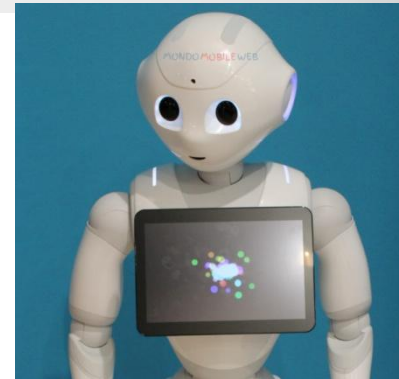
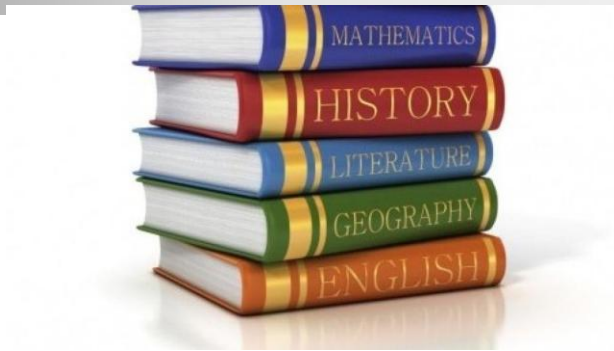


# **Corso**

## **Metodologie didattiche innovative**



**Formatore: Dott.ssa Ilaria Basile**

# **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'**

## **Le nuove forme di comunicazione**

- Dal modello meccanico a quello delle reti
- Le nuove forme di socialità

## **La costruzione del sapere**

- Educare al pensiero informatico
- Il ruolo del docente formatore

## **Metodologie didattiche a distanza**

- Metodologie didattiche attive
- Strumenti

## **Parte teorica 1**

## **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'**

**Didattica a distanza come mezzo o come fine?**

- Potenzialità e criticità
- Le attività a distanza

Progettazione e strutturazione di attività a distanza con metodologie innovative

**Lavoro in piattaforma**

# **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'**

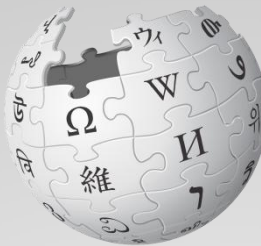
## **Metodologie didattiche a distanza**

- Metodologie didattiche attive
- Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento (potenzialità e criticità relativamente alle diverse metodologie)

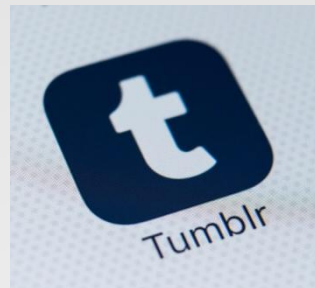
## **Debriefing**

**COME CAMBIA LA COMUNICAZIONE**

## COME CAMBIA IL MODO DI COMUNICARE



## COME CAMBIA IL MODO DI COMUNICARE



# **LA NUOVA SOCIALITA'**

## **VILLAGGIO GLOBALE**

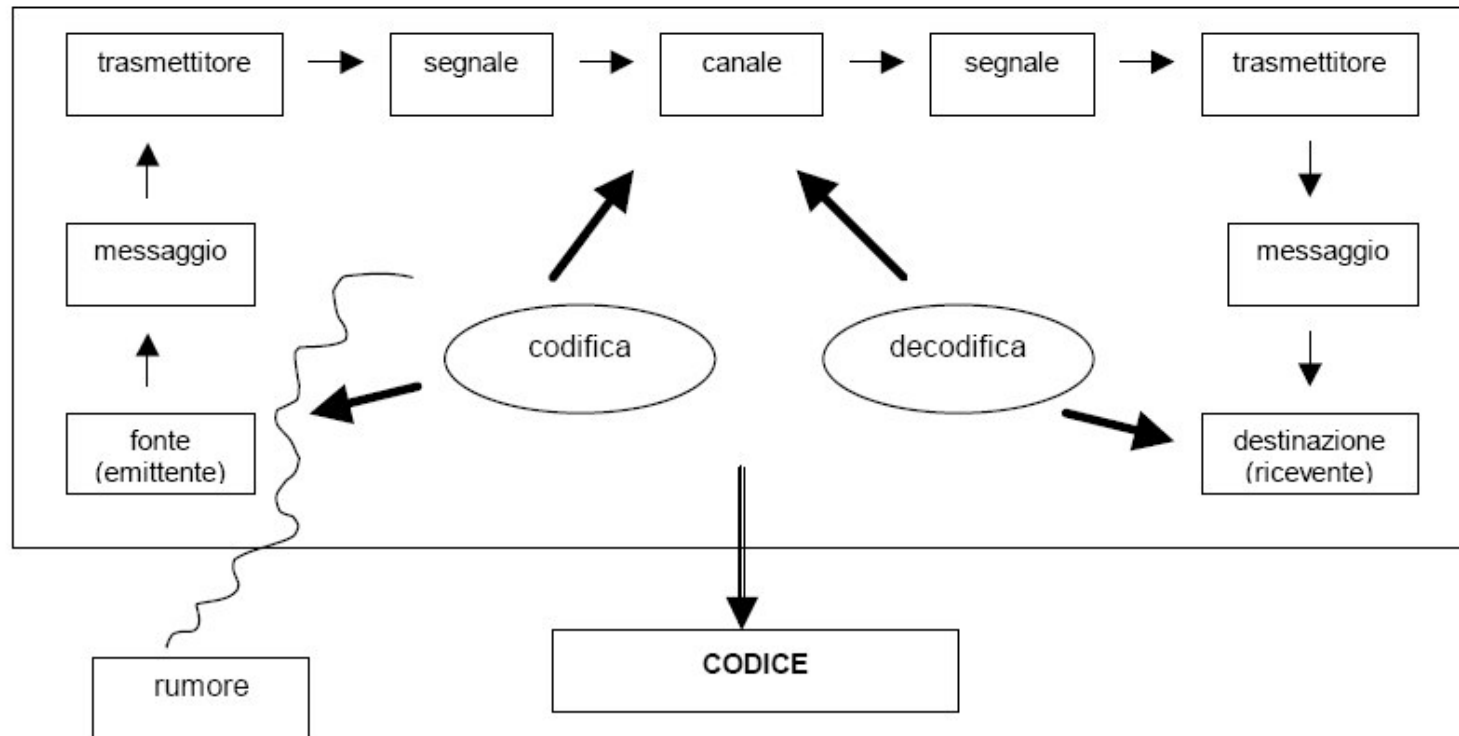
- **DIFFUSIONE DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE**
- **SCAMBIO DI INFORMAZIONI IN TEMPO REALE**
- **COMUNICAZIONE ACCESSIBILE**
- **COMUNICAZIONE IN TEMPO REALE**



