

*PROGETTO DI SVILUPPO  
DELLA CULTURA DIGITALE  
ED EDUCAZIONE AI MEDIA*

**“Conoscere la Lavagna Interattiva**

**Multimediale (L.I.M.)”**

## **PROGETTO LIM**

Il corso cercherà di fornire le conoscenze e le competenze sul sistema della LIM e le sue potenzialità sulla didattica. L'intento di favorire e potenziare l'innovazione didattica attraverso l'uso delle tecnologie informatiche, in particolar modo la Lavagna Interattiva ne riveste un ruolo chiave e fornisce innumerevoli vantaggi nelle diverse esigenze didattiche degli alunni.

## **PREMESSA**

La Lavagna Interattiva Multimediale è uno strumento che può diventare strategico per un nuovo modo di fare didattica. Strumento di integrazione con la didattica d'aula poiché coniuga la forza della visualizzazione e della presentazione tipiche della lavagna tradizionale con le opportunità del digitale e della multimedialità.

## **FINALITA'**

Con un approccio a 360 gradi dal funzionamento della lavagna interattiva alle metodologie di insegnamento lo scopo del corso è di supportare gli insegnanti a comprendere come il continuo evolversi delle tecnologie implichi nuovi scenari all'interno dei processi formativi e di insegnamento e quanto la LIM possa rappresentare un innovativo strumento di comunicazione che favorisca e faciliti l'apprendimento e l'acquisizione di conoscenze, competenze ed abilità.

## **DESTINATARI**

- Insegnanti, di scuole di ogni ordine e grado;
- Formatori ed educatori;
- Operatori nell'ambito della comunicazione;

## **OBIETTIVO GENERALE**

Scopo del corso è quello di aggiornare e/o formare i docenti di ogni ordine e grado trasmettendo ai partecipanti, tutte le competenze necessarie all'utilizzo della LIM quale strumento utile ed efficace per la preparazione e l'organizzazione di lezioni, seminari e conferenze in modo innovativo.

Il corso si propone di supportare gli insegnanti a comprendere come il continuo evolversi delle tecnologie implichi nuovi scenari all'interno dei processi formativi e di insegnamento e quanto la LIM possa rappresentare un innovativo strumento di comunicazione che favorisca e faciliti l'apprendimento e l'acquisizione di conoscenze, competenze ed abilità.

## **OBIETTIVI SPECIFICI**

- Sviluppare specifiche competenze su utilizzi ed applicazioni della LIM;
- Fornire conoscenze e competenze nell'uso e nelle applicazioni della LIM;
- Rafforzare ed approfondire gli aspetti teorici, pedagogici e comunicativi coinvolti nell'utilizzo della LIM;
- Incrementare la motivazione dell'insegnamento;
- Promuovere l'uso della LIM nell'ambito della normale pratica didattica.

## **METODOLOGIA**

Metodologie attivo-partecipative (lezioni frontali, circle time, role playing, didattica attiva).

## **ATTIVITÀ, FASI E TEMPI**

Il progetto ha la durata di 20 ore complessive, distribuite in 4 incontri di 5 ore ciascuno.

È articolato negli step seguenti:

### **STEP 1 – Componenti del sistema LIM.**

- La prima fase descrive come funziona il sistema LIM sia a livello hardware che software, con una panoramica sulle tipologie più diffuse.

### **STEP 2 – Uso della LIM.**

- La seconda fase si concentrerà sull'utilizzo degli strumenti, funzioni e software. Quindi affronteremo l'uso degli accessori come la penna digitale e vedremo i comandi principali dei software gestionali più diffusi, come creare, salvare e lavorare sui file, gli strumenti base per creare delle lezioni interattive e coinvolgenti.

### **STEP 3 – Didattica con la LIM**

- La terza fase fornirà le conoscenze per le risorse digitali messe a disposizione per utilizzare al meglio il sistema LIM come i Learning Objects e le Open Educational Resources.

### **STEP 4 – Inclusione con la LIM**

- Nella quarta fase si affronterà l'utilizzo del sistema LIM in ottica di inclusione didattica per coinvolgere tutti gli studenti della classe per poter avere un ambiente di cooperative learning. Inoltre, tenendo conto dei bisogni educativi degli alunni, il sistema LIM può essere uno strumento di aiuto per alunni che abbiano Bisogni Educativi Speciali.

**RISORSE**

Materiali: Cancelleria.

Umane: 1 Perito Informatico

Palomonte, 19 agosto 2020

PROGETTISTA/FORMATORE

Marcello Massa

PERITO INFORMATICO

