A beautiful mind
119. 📁 Il buizen, la borsa e Braudel
120. 📁 Un laboratorio storico in rete
121. 📁 Web e storia: strategie per la valutazione dei siti di argomento storico
122. 📁 Uno Sguardo sulla crisi decadente nell'attualità delle passioni tristi
123. 📁 E-didateca, biblioteca di software per le scuole
124. 📁 Siti con software gratuito
125. 📁 Progetto di unità didattiche multimediali

- 126. 📁 Valutare software didattico
- 127. 📁 Insegnamento - apprendimento delle discipline storico - filosofiche in un ambiente di presenza potenziata
- 128. 📁 Non più mille "La rinascita agricola e lo sviluppo tecnologico nel basso medioevo"
- 129. 📁 La crisi del seicento
- 130. 📁 Interrete
- 131. 📁 Totosame

a. ■ Area artistico espressiva

- 132. 📁 Tanti piccoli e liberi pensieri
- 133. 📁 Le stagioni nei quadri di Botero
- 134. 📁 Progetto di unità didattiche multimediali
- 135. 📁 Le fonti iconografiche
- 136. 📁 Big picture network
- 137. 📁 E-didateca, biblioteca di software per le scuole
- 138. 📁 Valutare software didattico
- 139. 📁 Costruire e valutare un oggetto multimediale
- 140. 📁 Educazione all'immagine
- 141. 📁 Siti con software gratuito
- 142. 📁 Apprendimento in rete del flauto dolce

a. ■ Area scientifico-tecnologica

- 143. 📁 Un progetto didattico interdisciplinare: dal luogo della scienza alla storia della scienza
- 144. 📁 Xplora: apprendere la scienza on line
- 145. 📁 Il figlio del re e il messaggero
- 146. 📁 Siti con software gratuito
- 147. 📁 Risoluzione grafica di equazioni polinomiali con Derive
- 148. 📁 Modellazione con calcolatrici grafico simboliche
- 149. 📁 Costruire geometria dinamica con Declic
- 150. 📁 E-didateca, biblioteca di software per le scuole
- 151. 📁 Genetica e biotecnologie: costruire il modello di una nuova pianta
- 152. 📁 Progetto di unità didattiche multimediali
- 153. 📁 Valutare software didattico
- 154. 📁 Attività collaborative on line per l'insegnamento della matematica
- 155. 📁 le ali sull'oceano
- 156. 📁 A Beautiful Mind: prospettive sul numero

a. ■ Area Linguistica

- 157. 📁 E-didateca, biblioteca di software per le scuole
- 158. 📁 Siti con software gratuito
- 159. 📁 Alla ricerca delle condizioni per una didattica multimediali possibile
- 160. 📁 Computer Flashcards
- 161. 📁 Il laboratorio di inglese come ambiente di apprendimento: look at my mask
- 162. 📁 Tesori nascosti
- 163. 📁 Il Pc in classe
- 164. 📁 Progettare percorsi individualizzati: giochiamo nell'arcade
- 165. 📁 Utilizzo del software nella didattica delle L2
- 166. 📁 Spring project: l'esperienza tra meteo e L2
- 167. 📁 Valutare software didattico
- 168. 📁 Progetto di unità didattiche multimediali
- 169. 📁 TIC e Internet in percorsi didattici in lingua inglese
- 170. 📁 Lingua straniera e multimedialità

Ambienti di apprendimento e Tic

171. 🎯 Interfaccia grafica e metafora in una attività di apprendimento
172. 🎯 Community e Open content
173. 🎯 Integrare e-learning e didattica curricolare
174. 🎯 Metadatazione: un sito internet
175. 🎯 Criteri di valutazione di un LO
176. 🎯 Gli ambienti di apprendimento per gli studenti
177. 🎯 Learning Objects: le origini
178. 🎯 Metadazione: una monografia
179. 🎯 Metadatazione: una banca dati di immagini
180. 🎯 Introduzione agli ambienti di apprendimento

Valutazione e Tic

181. 🎯 Strumenti di valutazione dell'apprendimento di gruppo all'interno di un processo FAD
182. 🎯 Redazione della scheda personale di valutazione degli alunni
183. 🎯 Dire...fare...giocare
184. 🎯 Le osservazioni sistematiche di comportamenti cognitivi
185. 🎯 Per provare a valutarmi
186. 🎯 Tutorial HotPotatoes

Diverse abilità e Tic

187. 🎯 Introduzione all'uso degli emulatori di tastiera
188. 🎯 Giochi introduttivi all'utilizzo dei sensori
189. 🎯 Un ipertesto con tutta la classe
190. 🎯 Progettazione e realizzazione di videogiochi a elevata accessibilità
191. 🎯 Uso di simboli nella videoscrittura
192. 🎯 Logic Puzzle
193. 🎯 Accessibilità dei siti web
194. 🎯 Giocare con forme e colori