## **LA NUOVA SOCIALITA'**

- I CANALI MEDIALI
- L'AUTOFORMAZIONE
- LA PURA RICETTIVITA'
- AUTONOMIA DECISIONALE
- LA COMUNICAZIONE – NON COMUNICAZIONE

## MODELLO MECCANICO, SISTEMICO E RELAZIONALE



# COMUNICAZIONE IN RETE E MODELLO MECCANICO

ACCUMULAZIONE MNEMONICA DEI CONCETTI



IL MODELLO MECCANICO



QUALI ELEMENTI IN COMUNE?

# INNOVAZIONE VUOL DIRE TECNOLOGIA?



## TECNOLOGIE COME MEZZO O COME FINE?

Didattica → Tecnologia

Tecnologia → Didattica

Didattica ↔ Tecnologia

## TECNOLOGIE COME MEZZO O COME FINE?

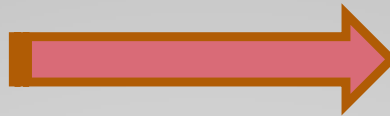


**RAGAZZI  
AL  
CENTRO**

**FOCUS SULL'APPRENDIMENTO**

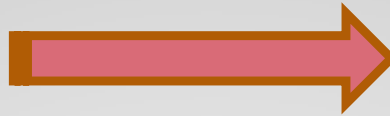
## L'APPRENDIMENTO

**Comportamentismo**



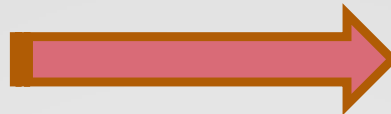
**STIMOLO  
RISPOSTA**

**Cognitivismo**



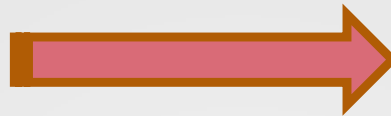
**TRASFORMAZIONE**

**Teorie umaniste**



**PARTECIPAZIONE**

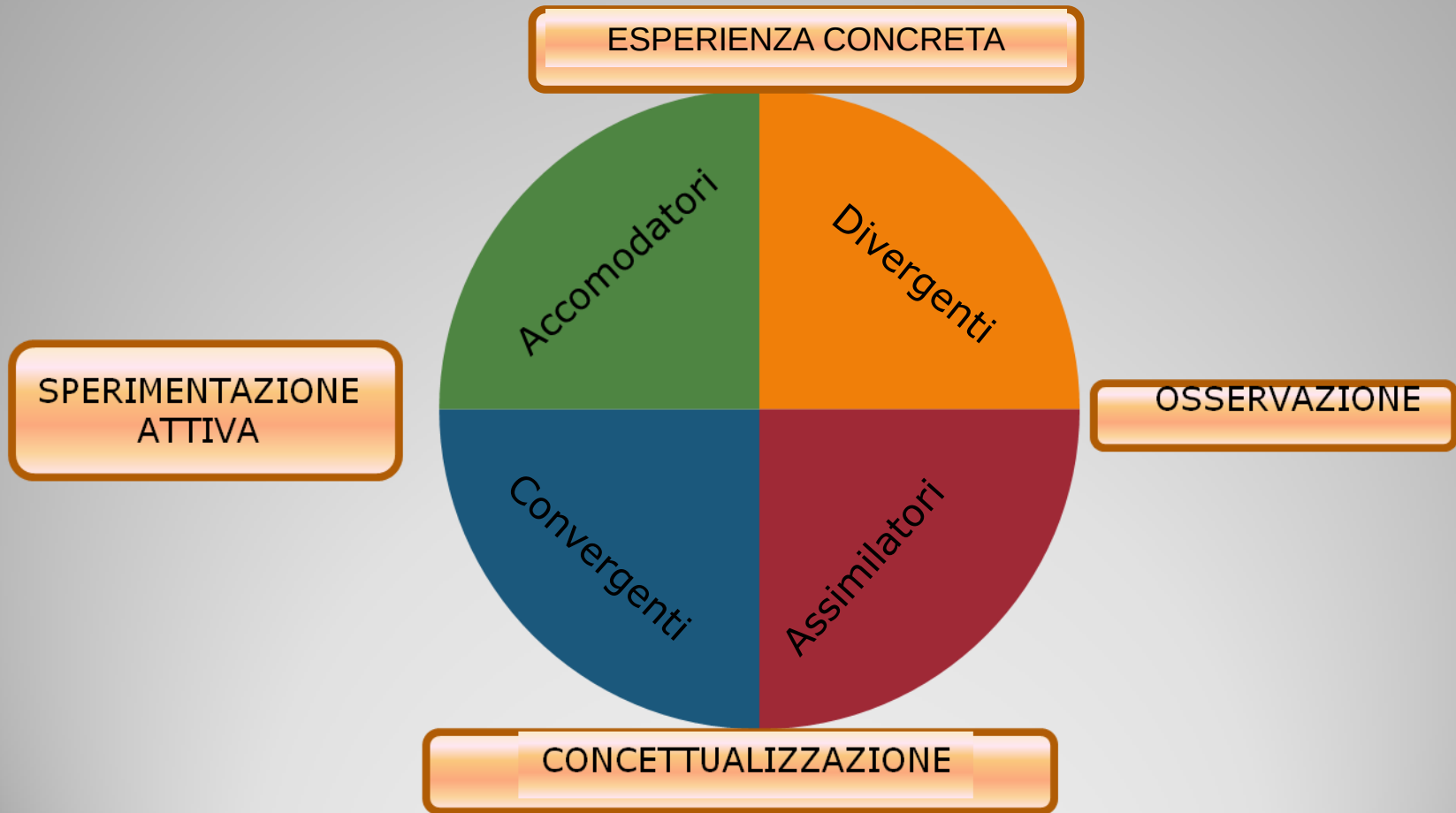
**Teorie  
costruttiviste**



**COSTRUZIONE  
RICERCA ATTIVA**



## STILI DI APPRENDIMENTO

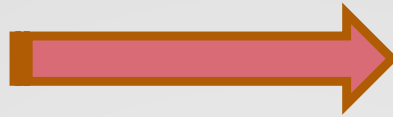


