



**CPIA 4.0** è un percorso centrato sull'innovazione didattica digitale e metodologica, dedicato ai Docenti dei CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti) della regione Campania. L'iniziativa è proposta dalla équipe formativa territoriale (EFT) e dall'Ufficio Scolastico Regionale.

Il corso di 25h si articola in 7 incontri in modalità webinar/workshop da 2h ciascuno (6 incontri formativi + 1 incontro di condivisione) e 11 h in itinere di progettazione e sperimentazione.

In questo corso si analizzeranno le potenzialità di alcuni strumenti, metodologie e web app. I corsisti saranno accompagnati nella creazione di lezioni motivanti, accattivanti e coinvolgenti.

Al termine i docenti riceveranno il certificato di frequenza.

<b>Titolo Percorso</b>	<b>CPIA 4.0</b>
<b>Data inizio</b>	21 novembre
<b>Data conclusiva</b>	13 gennaio
<b>Numero degli incontri formativi</b>	<b>6 incontri</b> da 2h modalità sincrona (diretta-live)
<b>Progettazione in itinere/Sperimentazione</b>	<b>11h progettazione e sperimentazione</b> in itinere (consultazione di materiali; progettazione e sperimentazione di un <b>Activity Plan</b> da realizzare in classe)
<b>Condivisione</b>	<b>1 incontro da 2h di condivisione</b> dei lavori/delle esperienze
<b>Durata (in ore)</b>	<b>25 h</b>
<b>Destinatari</b>	Docenti CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti) della regione Campania
<b>Tematiche del corso</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incontro: Voci nella rete – Il Podcast</li> <li>2. Incontro: Una web app per creare presentazioni accattivanti e motivanti</li> <li>3. Incontro: La Realtà Virtuale per la creazione di percorsi narrativi</li> <li>4. Incontro: Digital Storytelling: come scrivere un Ebook per raccontare storie, ma non solo!</li> <li>5. Incontro: Andare per Mappe: web app per costruire mappe mentali e concettuali</li> <li>6. Incontro: Gamification e game based learning</li> </ol>

	7. Incontro: Condivisione dei Lavori/esperienze realizzate
<b>Area DigCompEdu</b>	Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale. Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale. Area 2: Risorse digitali - Individuare, condividere e creare risorse educative digitali. Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento. Gestire e organizzare l'uso delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.
<b>Livello di ingresso richiesto ai corsisti</b>	A1 – Novizio Conosce e utilizza, ma solo in modo limitato, i vari strumenti informatici nella didattica. A2 - Esploratore Conosce le potenzialità delle tecnologie digitali per la didattica e ne fa un uso di base. B1 - Sperimentatore Usa in modo efficace e responsabile gli strumenti informatici nella didattica per comunicare e condividere.
<b>Formatori</b>	EFT Campania
<b>Iscrizioni - data apertura</b>	1 novembre 2022
<b>Iscrizioni - data di chiusura</b>	18 novembre 2022
<b>Link Modulo iscrizioni</b>	<a href="https://forms.office.com/r/xYXsALWyJ6">https://forms.office.com/r/xYXsALWyJ6</a>

### **INCONTRO N.1 : Voci nella rete – Il Podcast**

**Formatore: Gianluca Nocera - Antonio Artiaco**

**Data: 21 novembre ore 10.00-12.00**

Il formatore condividerà alcune esperienze didattiche incentrate sul podcasting e fornirà indicazioni su quali piattaforme, software e strumenti utilizzare per creare una web radio.

Un incontro per:

- imparare a strutturare un podcast e le diverse fasi di realizzazione;
- curare l'aspetto autoriale e creativo del design di un podcast;
- utilizzo degli strumenti tecnici di base per realizzare un podcast;
- orientarsi tra le piattaforme e le opportunità di distribuzione.

### **INCONTRO N.2 : Una web app per creare presentazioni accattivanti e motivanti**

**Formatore: Ersilia Pagano**

**Data: 30/11/2022 ore 10.00-12.00**

Sarà condiviso l'utilizzo di uno strumento di editing gratuito per creare facilmente presentazioni dinamiche e accattivanti, poster, video, infografiche e molto altro! Per i Docenti e per le scuole lo strumento prevede una specifica versione con numerose funzionalità avanzate utilizzabili gratuitamente.

