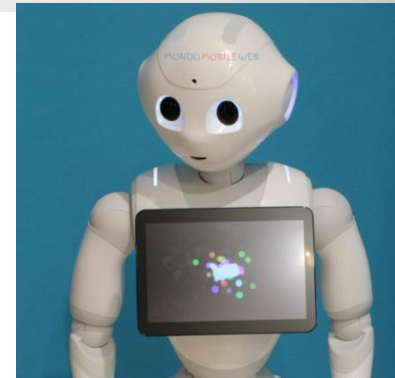
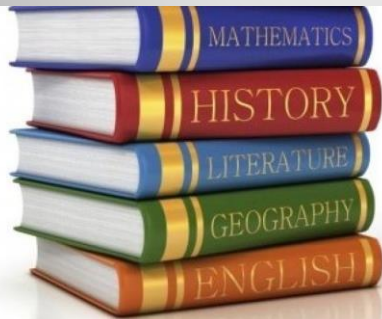


Corso

Metodologie didattiche innovative



Formatore: Dott.ssa Ilaria Basile

**DIDATTICA A DISTANZA
E
METODOLOGIE DIDATTICHE**

DIDATTICA A DISTANZA

STORIA RECENTE ?

Formazione per corrispondenza

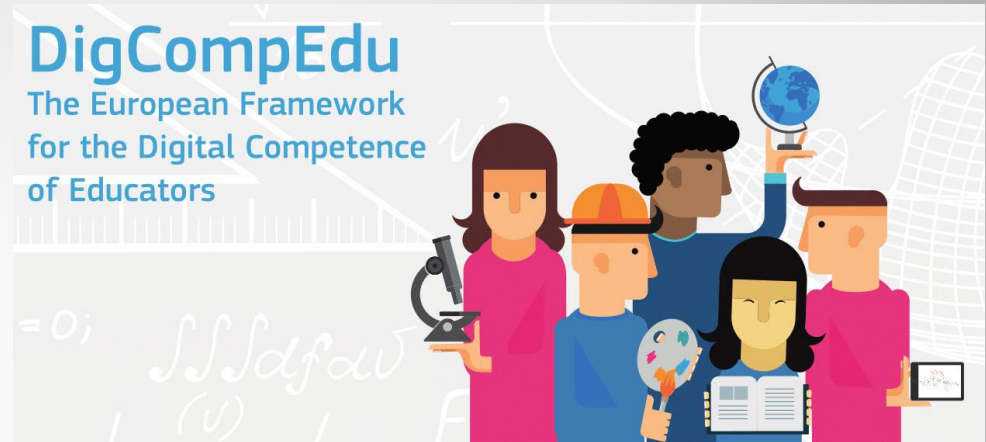
Formazione multimediale

Formazione in rete

Formazione 2.0....

Trentin G. (2001). *Dalla Formazione a Distanza all'Apprendimento in Rete*, Franco Angeli, Milano

RIFERIMENTI NORMATIVI



- 6 aree
- Tempi più lunghi per la programmazione
- Coinvolgimento professionale
- Risorse digitali

