



# **PERCORSO FORMATIVO “STRUMENTI DI DIDATTICA ALTERNATIVA” PER I DOCENTI**

**Proposta di progetto**

*Como*





## 1. Premessa

Le attività di seguito proposte mirano, naturalmente, al raggiungimento in maniera ottimale degli obiettivi concordati con il committente.

La seguente proposta di progetto si articola in 1 fase:

1. *Percorso formativo “strumenti di didattica alternativa” per i docenti*





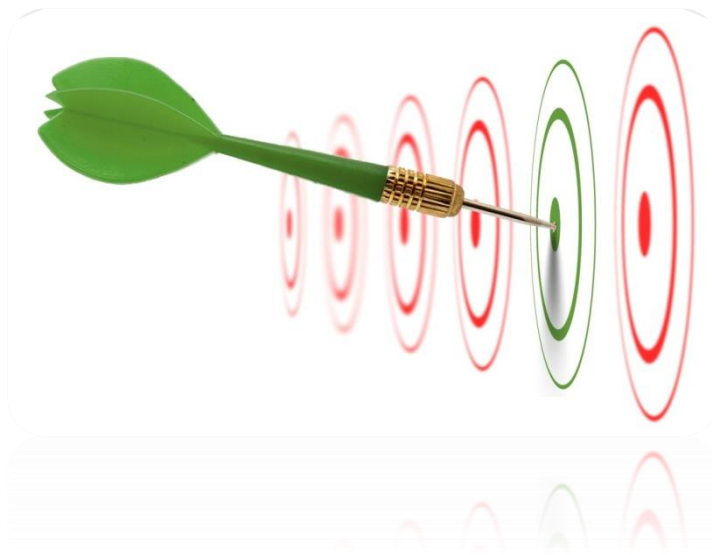
## 2. Obiettivi

Gli obiettivi della seguente proposta di progetto sono:

1. *learn by doing*<sup>1</sup>
2. *imparare a lavorare e a confrontarsi in gruppo*
3. *imparare nuove metodologie didattiche IT*

Le modalità della sua attuazione consistono in:

1. *lezioni in piccoli gruppi*
2. *attivazione di strumenti di "customer satisfaction" che vadano a misurare il grado di soddisfazione degli utenti coinvolti*



---

<sup>1</sup> Metodologia di apprendimento basata sull'esperienza pratica



### 3. Fasi e azioni

#### 3.1 Fase : percorso formativo “strumenti di didattica alternativa” per i docenti <sup>2</sup>

**La nostra proposta prevede:**

**Durata:** 3 incontri da 2 ore ciascuno

**Operatori:** 2

**Target per l’attivazione del laboratorio:** da un minimo di 5 ad un massimo di 8 docenti

#### ***Programma***

Durante questi 3 incontri, verranno mostrati ai docenti presenti una serie di strumenti tecnologici di didattica alternativa. Nel dettaglio si vedranno le seguenti tecnologie:

- Realtà aumentata <sup>3</sup>:
  - coloriamo con la realtà aumentata
  - impariamo l’alfabeto
  - conosciamo gli animali
  - il corpo umano
  - aumentiamo l’apprendimento delle materie tradizionali (matematica, scienze, geografia)
  - realtà aumentata con gli oggetti
- Robotica (Makey Makey)
- Realtà virtuale <sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Il materiale per lo svolgimento del laboratorio, verrà portato da MT Promozione

<sup>3</sup> Per **realtà aumentata**, o **realtà** mediata dall’elaboratore, si intende l’arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.

<sup>4</sup> La **realtà virtuale** è una simulazione realistica di una realtà che non esiste