



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO

Istituto Tecnico Tecnologico

"Leonardo da Vinci"

Via A. Volta, 26 – 01100 Viterbo - tel.0761309657 - C.F.80016570568

Codice Univoco Ufficio **UFZ3T0** Codice Ipa **istc_vttf010008**

e-mail: vttf010008@istruzione.it PEC: vttf010008@pec.istruzione.it

Sito web: www.ittvt.edu.it

Corso di Formazione: Sviluppo delle Competenze di Orientamento per Docenti con Tecnologie Digitali

Durata Totale: 12 ore

Struttura: 1° Giorno - 8 ore, 2° Giorno - 4 ore

Il Corso di Formazione: Sviluppo delle Competenze di Orientamento per Docenti con Tecnologie Digitali è un percorso di 12 ore suddiviso in due giornate, che mira a potenziare le competenze dei docenti nell'uso delle tecnologie digitali per l'orientamento scolastico. I partecipanti esploreranno strumenti e metodologie innovative come WebQuest, digital storytelling, e gamification, acquisendo le abilità necessarie per progettare attività di orientamento interattive e coinvolgenti, migliorando così l'engagement degli studenti e supportandoli nel loro percorso educativo e professionale.

Giorno 1: Fondamenti e Strumenti Digitali per l'Orientamento

Obiettivo: Fornire ai docenti le competenze per utilizzare strumenti digitali per l'orientamento degli studenti.

- **Introduzione al Corso e Obiettivi** o Presentazione del corso e dei partecipanti.
 - o Definizione degli obiettivi formativi.
- **Brainstorming e WebQuest** o Introduzione al brainstorming con Mentimeter e utilizzo del diario di bordo con Google Sites.
 - o Esplorazione della metodologia del WebQuest per creare percorsi di orientamento.
- **E-Portfolio e Progettazione di Percorsi di Orientamento** o Utilizzo di Google Sites per creare e gestire e-portfolio degli studenti.
 - o Introduzione all'uso di Canvas per la creazione di mappe, video, loghi e timeline.
 - o Progettazione di un esempio di e-portfolio e di un percorso di orientamento con Canvas.
- **Strumenti di Rendicontazione e Progettazione** o Utilizzo di strumenti digitali per la rendicontazione e la progettazione didattica.

- Progettazione di un percorso di didattica digitale integrata utilizzando schemi guida.
- **Conclusioni e Domande** ○ Sintesi dei contenuti trattati.
- Discussione finale e domande aperte.



Giorno 2: Applicazione Pratica e Metodologie Innovative

Obiettivo: Approfondire le metodologie innovative e applicarle in un contesto pratico per l'orientamento.

- **Recap della Prima Giornata** ○ Riflessione sugli argomenti trattati il giorno precedente.
- **Digital Storytelling per l'Orientamento** ○ Creazione di storie digitali per esplorare carriere e percorsi di studio.
 - Utilizzo di Book Creator, Storyjumper, e Storymaps per creare un digital story orientato agli studenti.
- **Gamification e Collaborazione Digitale** ○ Gamification come strumento per coinvolgere gli studenti nell'orientamento.
 - Creazione di un'attività di escape room utilizzando Genially.
 - Promozione della collaborazione digitale tra docenti e studenti tramite Padlet.
 - Documentazione condivisa e interazione continua con gli studenti attraverso Padlet.
- **Conclusioni e Valutazione del Corso** ○ Condivisione delle esperienze, valutazione e feedback finale.