***Il modello “esperienziale” di Kolb***

## L'APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

*“L'apprendimento collaborativo si ha quando esiste una reale interdipendenza tra i membri del gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità verso il gruppo e i suoi obiettivi. Questa modalità di apprendimento si basa su attività di comunicazione, sincrona o asincrona”*

**MODELLO  
EDUCATIVO**



**AGGIUNGERE  
VALORE**

Cit: Antony Kaye in Trentin G. (2010). Networked Collaborative Learning: social interaction and active learning, Woodhead/Chandos Publishing Limited, Cambridge, UK

## **EDUCAZIONE E FORMAZIONE**

- ☐ Creazione di condizioni favorevoli
- ☐ Analisi effettive capacità
- ☐ Affermazione dell'identità seppure in un processo di globalizzazione
- ☐ Uguaglianza nell'acquisizione delle competenze e nel raggiungimento dei livelli di apprendimento

# PROGETTAZIONE LEZIONE

SISTEMA FORMATIVO & SISTEMA EDUCATIVO

- ❖ Analisi
- ❖ Programmazione
- ❖ Tempi
- ❖ Setting
- ❖ Materiali

**QUALE  
APPROCCIO?**

## **PORSI DOMANDE**

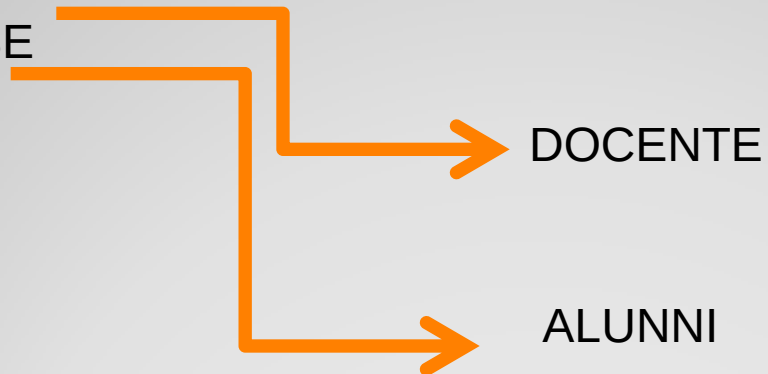
- ❖ HO RISCONTRATO UN CAMBIAMENTO?
- ❖ QUANTO HO RISCONTRATO COINCIDE O E' VICINO ALLE ATTESE?
- ❖ POSSO AFFERMARE CHE QUANTO E' RISCONTRATO E' IL FRUTTO DELL'AZIONE FORMATIVA?