Synthesis of the DigCompEdu Proposal



Figure 2: Synthesis of the DigCompEdu competence descriptors

1. Professional engagement	2. Digital Resources	3. Digital Pedagogy	4. Digital Assessment	5. Empowering Learners	6. Facilitating Learners' Digital Competence
<p>1.1 Data management To use digital tools to effectively and safely store, retrieve, analyse and share administrative and student-related data. To contribute to discussing and critically reflecting on data management strategies and policies at the organisational level.</p> <p>1.2 Organisational communication To use digital technologies to enhance organisational communication with learners, parents and third parties. To contribute to collaboratively developing and improving organisational communication strategies.</p> <p>1.3 Professional collaboration To use digital technologies to engage in collaboration with other educators, sharing and exchanging knowledge and experience and collaboratively innovating pedagogic practices. To use professional collaborative networks as a source for one's own professional development.</p> <p>1.4 Reflective practice To individually reflect on, critically assess and actively develop one's digital pedagogical practice.</p> <p>1.5 Digital Continuous Professional Development (CPD) To use digital sources and resources for continuous professional development.</p>	<p>2.1 Selecting digital resources To identify, assess and select digital resources for teaching and learning, understanding applicable copyright and accessibility requirements.</p> <p>2.2 Organising, sharing and publishing digital resources To organise digital resources for one's own current and future use and re-use, as well as for sharing them with others. To digitally publish learning resources and share them with learners, parents and other educators, respecting the rules of copyright. To understand the use and creation of open licences and open educational resources, including their proper attribution.</p> <p>2.3 Creating and modifying digital resources To modify and build on existing openly licensed resources and other resources where this is permitted. To create or co-create new digital educational resources. To consider the specific learning objective, context, pedagogical approach, and learner group, when designing digital resources and planning their use.</p>	<p>3.1 Instruction To implement digital devices and resources into the teaching process, so as to enhance the effectiveness of instructional practices. To appropriately scaffold, manage and orchestrate digital teaching interventions. To experiment with and develop new formats and pedagogical methods for instruction.</p> <p>3.2 Teacher-learner interaction To use digital tools and services to enhance the interaction with learners, individually and collectively, within and outside the learning session. To use digital technologies to offer timely and targeted guidance and assistance. To experiment with and develop new forms and formats for offering guidance and support.</p> <p>3.3 Learner collaboration To use digital technologies to foster and enhance collaborative learning strategies, e.g. as a basis for the collaborative exchange in the group, as a tool for conducting a collaborative assignment, or as a means of presenting results.</p> <p>3.4 Self-directed learning To use digital technologies to support self-directed learning processes, i.e. to enable learners to plan, monitor and reflect on their own learning, evidence progress, share insights and come up with creative solutions.</p>	<p>4.1 Assessment formats To use digital tools for formative and summative assessment. To enhance the diversity and suitability of assessment formats and approaches.</p> <p>4.2 Analysing evidence To generate, select, critically analyse and interpret digital evidence on learner activity, performance and progress, in view of informing teaching and learning.</p> <p>4.3 Feedback and Planning To use digital tools to provide targeted and timely feedback to learners. To adapt teaching strategies accordingly and to provide targeted support, based on the evidence generated by the digital tools used. To enable learners and parents to understand the evidence provided by digital tools and use it for decision-making.</p>	<p>5.1 Accessibility and inclusion To ensure accessibility to learning resources and activities, for all learners, including those with special needs. To consider and respond to learners' (digital) expectations, abilities, uses and misconceptions, as well as contextual, physical or cognitive constraints to their use of digital tools.</p> <p>5.2 Differentiation and personalisation To use digital tools to address learners diverse learning needs, e.g. by allowing them to follow different learning pathways and goals, by offering alternative approaches and tools, and allowing learners to proceed at different speeds towards individual learning goals.</p> <p>5.3 Actively engaging learners To use digital tools to foster learners' active and creative engagement with a subject matter.</p>	<p>6.1 Information and media literacy To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to articulate information needs; to find information and resources in digital environments; to organise, process, analyse and interpret information; and to compare and critically evaluate the credibility and reliability of information and their sources.</p> <p>6.2 Digital communication & collaboration To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to effectively and responsibly use digital tools for communication, collaboration and civic participation.</p> <p>6.3 Digital content creation To incorporate assignments and learning activities which require learners to express themselves through digital means, and to modify and create digital content in different formats. To teach learners how copyright and licences apply to digital content, how to reference sources and attribute licenses.</p> <p>6.4. Wellbeing To take measures to ensure learners' physical, psychological and social well-being while using digital technologies. To empower learners to manage risks and make use of digital technologies to support their own social, psychological and physical wellbeing.</p> <p>6.5 Digital problem solving To incorporate learning and assessment activities which require learners to identify and solve technical problems or to transfer technological knowledge creatively to new situations.</p>

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Piano Nazionale
SCUOLA digitale

- ▣ Il digitale come strumento per tutte le discipline
- ▣ Il laboratorio deve arrivare in classe (modificare gli ambienti di apprendimento)
- ▣ Dalla didattica trasmissiva all'apprendimento collaborativo