Un incontro per:

- creare;
- progettare;
- condividere;
- collaborare.

### **INCONTRO N.3: La Realtà Virtuale per la creazione di percorsi narrativi**

**Formatori: Luigi Umberto Rossetti-Roberto Di Lella-Roberto Lapiello**

**Data: 01/12/2022 ore 10.00 -12.00**

Saranno condivisi strumenti e metodologie per la creazione di Tour Virtuali con inserimento anche di informazioni di contesto. Il Docente sarà in grado, utilizzando le risorse (perlopiù) free, di creare tour immersivi fruibili sia con visori 2d (ad es. monitor pc, tablet, smartphone), ma anche e soprattutto con visori VR. Si affronteranno, a seguire, le potenzialità della Realtà Aumentata con l'utilizzo di device propri e di app gratuite (BYOD) che permettono un arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni multimediali digitalizzate.

Un incontro per:

- definire la Realtà Aumentata distinguendola dalla Realtà Virtuale;
- riflettere sulle opportunità e rischi;
- soffermarsi sulle azioni e sugli strumenti utili per cominciare a sperimentare AR e VR.

### **INCONTRO N.4: Digital Storytelling: come scrivere un Ebook per raccontare storie, ma non solo!**

**Formatore: Luigi Umberto Rossetti-Roberto Di Lella-Roberto Lapiello**

**Data: 06/12/2022 ore 10.00-12.00**

Durante l'incontro saranno presentate risorse easy and smart per la creazione di storie con l'ausilio del digitale (Digital Storytelling).

Un incontro per:

- conoscere applicativi e webapp per il digital storytelling (si prediligeranno risorse open e free, anche "freemium");
- creare lezioni e risorse di apprendimento (Digital Storymapping);
- conoscere applicativi per la produzione di ebook didattici, sia in modo autonomo che in collaborazione.

### **INCONTRO N.5: Andare per Mappe: web app per costruire mappe mentali e concettuali**

**Formatore: Luigi Umberto Rossetti-Roberto Di Lella-Roberto Lapiello**

**Data: 13/12/2022 ore 10.00-12.00**

Le mappe concettuali e le mappe mentali sono strumenti importanti per migliorare il metodo di studio. Per la loro caratteristica di rendere visibile il pensiero, esse assumono valenza come strumenti di organizzazione delle conoscenze. In questo incontro i docenti verranno accompagnati nel mondo delle mappe, attraverso la descrizione di ogni tipologia per arrivare alla dimostrazione pratica di come costruirle attraverso strumenti specifici.

Un incontro per:

- conoscere le differenze tra una mappa mentale e una mappa concettuale;
- analizzare le teorie pedagogiche e psicologiche che sottostanno all'uso di questi strumenti;
- creare mappe.

## **INCONTRO N.6: Gamification e game based learning**

**Formatori: Luigi Umberto Rossetti-Roberto Di Lella-Roberto Lapiello**

**Data: 15/12/2022 ore 10.00-12.00**

“Imparare giocando”: in questo modo si riescono a comprendere meglio anche i concetti più complessi e impegnativi perché si è mossi dall’emozione dell’esplorazione e dal piacere. La scelta della Gamification, dunque, come metodologia didattica, fa leva sulla sfera motivazionale per veicolare contenuti e rendere più coinvolgenti i processi di apprendimento. Partendo dalla creazione di quiz, ad esempio, con una applicazione digitale si può creare un learning game da utilizzare o come attività propedeutica per indagare i prerequisiti di una unità didattica o come riassunto e verifica finale.

Un incontro per:

- comprendere l'importanza dell'utilizzo della gamification nella didattica;
- saper scegliere strumenti e modalità su cui costruire le proprie risorse;
- saper utilizzare ed integrare gli strumenti per stimolare partecipazione e cooperazione.

## **INCONTRO N.7: Condivisione dei Lavori/Esperienze realizzate**

**Data: 13/01/2023 ore 10.00-12.00**