## COSA ANALIZZARE

❑ COERENZA DEGLI OBIETTIVI

❑ QUALITA' DEGLI INTERVENTI

❑ LE ATTESE



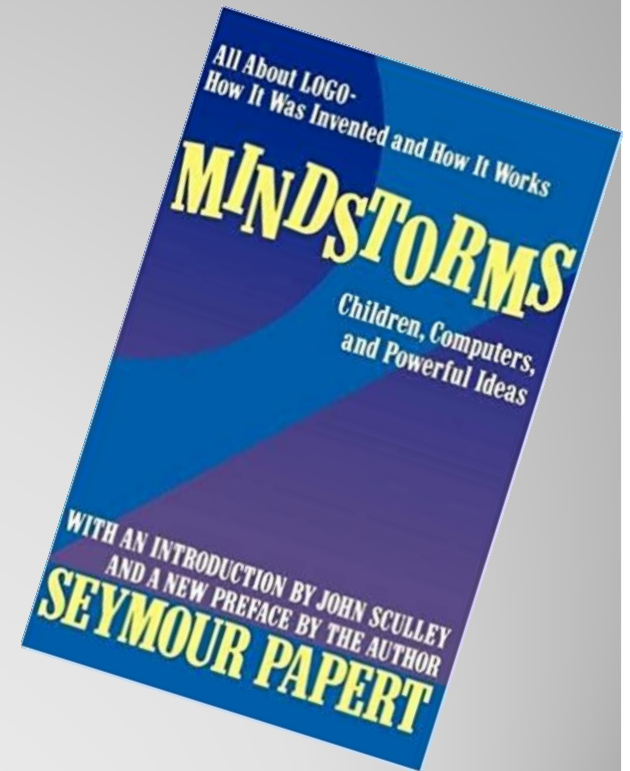
# LO STUDENTE PROTAGONISTA

COSTRUZIONISMO



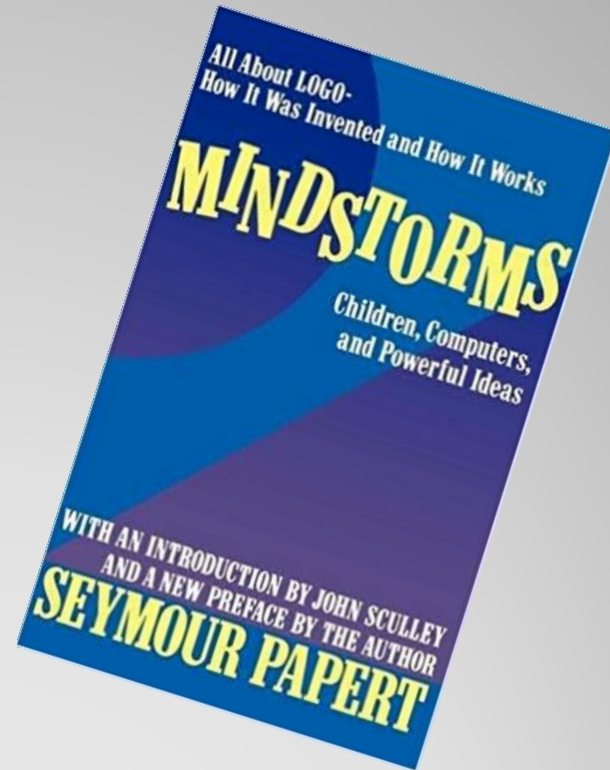
**Seymour Papert**

- Coinvolgimento del discente
- Riflessione sui processi
- Errore fonte di crescita

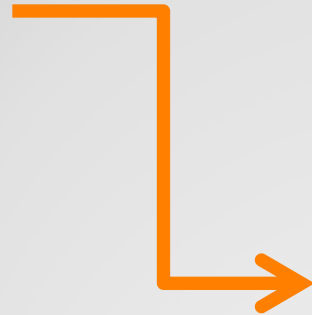


## LO STUDENTE PROTAGONISTA

# Inversione epistemologica



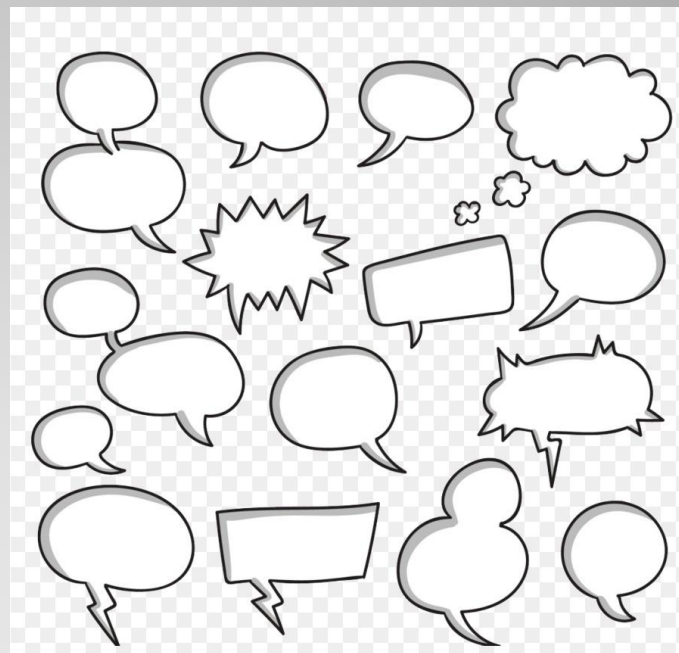
Imparare a usare



Usare per imparare



## COSA CHIEDIAMO AI NOSTRI ALUNNI?



# IL RUOLO DEL DOCENTE

## COMPITO DEL DOCENTE

- ❑ VALORIZZARE LE QUALITA' DEGLI STUDENTI
- ❑ POTENZIARE LE CAPACITA'
- ❑ FORNIRE AUTENTICHE ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO
- ❑ SAPER DEFINIRE APPROCCI STRUTTURALI

VYGOTSKIJ



ZONA DI SVILUPPO  
PROSSIMALE

## **SCAFFOLDING**

**PROSPETTIVA  
COSTRUTTIVISTA**

**IMPALCATURA  
SOSTEGNO**

Wood, D. J., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The Role of Tutoring in Problem Solving. *Journal of Child Psychiatry and Psychology*, 17, 89-100

# METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

## METODOLOGIE

🌐 Lezione frontale

🌐 Lezione tutoriale (anche con pc, ma è individualizzata, segue il ritmo del soggetto, sebbene sia di matrice comportamentista)

🌐 Discussione (modello socratico)

