

DESCRIZIONE

La proposta formativa blended Tech4Lang vuole offrire una panoramica su alcune metodologie innovative che si possono adoperare nell'insegnamento delle lingue straniere con il supporto del digitale, ma non solo, dato che sono applicabili nell'insegnamento di altre discipline in ogni ordine e grado, in quanto ogni docente lo potrà adattare alle proprie esigenze, declinandolo per l'età dei suoi studenti.

Il corso è composto da 4 moduli, ognuno incentrato su una metodologia diversa che si appoggia sul digitale. Le quattro metodologie sono:

- Microlearning,
- Game-Based Learning,
- Project-Based Learning,
- Realtà Aumentata.

I relatori sono componenti dell'EFT Toscana, tutti docenti di lingue:

- Marta Sanz Manzanedo, docente di lingua Spagnola (Microlearning),
- Eliana Di Bella, docente di lingua Inglese (Game-Based Learning),
- Simone Bionda, docente di lingua Spagnola (Project-Based Learning)
- Annalisa Di Pierro, docente di lingua Inglese (Realtà Aumentata).

Il corso si svolgerà nella **piattaforma Moodle in modalità "tutorata"**: il corsista ha accesso a tutti i materiali del corso in modalità asincrona, ma poi sarà seguito dal relatore attraverso il feedback individuale su semplici attività obbligatorie intermedie e nella progettazione finale, interagendo sulla chat e partecipando al Forum interno alla piattaforma. Inoltre si cercherà di creare micro comunità di scambio e buone pratiche tra i corsisti.

Ogni modulo si compone di brevi video interattivi, con domande inserite all'interno degli stessi. Viene fornita una sito-bibliografia per ogni modulo. Al termine di ogni modulo completato, il corsista riceverà un badge come attestato della frequenza al modulo.

Il corso vuole essere uno spunto e uno stimolo per adottare una metodologia innovativa nel proprio insegnamento.

Destinatari: docenti di lingue straniere (e non solo) della Regione Toscana.

Aree Digcomp Edu:

2. Creare e modificare risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso: A2 (principiante)

Struttura:

- Incontro iniziale di presentazione e lancio in sincrono;
- Video presentazione del modulo;
- 3 video-lezioni con attività e forum tutorati;
- Presentazioni e spunti bibliografici per consultazione e/o ampliamento;
- Attività pratica di creazione di oggetti digitali;
- Project Work finale di progettazione (con scheda guida) ispirata ad una metodologia a scelta e relativa documentazione della sperimentazione dell'attività in aula.
- Incontro finale sincrono di restituzione e scambio di buone pratiche.

Link video lancio: https://bit.ly/TOC_jingle

CRONOPROGRAMMA DEL CORSO

TECH4LANG 2022-2023 1ªEDIZIONE

DATA	ATTIVITÀ	Modalità
14 novembre	1° Incontro on line del corso	Sincrono
14 -20 novembre	Modulo di microlearning: visualizzare video e partecipare al forum.	Asincrono
27 Novembre	Consegna attività pratica del microlearning	Asincrono
21-27 novembre	Modulo di game-based learning	Asincrono
4-dicembre	Consegna attività pratica game based	Asincrono
28-11 al 4 dicembre	Modulo di PBL	Asincrono
11-dicembre	Consegna attività pratica PBL	Asincrono
5-11 dicembre	Modulo di Realtà Aumentata	Asincrono
18 dicembre	Consegna attività pratica di AR	Asincrono
9 -22 dicembre	Sperimentazione in aula dell'attività scelta	
23 gennaio	2° incontro sincrono, condivisione e documentazione dell'attività realizzata, scambio di buone pratiche.	Sincrono