



Edu Designer - MOOC

Profilo professionale e percorsi

Polo Innovazione Digitale Varese

Organizzazione del MOOC Edu Designer

Il MOOC avrà inizio il 4 Maggio 2020. Le iscrizioni si chiuderanno il 30 Aprile 2020. Saranno riconosciute, agli iscritti alla versione a pagamento, 30 ore di formazione dal Polo per l'Innovazione digitale USR Lombardia, AT Varese, I.S Don Milani Tradate di Varese. Le ore sono state calcolate in base a una fruizione attiva, vale a dire che tenga conto sia del tempo ipotizzato per la visione dei materiali proposti sia di quello necessario alla messa in pratica e alla produzione di piccoli artefatti digitali. Le consegne di chiusura modulo sono attese entro l'avvio del modulo successivo, vale a dire entro una settimana; fa eccezione il Mod. 3 (v. di seguito).

La frequenza del MOOC è da considerarsi completata quando siano state raggiunte le 30 ore di attività e la conseguente fruizione e produzione dei materiali. La consegna finale è intesa come parte integrante del Mooc ed è parte essenziale del percorso Edu Designer. Alla produzione di una lezione impostata secondo le metodologie presentate, e relativa consegna, sono quindi tenuti tutti i corsisti per poter conseguire il titolo finale di Edu Designer.

I moduli

Modulo 0 – Introduzione al corso e introduzione al percorso Edu Designer

Il Modulo 0 introduce al corso spiegando come è organizzato il MOOC: piattaforme, tipologie di materiali, modalità di fruizione, consegne e test. Ad esempio viene ripreso ed analizzato il significato di materiali obbligatori, a scelta e di solo approfondimento.

Sempre in questo modulo viene presentato il senso del percorso Edu Designer, così come le modalità di conseguimento del titolo a corso concluso.

Infine, per aiutare chi può avere difficoltà, una breve presentazione ed accompagnamento in fase di registrazione alla classe virtuale in cui si è inseriti.

Insomma, tutto ciò che serve per una fruizione senza problemi

Consegna – Due operazioni richieste sulla piattaforma del MOOC:

- 1) Leggere ed accettare, secondo le indicazioni l'honour code
- 2) Aggiungersi nella mappa personalizzata della classe, lasciando brevissime informazioni personali.

* * * * *

Modulo 1 – Contesti metodologico didattici

Il Modulo 1 appartiene all'area **Metodologica** del percorso Edu Designer. In realtà il contesto metodologico sarà continuamente puntualizzato, attraverso la



sottolineatura dei punti chiave, con suggerimenti strategici e altro (v. mascotte "Pinguino infermiere" con le sue *pillole*).

In questo modulo ci si concentrerà sull'apprendimento attivo e le metodologie di lezione supportata dalle ITC. Attraverso video e approfondimenti critici si inquadreranno le ragioni che devono portare a strategie di cooperative learning, a mettere al centro dello studente, così come al rovesciamento nelle sue modalità più flessibili, attraverso Flipped Classroom e EAS ed altre metodologie.

Alla parte teorico metodologica si affiancherà l'esperienza laboratoriale per far vivere direttamente ai corsisti le esperienze di cui si parla, sia in classe virtuale sia nel gruppo Facebook, sia con esempi anche successivi a questo modulo. Si lanceranno attività facoltative motivanti ed interagenti.

Consegna – Trattandosi di un modulo a carattere teorico, sarà chiesto di svolgere un test.

* * * * *

Modulo 2 – Edu-Web Designer: contenitori per la didattica

Stare on line, ovvero condurre la classe nel web, sfruttare le variegate risorse didattiche e tecnologiche a disposizione. Si affronta in questo modulo l'area **Edu-Web Designer**.



Non si può pensare che esista un ambiente web migliore di un altro, tutto dipende dal target a cui ci si rivolge, dalle esigenze che la disciplina ed il contesto comportano, dalle competenze digitali di ciascun docente. Ognuno dei corsisti conosce sicuramente uno degli ambienti che si proporranno, poiché la carrellata del Modulo coinvolge alcune tra le piattaforme per la didattica più in voga, sicuramente performanti, tutte gratuite e poco impegnative di gestire.

Non si leggano gli assenti (EdModo, Moodle ...)

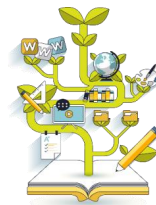
come esclusi; le proposte fatte, insieme alla classe virtuale che tutti sperimenteranno sono un sufficiente punto di partenza.

Non ci sono vincoli: ognuno potrà decidere quale ambiente utilizzare, magari affrontando ambienti nuovi senza restare su quelli noti.

Una breve presentazione di avvio aiuterà i corsisti a scegliere. Se la curiosità spingerà a guardare tutti i video e provare tutti gli ambienti tanto meglio: sarà un sicuro arricchimento. Per coloro a cui tutte le soluzioni proposte saranno note, ci sarà sicuramente un ruolo di supporto, animazione della classe e aiuto ai compagni.

A prescindere dal livello di competenze di partenza, tutti dovranno svolgere uno (e uno solo) compito, scegliendo con quale ambiente consegnare quanto richiesto. Da questo modulo in poi, i corsisti saranno in grado di allestire e condividere una lezione con la loro classe e con i loro colleghi.

Consegna – Modulo pratico, sicuramente da provare mettendosi in discussione anche con tutors e classe. Verrà chiesto di produrre lo spazio per una lezione e consegnare screenshot o url (Se non si sarà in grado di farlo, ci sarà in aiuto la mascotte "pinguino salvagente").



