

MATEMATICA E GIOCHI DIGITALI

Il corso valorizza le potenzialità dei giochi e quiz matematici online offerti dalla piattaforma libera e gratuita della Khan Academy (www.khanacademy.org): esercizi strutturati, in lingua inglese, allineati con i principali curricula internazionali, completamente personalizzabili in base alle necessità della classe e dei diversi alunni.

Giochi e quiz possono essere svolti in team, a scuola e a casa, in un contesto educativo virtuale e internazionale.

I partecipanti apprendono le indicazioni operative per realizzare con le proprie classi unità di apprendimento per rafforzare le competenze logico-matematiche attraverso l'utilizzo di giochi online. Questi ultimi sono capaci di favorire tra i ragazzi l'engagement tipico dei videogiochi e, al contempo, di potenziare le abilità in lingua inglese e le competenze digitali. Il corso è organizzato in momenti dal vivo e attività di studio ed esercitazione online. Parte integrante della formazione consiste nella sperimentazione, da documentare e condividere, degli strumenti in classe.

BOLOGNA

Dal 27 settembre 2017 al 21 marzo 2018

- **27 sett., 25 ott., 6 dic. 2017 ore 14.30-17.30, dal vivo**
- fino al 10 marzo: sperimentazione individuale a scuola e consegna deliverable richiesti
- **21 marzo 2018 ore 14.30-17.30** restituzione finale e valutazione **online**

Luogo: Opificio Golinelli, Via Paolo Nanni Costa 14, Bologna

Iscrizione obbligatoria [cliccando qui](#)

Le iscrizioni apriranno il 23 agosto 2017 ore 17.00

Utenti: Insegnanti di scuola secondaria di I (max. 25 iscritti). Consigliato anche per animatori digitali

Durata: 25 ore totali, di cui 9 dal vivo

Costo: gratuito

Attestato: Sì. Corrispondente a 1 Unità di formazione

Riconoscimento dell'esonero dal servizio: Sì, nei limiti della normativa vigente

Ambiti

Specifici: didattica delle singole discipline previste dagli ordinamenti, sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media

Trasversali: innovazione didattica e didattica digitale



FONDAZIONE
GOLINELLI

Obiettivi

- Conoscere e sperimentare le potenzialità della piattaforma Khan Academy per la personalizzazione della didattica della matematica
- Progettare e introdurre in classe, in piccoli gruppi, attività didattiche che integrino il potenziamento di competenze matematiche con quelle digitali e, contemporaneamente allenino le abilità in lingua inglese
- Sperimentare attività di potenziamento individuale e personalizzato per indirizzare alcuni bisogni specifici
- Condividere con i colleghi corsisti esperienze e buone pratiche

Programma

Il percorso inizia con un incontro dal vivo per introdurre i docenti alla conoscenza della piattaforma Khan Academy: l'approccio metodologico e didattico a cui si ispira e le logiche di strutturazione e organizzazione delle esercitazioni online.

Dopo un mese di attività individuale (10 ore a corsista), in cui i partecipanti prenderanno dimestichezza con la piattaforma, seguono altri due incontri dal vivo finalizzati a chiarire tutti gli aspetti possibili, sia tecnici che didattici, così da favorire la sperimentazione successiva nella propria classe. Nel primo verranno discussi criticamente e condivisi tra i corsisti i risultati della parte precedente, nel secondo si condurrà un'osservazione critica di un laboratorio "tipo" condotto direttamente dai formatori del corso con alcuni studenti.

Il corso si conclude con l'ultima fase: l'introduzione e la sperimentazione in classe degli strumenti appresi, seguita e supervisionata online dai formatori.

Mappatura delle competenze

- Comprendere e contestualizzare il valore aggiunto che l'adozione di ambienti digitali in lingua inglese può apportare alle proprie modalità di lavoro
- Sapere adattare alle esigenze educative di ambito logico-matematico, sia di classe che individuali, le potenzialità offerte dalle dinamiche di gioco online
- Conoscere, pianificare e strutturare un ambiente di apprendimento digitale in cui condurre esperienze didattiche che sviluppino competenze logico matematiche negli allievi
- Individuare strategie motivazionali e organizzative per innescare processi di apprendimento

Tipologia verifiche finali

Partecipazione all'80% delle ore dal vivo; consegna nei tempi dei compiti richiesti.

Formatori:

- Enrico Tombesi, direttore Fondazione POST di Perugia ed esperto di didattica ed educazione scientifica, ha sviluppato numerose esperienze di innovazione didattica interdisciplinare basate sull'approccio laboratoriale e l'integrazione di risorse digitali.
- Valentina Lodi, astrofisica di formazione, laureata all'Università di Bologna, collabora con la Fondazione Golinelli anche nella conduzione di attività di educazione scientifica per scuole, bambini e ragazzi sui temi di fisica, astronomia e matematica.