

Insegnare la storia nell'era digitale

Workshop

Il primo appuntamento è dedicato alle attività introduttive, teoriche e metodologiche, indispensabili per inquadrare gli argomenti oggetto del corso.

Programma

- 14,30 Registrazione dei partecipanti
- 14,45 Presentazione del corso
- 15,00 Luigi Sebastiani *Dir. UST MS*

Insegnare nell'era digitale

- 15,15
Paolo Bissoli *Presidente ISRA*
Massimo Michelucci *V. Pres. ISRA*

Resistenza e Liberazione in provincia di Massa Carrara

- 15,35 Maria Luisa Simoncelli *Dir. ISRA*
- Riflessioni sul valore della Resistenza**
- 15,55 Angelo Angella *Coord. progetto*
- Insegnare storia alla luce delle indicazioni nazionali**
- 16,15 Luca Madrignani *Ricercatore ISRA*
- Risorse in rete per lo studio della storia del Novecento**

- 16,35 Pausa Caffè

- 16,45 Jessica Redeghieri *Docente esperta innovazione e tecnologie didattiche*

La scrivania digitale dell'insegnante di storia

- 17,45 Dibattito

Il secondo appuntamento è dedicato all'approfondimento pratico di alcuni degli strumenti di lavoro presentati durante l'incontro seminariale.

Dopo una prima introduzione strumentale, attività di laboratorio gestite da Jessica Redeghieri permetteranno di ricercare, progettare e creare materiali utili all'insegnamento della storia.

I partecipanti, attraverso l'esperienza laboratoriale, verranno a contatto con strumenti, strategie e soluzioni che potranno poi applicare all'interno del proprio contesto formativo.

Ogni workshop sarà strutturato in modo tale da favorire tutti i livelli di conoscenza digitale. Sarà possibile partecipare a uno o più workshop.

Workshop 1 dalle 14,30 alle 15:50

MAPPE E IMMAGINI PARLANTI

Molto spesso le mappe e le immagini di un libro di storia vengono viste come elementi grafici ma è difficile scoprirne i dettagli e ricavarne informazioni e spunti di lavoro.

Far parlare una mappa o un'immagine significa renderla trasparente, di facile lettura e accattivante, ricca di informazioni.

Mappe e immagini diventano, così, veicoli di storie di vita, di viaggi, di avventure.

Il workshop sarà l'occasione per dare voce, colore e movimento attraverso la creazione di mappe e immagini parlanti.

Dotazione: i partecipanti che lo desiderino possono portare un microfono per registrare da pc.

Workshop 2 dalle 15,50 alle 17,10

UN LIBRO, TANTI LINGUAGGI

Cos'è un ebook? Perché creare un ebook? Un ebook è lo spazio in cui testo e immagini dialogano con audio e video, in cui le informazioni si moltiplicano in modo strutturato.

Offrire la possibilità di creare un ebook o di "sfogliarlo" significa permettere di utilizzare più canali e forme di comunicazione.

Al suo interno è possibile riunire e organizzare tutti quei contenuti che spesso troviamo sparsi per il web, nei libri, nella mente... Attraverso gli ebook la storia storica diventa dinamica, la storia frammentata diventa organizzata!

Durante il workshop i partecipanti creeranno passo dopo passo il proprio ebook.

Workshop 3 dalle 17,10 alle 18,30

DIALOGHI TRA REALTÀ

La creazione di elementi di realtà aumentata e di QR Code porterà i partecipanti a comprendere come le realtà possano dialogare tra loro, come la realtà contemporanea possa essere arricchita con elementi del passato e come tutto questo possa essere estremamente accattivante e di stimolo per gli alunni.

All'interno del workshop verranno sperimentate le potenzialità didattiche di queste frontiere tecnologiche.

Dotazione: per testare i materiali prodotti è consigliato che i partecipanti si dotino di un dispositivo Android.