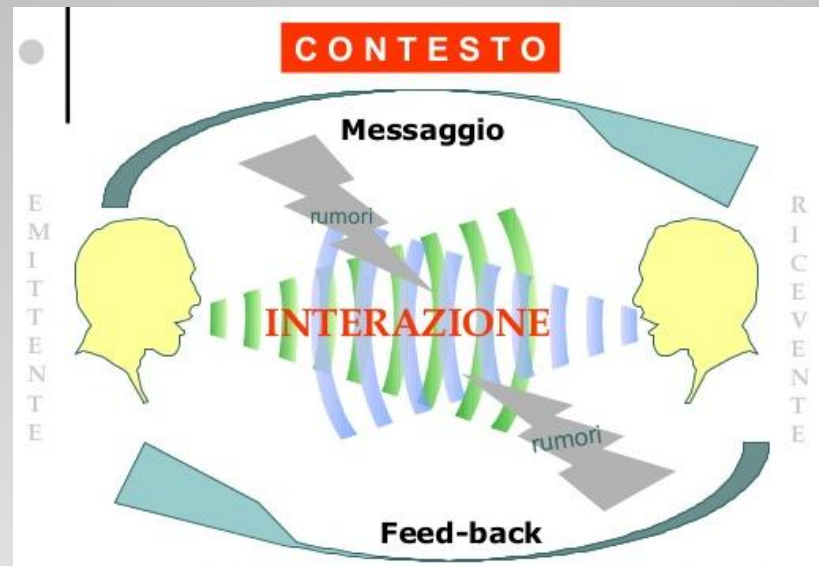
🌐 Studio di caso (situazione reale o verosimile e si fa per analizzare e risolvere una situazione)

🌐 Apprendimento di gruppo o apprendimento cooperativo

🌐 Simulazione e role play (apprendere dalle conseguenze delle proprie azioni)

🌐 Brainstorming

# COMUNICAZIONE



La comunicazione è un processo che consiste nel trasmettere o nel far circolare delle Informazioni, cioè un insieme di dati tutti o in parte sconosciuti al ricevente prima dell'atto comunicativo. Tale definizione, in cui la comunicazione è intesa come trasferimento di risorse, è una delle più omnicomprensive.

## Comunicazione

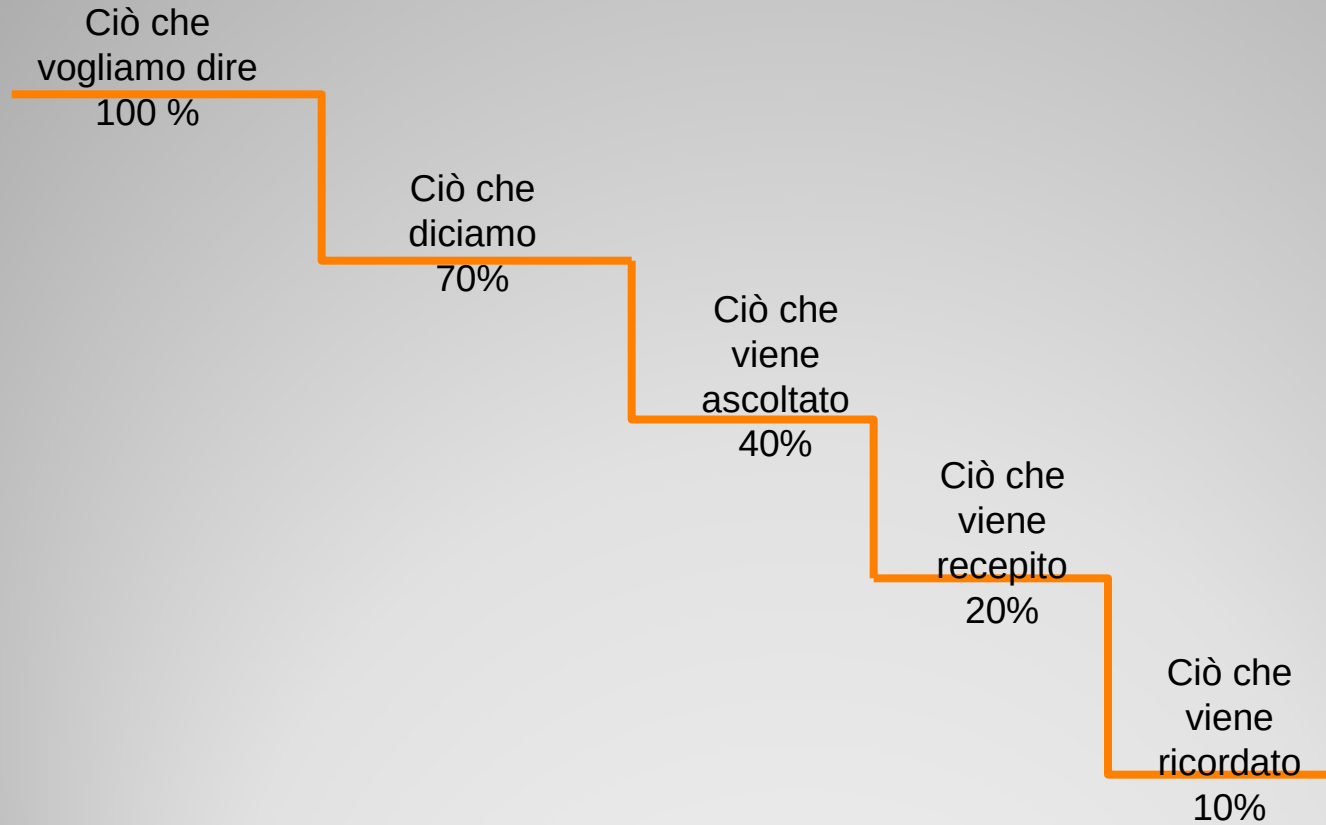
*L'uomo che guarda fisso davanti a sé mentre fa colazione in una tavola calda affollata, o il passeggero d'aereo che siede con gli occhi chiusi, stanno entrambi comunicando che non vogliono parlare con nessuno né vogliono si rivolga loro la parola, e i vicini di solito afferrano il messaggio e rispondono lasciandoli in pace*