PIANO NAZIONALE SVILUPPO DIGITALE



S
p
a
z
i

Laboratori mobili

Aule aumentate

Processo di digitalizzazione nella scuola

Investimenti in termini di connettività, fibra ottica, banda larga e cablaggio

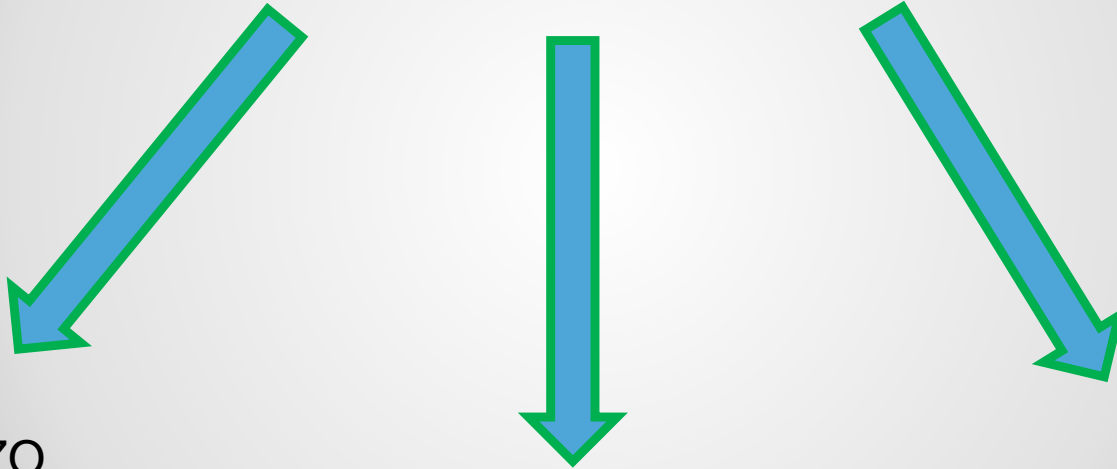
DIDATTICA A DISTANZA

TECNOLOGIE

MEZZO

CONTENUTO

FINE



DIDATTICA A DISTANZA



- Riflessione formativa
- Integrazione aree disciplinari
- Sistema formativo integrato
- Mezzo informatico

COME STRUTTURARE LA DIDATTICA A DISTANZA

+ Fattori chiave

+ Organizzativi

+ Di attuazione

+ Pedagogici

+ Tecnologici

Fattori organizzativi

- Supporto organizzativo
- Infrastruttura tecnica
- Disponibilità di tempo
- Riconoscimento dell'innovazione
- Formazione – tecnica, pedagogica

Fattori pedagogici

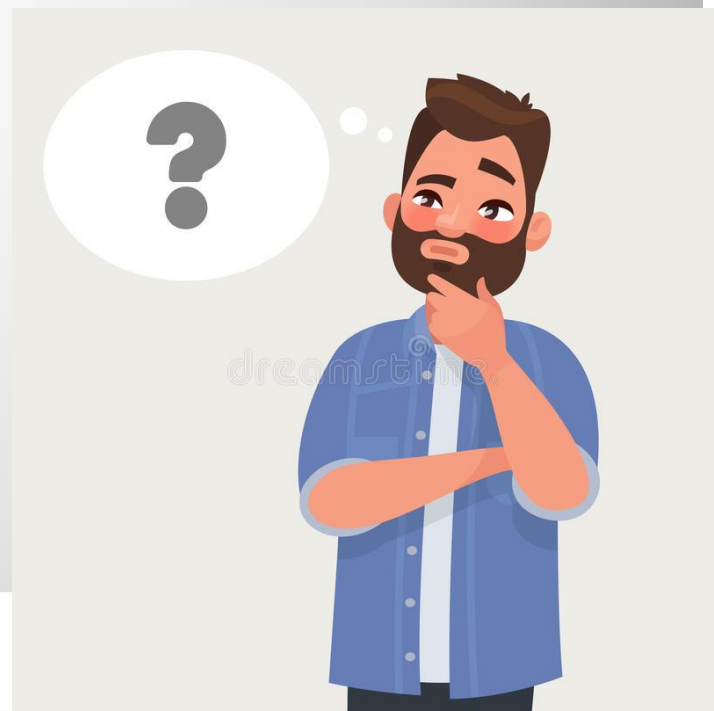
- Quadro organizzativo esistente
- “formato” – equilibrio tra residenzialità e distanza
- Obiettivi specifici dei corsi
- Bisogni dei partecipanti
- Approccio pedagogico preferito del formatore

