

Titolo: Matematica e giochi digitali

Priorità Piano Nazionale di Formazione 2016-2019

Didattica per competenze innovazione metodologica

Linea strategica

Promuovere la ricerca didattica sia di carattere disciplinare sia nelle sue connessioni interdisciplinari

Descrizione corso

Integrazione del potenziale di materiali offerti da piattaforme open nei curricoli di matematica, accedendo ad un offerta di esercizi strutturati. La modalità di classe virtuale viene gestita dai docenti modulando le attività secondo le esigenze dei propri studenti con lo scopo di incrementare l'offerta didattica orientando gli studenti ad una responsabilità attiva nei riguardi del proprio percorso di apprendimento.

Il corso introduce i docenti all'utilizzo della piattaforma, alternando incontri in presenza (4) ad una fase operativa on line supervisionata dal formatore.

Ambiti

Trasversale: Innovazione didattica e didattica digitale

Specifico: Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti

Destinatari corso

L'unità formativa è rivolta ai docenti di primaria e scuola secondaria di 1° grado

Obiettivi

- Conoscenza delle potenzialità della piattaforma Khan Academy
- Predisposizione della classe virtuale e proposta di attività documentate mediante piattaforma

Programma Unità formativa

Struttura

Totale 25 ore totali

12 ore in presenza

13 ore di attività in classe mediante piattaforma

Partecipanti

Max **25** docenti per ogni edizione

Mappatura competenze

- **Integrazione** della didattica della matematica con risorse digitali

Tipologia verifiche

Piattaforma