* * * * *

Modulo 3 – Video nella didattica. Gestione video, ausili per i video didattici, strategie d’uso

Il terzo modulo è incentrato sull’area **prosumer** ed è sicuramente uno dei più impegnativi dal punto di vista delle opportunità e delle competenze proposte. Per questa ragione, la consegna è prevista dopo 2 settimane e non una sola. Il Modulo 3 è l’unico ad avere una durata di due settimane.



Si metterà a fuoco la valenza del video sia in una fase iniziale di una *flipped lesson*, quindi a cura del docente, sia in fase di creazione e quindi costruzione della conoscenza da parte dei discenti. Non mancheranno cenni al copyright e alle regole per una buona comunicazione.

Verrà mostrato come produrre dei video a partire dal proprio schermo, sarà introdotta un software gratuito per la gestione e montaggio dei video, si chiederà a tutti di aprire un canale YouTube per poi illustrarne caratteristiche e vantaggi.

Saranno introdotte app per l’interruzione di video con quiz o annotazioni, altri per creare video a partire da immagini e video autoprodotti, web app per la creazione di video in stile cartone animato.

Consegna – Produrre, in alternativa uno all’altro, un video realizzato con il montaggio, un video costruito con altri video ed immagini o un video in stile cartone animato. Come per il modulo 2, si potrà attingere a tutti i materiali, sperimentare e chiedere aiuto ai compagni ed ai tutor; in chiusura modulo sarà consegnato un solo elaborato.

* * * * *

Modulo 4 e Modulo 5 – Artefatti multimediali: dall’apprendimento ludico all’infografica

Il quarto e quinto modulo appartengono all’area **prosumer**. Più ampia sarà la panoramica delle app e delle potenzialità che esse offrono per la produzione di artefatti multimediali, maggiore sarà il coinvolgimento nelle classi in fase di produzione e di costruzione e ricostruzione della conoscenza.

Senza nulla togliere a PowerPoint, indubbiamente pietra miliare della diffusione della multimedialità nella didattica, è interessante sperimentare nuovi strumenti e contesti, provare con l’infografica, con i fumetti, con i video, con le mappe, far recitare gli studenti, farli lavorare con le immagini... lasciarli liberi di creare.

Un elenco di nomi di app non sarebbe compreso dai più, per questo le anticipazioni sono: comunicare con le immagini, dalle immagini parlanti alla narrazione con le mappe (cioè in grado di evocare video, siti, oggetti animati), fumetti, video stile cartoni animati, apprendimento ludico, infografica accattivante.

Per entrambi i moduli i corsisti saranno invitati alla una consegna di un artefatto, prodotto a scelta con una delle web app presentate (quindi uno con le app del modulo 4 ed uno con quelle del modulo 5). Anche in questi casi la consegna avverrà con modalità particolari e differenti dalle precedenti in modo da far sperimentare in prima persona contesti operativi diversi (a spiegare meglio il senso di questa



operazione ci penserà la mascotte pinguino infermiere, con la sua metodologia in pillole).

Consegna – Produrre attività didattiche con delle applicazioni a scelta tra quelle illustrate nei moduli 4 e 5.

* * * * *

Modulo 6 – Le fasi di elaborazione e valutazione

Con questo modulo si ritornerà all'area **metodologica** andando a visitare i momenti più complessi del rovesciamento: elaborazione e valutazione.

L'elaborazione richiede attenzioni particolari. L'autovalutazione entra a tutto titolo in questo momento e diventa parte integrante del processo metacognitivo che coinvolge gli studenti rispetto allo spessore di quanto si è fatto e di quanto hanno fatto gli altri.

La valutazione richiede una visione d'insieme del lavoro svolto dai ragazzi, implica che venga dato un peso ad una miscelanea di competenze che sono state messe in gioco. Si parlerà di rubriche e se ne vedranno degli esempi.

Si proporranno letture su compito autentico e compito di realtà, ricordando che il rovesciamento rimane probabilmente il modello più adatto alla realizzazione di questi compiti, così come alla costruzione di percorsi per competenze.

All'interno di questo modulo saranno fornite le indicazioni per la consegna finale, per quanti interessati al conseguimento del titolo di Edu Designer.

Consegna – Realizzare lo storyboard di una lezione secondo le metodologie proposte nel modulo 1.

* * * * *

CONSEGNA FINALE

La consegna finale prevede la progettazione e l'implementazione di un'attività didattica innovativa, in linea con le metodologie presentate e realizzata con le applicazioni suggerite durante il MOOC.

L'elaborato conclusivo può essere prodotto ex novo o essere il risultato di elaborazioni e consegne precedenti.

Il tocco in più



Durante il MOOC si avrà modo di utilizzare delle web app o ambienti cloud che non saranno spiegati ma solo commentati ed offerti in fruizione. Ad esempio potrebbe essere chiesto di consegnare un url in una tabella compilabile via web -un foglio drive aperto in lettura-scrittura ed embedded o linkato-. La mascotte pinguino infermiere offrirà una delle sue *pillole* per spiegare come si potrebbe usare tale tecnica per raccogliere dati, per farsi dare dei risultati dai ragazzi, per raccogliere dati. Nel caso siano necessari approfondimenti, starà al corsista chiedere come si fa o chiederlo ai compagni della classe virtuale. Molti probabilmente sapranno già usare questi strumenti e potranno quindi autopromuoversi istruttori per un ambito.



Questa strategia consentirà a chi ha ancora molto da imparare di acquisire i contenuti e le competenze, a chi già sa fare di dare una mano nel gruppo, ai docenti e tutor di diffondere più aspetti di quanti il MOOC consentirebbe di fare.