RUOLO ATTIVO DEL DISCENTE

- **PRODUZIONE MATERIALI**
- **DEFINIZIONE ARCO TEMPORALE**
- **PIANIFICAZIONE ATTIVITA' CON CALENDARIO / AGENDA**
- **RICORDARE APPUNTAMENTI E IMPEGNI**
- **MAGGIOREFLESSIBILITA' NEL RITMO DI APPRENDIMENTO**
- **MOTIVAZIONE**

COMPETENZE DIGITALI

Competenze digitali reali degli studenti



EDUCAZIONE AL DIGITALE

- **Utilità degli strumenti**
- **Sostenere la capacità critica e la creatività**
- **Competenze metacognitive**
- **Approccio al digitale (prospettiva di mastery learning)**

LA COMUNITA' DI APPRENDIMENTO

- ◆ ESSERE PARTE DI UN GRUPPO
- ◆ ATMOSFERA INFORMALE
- ◆ RISPETTO
- ◆ COLLABORAZIONE
- ◆ FIDUCIA
- ◆ SCAMBIO RECIPROCO
- ◆ PATTO VIRTUALE



VOI CHE DOCENTI SIETE?

- Tradizionalisti
- Quelli che vorrebbero ma non hanno competenze tecniche
- Quelli che imparano dall'esperienza altrui
- Quelli che pensano che utilizzando le tecnologie diventano innovatori

IL DOCENTE DEVE ADATTARSI A SE STESSO, ALLO STUDENTE E AL CONTESTO IN CUI OPERA

NUOVE TECNOLOGIE

**PORSI
DOMANDE**

IMPEGNO

**PRE
CONDIZIONI**

AGGIORNAMENTO

PARTE SECONDA

PIATTAFORME DIDATTICHE

TIPI DI PIATTAFORME

PROPRIETARIE

OPEN SOURCE



Applicazioni web

Installazione su server

PIATTAFORME DIDATTICHE

Brainstorming

- TIPOLOGIE PIATTAFORME

- UTILIZZO

- INDIVIDUAZIONE TENENDO CONTO DELL'USO

- QUANTO LA METODOLOGIA E' DI SUPPORTO ALLE PIATTAFORME?

PIATTAFORME DIDATTICHE

GOOGLE SUITE

SOCLOO

ITUNES

EDMODO

WESCHOOL

MOODLE

OFFICE 365

CRITERI PER LA SCELTA

STRUMENTI
DIDATTICI

DEFINIZIONE
RUOLI

STRUMENTI DI
COMUNICAZIONE

LAVORO
OFFLINE

STRUMENTI DI
MONITORAGGIO

VINCOLI DI
SPAZIO

EDMODO

- Inviare messaggi
- Assegnare compiti
- Verificare la correzione
- Tenere traccia dei compiti
- Valutazioni
- Calendario
- Editor on line per word, excel e power point
- App Spotlight



EDMODO

- Accesso alunni
- Accesso genitori
- Accesso vietato agli esterni (solo classe)
- No pubblicità
- Possibilità di condividere documenti di drive
- Disponibile su ogni dispositivo ios o Android
- Eroga badge



FIDENIA

- Possibilità di creare gruppi con altre scuole
- Accesso dello studente solo con la propria classe
- Registrazione studenti
- Classi virtuali
- Codice corso



FIDENIA

- Mail non obbligatoria
- Inserire username e password
- Gruppo chiuso con le attività visibili solo al docente e gli studenti
- Bacheca
- Editor questionari (basta entrare in Questbase e non si esce dall'ambiente Fidenia)



FIDENIA

- Questionario online e su carta
- Questionario con inversione di domande, per fila....
- Notifica per ogni studente
- Risorse pubbliche (altri docenti)
- Si integra con google drive per ritrovare i documenti e aggiungere



Fidenia

- Centro Studi Erikson collegamento con SOFIA
- EPUB EDITOR
- QUESTBASE (on line o su carta)
- Tracce audio, contenuti, immagini e video
- Calendario per creare eventi
- Registro elettronico per voti e valutazioni