Paul Watzlawick





# Comunicazione

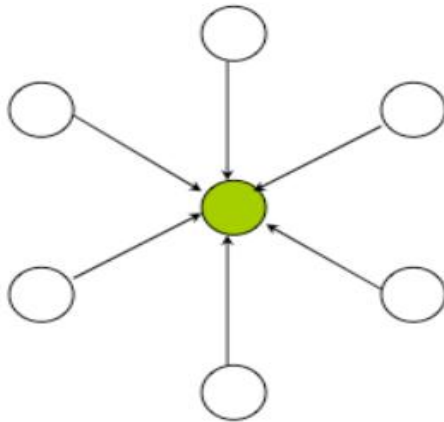


## Comunicazione – assiomi

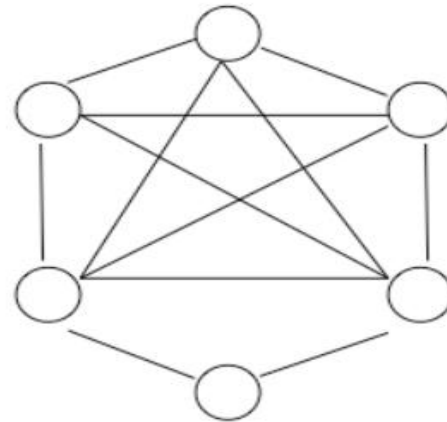
1. *Non si può non comunicare*
2. *Ogni comunicazione ha un aspetto di contenuto e un aspetto di relazione, di modo che il secondo classifica il primo ed è quindi metacomunicazione*
3. *Gli esseri umani comunicano sia in modo digitale che analogico (analogico non vuol dire digitale)*
4. *La natura di una relazione dipende dalla punteggiatura delle sequenze di comunicazione fra i partecipanti*
5. *Tutti gli scambi di comunicazione sono simmetrici o complementari, a seconda che siano basati sull'uguaglianza o sulla differenza*

## L'importanza del creare un gruppo

LAVORO IN GRUPPO



LAVORO DI GRUPPO



*.....La qualità delle relazioni qualifica la tipologia di gruppo*

*Un gruppo è un insieme (o totalità) dinamico costituito da individui che si percepiscono vicendevolmente come più o meno interdipendenti per qualche aspetto (K. Lewin)*

