

**PROGRAMMAZIONE E GESTIONE DI ATTIVITÀ FORMATIVA PREVISTA DAL
PIANO FORMATIVO della “RETE PEDEMONTANA” – AMBITO N° 7
Scuola Polo Formativo Istituto M. Rapisardi
App e strumenti dedicati alla didattica - n° 8
Liceo Capizzi - Bronte
Programma e calendario**

Giorno 31 Ottobre dalle 15.00 alle 18.30 (n. 3,5 ore)

- Presentazione del corso e del programma del corso
- Test di ingresso per il bilancio delle competenze in ingresso
- Eventuale creazione di un account in Gmail
- Motori di ricerca per immagini e musiche con **licenze CC** e **metodi di ricerca** su Google e YouTube
- Archiviazione di documenti in ambiente cloud – **Google Drive**
- Come ottenere un documento “word” condiviso
- Come ottenere un documento “word” tramite dettatura
- Come ottenere un documento “word” editabile da una foto
- **Google Keep** – ottima app per avere promemorie e note (appunti) sincronizzate con i propri devices
- Attività laboratoriale

Giorno 06 Ottobre dalle 15.00 alle 18.00 (n. 3 ore)

- Feedback sulle attività svolte durante il precedente incontro
- Come **creare il link** di un qualsiasi file con le varie opzioni di condivisione
- Come creare una **video lezione registrata nella LIM** ed esportazione nel proprio canale YouTube
- **EdPuzzle** - piattaforma gratuita per remixare video personali o di altri (YouTube ecc), tagliarlo, inserire domande a risposta aperta/chiusa, commenti personali o vocali ed inoltre consente di avere il report delle risposte della classe per la valutazione.
- Attività laboratoriale

Giorno 13 Novembre dalle 15.00 alle 18.00 (n. 3 ore)

- Feedback sulle attività svolte durante il precedente incontro
- **Google Tour Creator** è una web app che permette di creare un tour in realtà virtuale, utilizzando l'enorme database di immagini di Street View, oppure le foto a 360 gradi scattate dall'utente stesso, arricchiti da HotSpot (ovvero dei cerchi), ai quali è

possibile collegare un testo descrittivo, un audio mp3 e immagini. Pertanto si creeranno dei percorsi virtuali all'interno di musei, città d'arte, parchi archeologici ecc senza dover andare realmente nei luoghi.

- Mediante l'app **Google Expeditions**, preventivamente scaricata nello smartphone, sarà possibile vedere, con visori 3D in VR, il tour creato dal docente/allievi oppure visionare infiniti tour di tutto il mondo messi in condivisione nella piattaforma di Google.
- Attività laboratoriale

Giorno 20 Novembre dalle 15.00 alle 18.00 (n. 3 ore)

- Feedback sulle attività svolte durante il precedente incontro
- **Virtuali-Tee** porta la scienza in una nuova dimensione che consente di conoscere il corpo umano...su un corpo umano. Con una realtà aumentata dal design accattivante e incredibili esperienze di apprendimento 3D, puoi esplorare i sistemi circolatorio, respiratorio e digestivo con un video 360 completamente immersivo.
- **MERGE Cube** è un cubo olografico per la realtà aumentata realizzato in gomma semirigida color argento nero con tanti simboli su ogni facciata. Leggero e comodo da tener in mano anche per un bambino, se abbinato ad apposite App, scaricate nello smartphone tramite Google Play e App Store, consente di visualizzare e dare vita a oggetti 3D in realtà aumentata utilizzando la fotocamera del dispositivo e immergendo l'oggetto 3D nell'ambiente reale.
- L'App **Quiver** combina la colorazione fisica di "back in the day" con la tecnologia di realtà aumentata allo stato dell'arte.
- **Smartify** è un'applicazione AR sviluppata dalla sezione MOBGEN, dell'importante azienda Accenture Interactive, pensata per aiutare i visitatori di musei e mostre a riconoscere, approfondire ed in generale saperne di più sulle opere d'arte esposte o semplicemente viste immortalate su qualsiasi altro supporto.
- Attività laboratoriale

Giorno 29 Novembre dalle 15.00 alle 18.30 (n. 3,5 ore)

- Feedback sulle attività svolte durante il precedente incontro
- Proposta:
registrazione su **Fidenia** e creazione dei Test/Quiz/Questionario con **QuestBase**
oppure creare una **Bacheca Virtuale – Linoit** argomento a scelta dei corsisti.
- Indicazioni per la restituzione e condivisione dei prodotti realizzati dai corsisti
- Verifica finale: Test strutturati per la valutazione delle competenze acquisite

ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' FORMATIVA**DURATA**

attività in presenza: lezioni frontali

8 ore

attività in presenza: attività laboratoriali

8 ore

attività on-line

6 ore

attività di studio, documentazione e lavoro online individuale

5 ore

restituzione/rendicontazione

3 ore

TOT.**30 ore**