OFFICE 365

- Strumenti per BES
- Learning Tools = per bisogni educativi speciali (sillabazione, cambiamento font, ecc)
- Skype in versione business (fino a 250 partecipanti con condivisione di video, testo e pc)
- Si può anche registrare una lezione
- Account illimitati
- Sistema di posta e calendario per spazio Cloud



OFFICE 365

- Teams = gestione di lavori di gruppo

- Microsoft Forms = sondaggi

- OneNote

- Lavora anche offline e si sincronizza quando va on line

- Non ha limitazioni di font

- Si può scrivere anche a mano libera, su Lim, su touch o con penna digitale

- Permette di collaborare allo stesso documento



OFFICE 365

- E' multiplatforma, per cui può essere utilizzata con qualsiasi strumento operativo
- Si adatta all'hardware di cui si è in possesso.
- Account certificato dalla scuola
- Stay = nuovo strumento di presentazione multimediale
- Video = produzione di un canale video in piattaforma
Una sorta di youtube privato della scuola



OFFICE 365

- Sharepoint = intranet della scuola (per inserire siti personali e della scuola)
- Yammer = social network della scuola
- Power Bi / Power Apps / Flow per analisi dati
- Outlook = classica casella di posta
- Sway
 - ✓ ricerca coperta da copyright
 - ✓ risultati con licenza creative commons
 - ✓ possibilità di incorporare più sway



OFFICE 365

- Si possono inserire i materiali di Geogebra
- Si possono inserire immagini 3D (www.sketchfab.com)
- Si può inviare un codice per far sì che studenti e docenti possano modificare
- Si possono inserire post twitter
- Possibilità di inserire una mappa con bing



WESCHOOL

- ❏ Istant test
- ❏ Esercizi e verifiche (ben 10 tipologie per esempio quiz, cruciverba e abbina le carte)
- ❏ Videoquiz = si può prendere da youtube e si può aggiungere dove vogliamo un quiz
- ❏ Si presta bene alla Flipped Classroom



MOODLE

- Creazione corso = amministratore
- Iscrizione allievi = docent
- Possibilità di fare test / moduli in diretta / registrare una videolezione
- Consegna verbali digitali assemblee
- Possibilità di inserire fogli presenze