## Gruppo – parametri

RUOLI

AMPIEZZA

RELAZIONI

OBIETTIVI  
CONDIVISI

CREAZIONE DI  
NORME

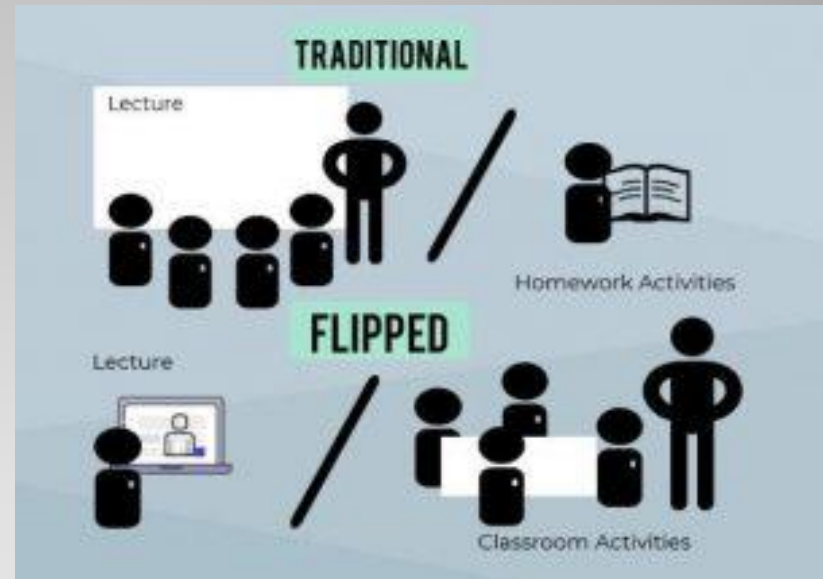
INTERAZIONE

# FLIPPED CLASSROOM

TO FLIP

RIBALTA

CAPOVOLGE



APPRENDIMENTO  
SITUATO

# FLIPPED CLASSROOM

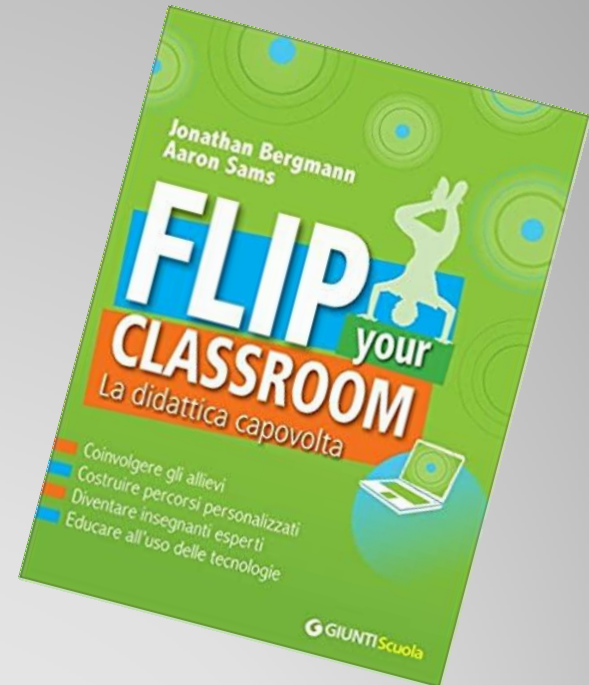
## FASI

LAVORO IN CLASSE

STUDIO A CASA

GLI ALUNNI GESTISCONO NON SOLO IL PRODOTTO MA ANCHE IL PROCESSO

# FLIPPED CLASSROOM

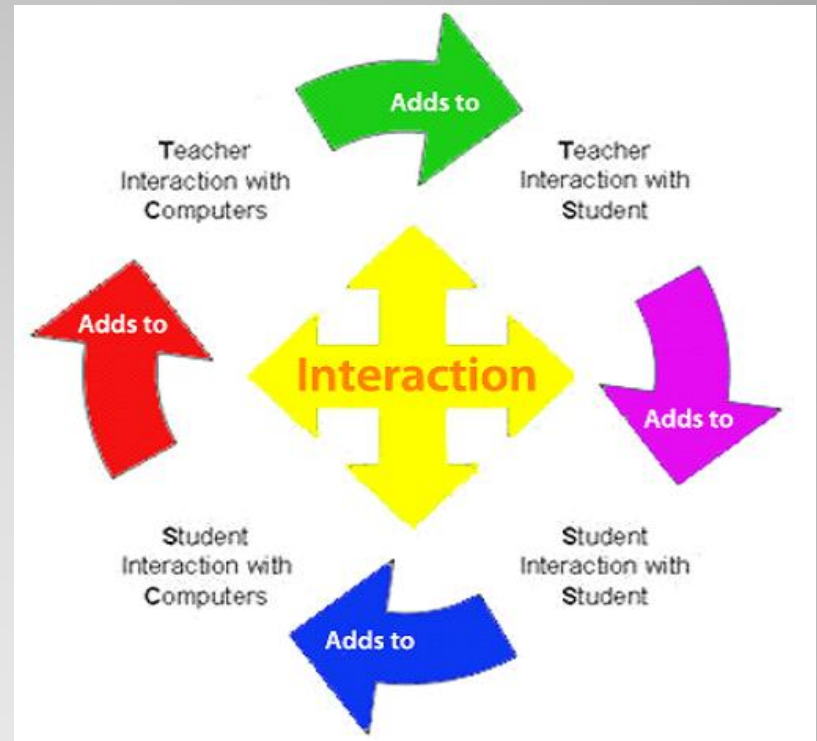


Ambiente dinamico

Maggiore responsabilità

Peer learning

# FLIPPED CLASSROOM



- ◆ DIVIDERSI I COMPITI
- ◆ POSSIBILITA' DI USARE IL CELLULARE
- ◆ DOCENTE FACILITATORE



## FLIPPED CLASSROOM

**Mastery Learning** → **B.S.Bloom**



Si passa all'argomento successivo solo quando si è appreso quello precedente

## FLIPPED CLASSROOM

| Aspetti positivi                                | Aspetti negativi                                 |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Materiali sempre accessibili                    | Studio a casa potrebbe essere limitato           |
| Verifica costante                               | Disagio nel lavorare in un determinato gruppo    |
| Motivazione                                     | Difficoltà nello svolgere lo studio in autonomia |
| Visibilità di attività e criteri di valutazione |                                                  |

# APPRENDIMENTO COOPERATIVO

- ◆ Attenta pianificazione delle attività
- ◆ Contratto con gli alunni
- ◆ Relazione docente / studente
- ◆ Relazione studente / studente
- ◆ Fiducia
- ◆ Setting



# **Apprendimento cooperativo – gruppo casuale**

## **Il gruppo casuale**

Può essere usato:

- Per formare gruppi all'inizio del percorso
- Quando non si hanno informazioni sui corsisti
- Per fare attività di ripasso e verifica dell'apprendimento al termine di una o più unità didattiche
- Quando si lavora sulle competenze sociali
- Per attività di socializzazione

## **Apprendimento cooperativo – gruppo casuale**

### **Inside outside circle**

1. Si formano due cerchi concentrici
2. Si formano coppie (A+B)
3. A pone delle domande, B risponde
4. Si invertono i ruoli
5. I cerchi ruotano
6. Si ripetono le fasi da 2 a 5
7. Si prendono 2 coppie per volta e si forma un gruppo da 4

## **Apprendimento cooperativo – gruppo casuale**

### Inside outside circle

Per fare cosa?

- 🗺️ Presentazioni individuali
- 🗺️ Aspettative
- 🗺️ Parole chiave di una lezione ascoltata
- 🗺️ Scambio di esperienze

# **Apprendimento cooperativo – gruppo eterogeneo**

## **Il gruppo eterogeneo**

Può essere usato:

- per formare gruppi con la massima diversità di esperienze
- per fare attività in cui sia fondamentale avere una discussione ricca e approfondita
- per formare gruppi di rendimento omogeneo

## **Apprendimento cooperativo – gruppo eterogeneo**

### **Value line**

1. Si segna una linea sul pavimento; si fa un'affermazione che possa causare accordo o disaccordo; gli estremi della linea rappresentano le due posizioni, il centro l'incertezza
2. I corsisti si collocano sulla linea rispetto alle loro opinioni
3. Una delle due estremità si sposta, ripiegando la linea e portando le due estremità una di fronte all'altra
4. Si prende una coppia dal lato sinistro e una dal destro e si forma un gruppo



# Apprendimento cooperativo

Per fare cosa?