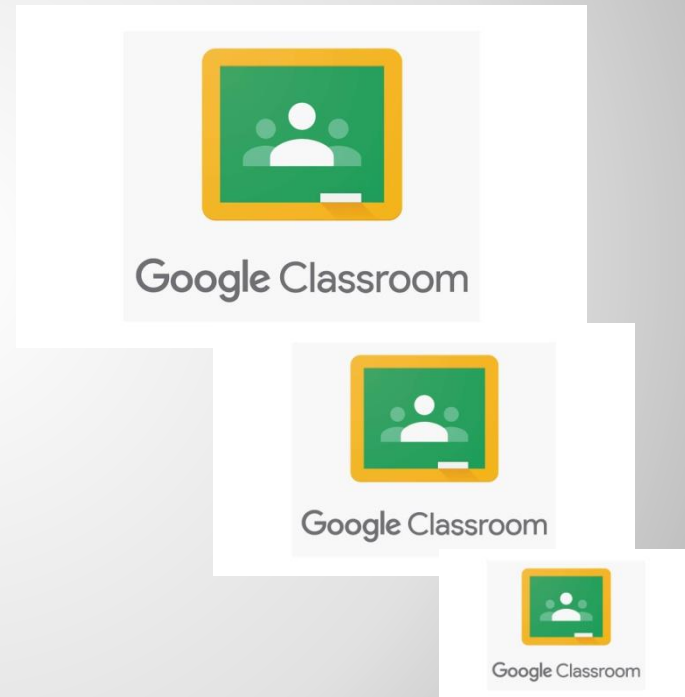


Modular Object Oriented Dinamic
Learning environment

Apprendimento dinamico
modulare orientato agli oggetti

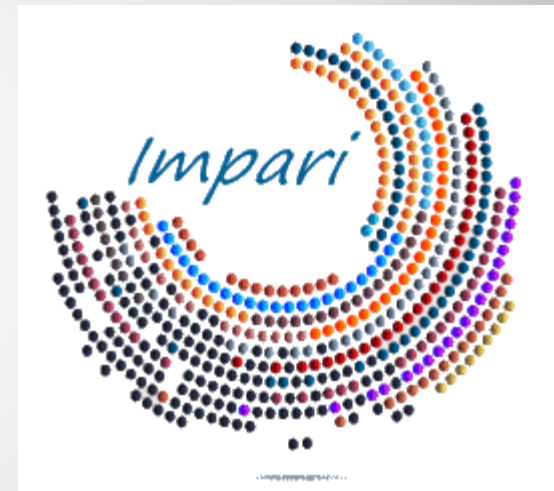
CLASSROOM

- Unico ambiente gratuito
- Acquisto di dominio da parte della scuola
- Profilo amministratore
- Profilo docente
- Profilo studente
- Possibilità di correggere file in pdf o jpg
- Possibilità di scaricare estensioni



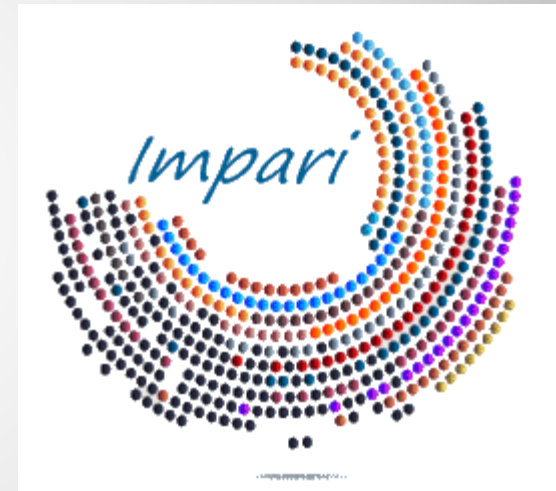
IMPARI

- Videoconferenza con solo 3 utenti
- Generare mappe da wikipedia
- Libri consultabili sia on line che off line
- Creazione libreria personale
- Creazione nuvole con il testo che si vuole
- Creazione codici QR
- Creazione giornale



Impari

- Web slide da wikipedia
- Web slide personali
- Lim universale (da Lim o tablet)
- Timeline (per inserire eventi sulla linea del tempo)
- Strumenti per la classe capovolta



SCHOOLGY

- Sito social learning (valgono le stesse potenzialità di un social network)
- Essendo orientato alla didattica ha diverse caratteristiche
- In Italia non è molto sviluppato in quanto non tradotta in italiano
- Possibilità di creare scale di valutazione e non solo voti, ad esempio rubriche
- Disponibile per ios e Android



SOCLOO

- Social network didattico gratuito
- Creazione di percorsi interdisciplinari
- Accesso solo ai docenti
- Possibilità di scambiare materiali con docenti di altre scuole
- Alternanza scuola – lavoro (per tutte le scuole che hanno aderito)
- Progetto cinema (catalogo con acquisto)



GOCONQR

- Piattaforma per apprendimento cooperativo
- Si possono creare classi
- RegISTRAZIONI gratuite
- Creazione flashcard
- Versione premium 30 dollari circa per upgrade
- Gare di performance



JOMLA

- + Creata da sviluppatori
- + Gratuita
- + Alcuni contenuti a pagamento
- + Verifica compatibilità
- + Compatibile con skype



WORDPRESS

- Interessante per strutturare un blog
- OpenSource (libero e personalizzabile)
- Diverse figure
 1. Amministratore
 2. Editore
 3. Autore
 4. Collaboratore
- 3 Gb di spazio
- No pubblicità
- Spese di dominio se deve essere utilizzato in versione scaricabile



WORDPRESS

Strumenti per registrare una lezione

■ Screencast

SCREENCAST  MATIC

■ Google meet



■ Quicktime

- ❖ uso con Mac
- ❖ registrazione schermo
- ❖ salvataggio in automatico sulla scrivania



■ VLC

- ❖ cattura video
- ❖ permette anche di registrare



■ Cam Studio Recorder



Corso

Metodologie didattiche innovative

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Formatore: Dott.ssa Ilaria Basile