- ✚ Prima di una simulazione
- ✚ Prima di un role play
- ✚ Prima di una discussione di gruppo

## **Apprendimento cooperativo – gruppo omogeneo**

### **Il gruppo omogeneo**

- Può essere usato per creare gruppi di interesse/ruolo
- Può essere usato per creare gruppi per aree tematiche

## **Apprendimento cooperativo – gruppo omogeneo**

### **Corners**

1. Si scelgono 4 argomenti e si posizionano dei cartelli ai 4 angoli della stanza
2. Si chiede ai corsisti di andare nell'angolo che corrisponde al loro interesse
3. Si formano coppie che discutono sul perché della scelta
4. Si prendono due coppie e si forma un gruppo da 4

# **Apprendimento cooperativo – il Teambuilding**

## **Il teambuilding**

### Obiettivi:

- fare conoscenza
- sviluppare identità di gruppo
- favorire il sostegno reciproco
- valorizzare le differenze
- sviluppare sinergie
- introdurre contenuti
- far ripassare contenuti

## **Apprendimento cooperativo – il Teambuilding**

### Three step interview

1. Si formano due coppie (A+B; C+D)
2. A intervista B; C intervista D
3. B intervista A; D intervista C
4. In gruppo: A parla di B; B parla di A; C parla di D; D parla di C

## **Apprendimento cooperativo – il Teambuilding**

### **Windows**

1. Si fornisce uno schema diviso di 5 parti
2. Il gruppo trova caratteristiche individuali (gusti, opinioni, situazioni) che distinguono 1, 2, 3 componenti o tutto il gruppo.
3. Dagli elementi emersi si compone il nome del gruppo che si colloca nello spazio centrale dello schema

# **Apprendimento cooperativo – Classbuilding**

## **Obiettivi**

- Fare conoscenza
- Identità collettiva
- Valorizzare le differenze
- Sviluppare sinergie
- Divertirsi
- Allentare la tensione del lavoro
- Far ripassare contenuti
- Fare una rapida verifica della comprensione

# **Apprendimento cooperativo – Interdipendenza positiva**

## **L'interdipendenza positiva**

### **da obiettivo**

Non esiste obiettivo individuale, l'unico obiettivo raggiungibile è di gruppo e può essere raggiunto completamente solo con il contributo di tutti

### **da materiale**

- fornendo una sola unità del set di materiali previsti per l'esercitazione
- assegnando un materiale a ciascun componente
- ponendo un obiettivo raggiungibile solo con l'intero set di materiali

### **da informazione**

- fornendo parti di informazione ai singoli componenti del gruppo o alle coppie
- l'informazione completa e la realizzazione del compito dipende dalla condivisione dell'informazione



## **Apprendimento cooperativo – Partner**

1. Nel gruppo da 4 si formano 2 coppie
2. Ad ogni coppia viene assegnato una parte di un testo da studiare, o una parte di un compito
3. Le coppie studiano o fanno la loro parte di compito
4. Le coppie preparano la presentazione del loro lavoro all'altra coppia
5. Il gruppo si riunisce e le coppie si istruiscono a vicenda sulla parte di lavoro svolto.
6. La coppia devono verificare la comprensione dopo le rispettive presentazioni

## **Apprendimento cooperativo**

La responsabilità individuale si crea attraverso:

- La responsabilità di compito che si verifica se ogni corsista è reso responsabile nel gruppo per la sua parte di progetto
- Quando ogni corsista è responsabile per una porzione unica di materiale per l'apprendimento, presentazione o prodotto di gruppo
- Qualsiasi forma di responsabilità individuale si crei, il contributo di ogni individuo deve essere noto al gruppo

## **Apprendimento cooperativo – Group Investigation**

### **Group investigation**

1. Si selezionano 4 temi o quattro quesiti e si assegna ogni tema/quesito ad un componente del gruppo
2. Il componente del gruppo cerca informazioni sul tema o la risposta al quesito
3. Il gruppo condivide le informazioni che ciascun componente ha trovato
4. Tutto il gruppo deve essere in grado di rispondere su tutti e 4 i temi/quesiti

## **Apprendimento cooperativo – Numbered heads together**

### Numbered heads together

1. I componenti del gruppo si numerano da 1 a 4
2. Il tutor pone una domanda
3. Il gruppo si prepara a rispondere
4. Il tutor chiama un numero e seleziona tra tutti i corsisti con quel numero chi dovrà rispondere alla domanda

Esempio: per verificare la comprensione di una lettura

## **Apprendimento cooperativo – Roundtable**

### Roundtable

1. Il tutor consegna un foglio con una domanda a ciascun gruppo
2. A turno ciascun partecipante scrive sul foglio

Esempi: parole chiave di una relazione o lettura  
come teambuilding tematico all'avvio di una unità didattica

## IL DEBATE



### **Dibattito critico**

Dibattito in cui due studenti o squadre si confrontano dialetticamente sostenendo, rispetto a un tema dato, due tesi opposte.

## IL DEBATE

Confronto dialettico tra squadre o studenti

Tesi opposte su un tema dato

Sostenere una tesi con l'uso dei dati

Tempi e regole prestabilite

Rafforzare le competenze trasversali

Processo e non contenuto



## IL DEBATE

Inquiry learning  
(apprendimento per inchiesta)



Apprendere contenuti  
attraverso la ricerca

MODALITA'

Peer to peer



Cooperative Learning

Dividere il lavoro in fasi  
Tema diviso



# IL DEBATE

## **Step 1: scelta gruppi**

- Docente
- Autoformati

## **Step 2: assegnare i materiali**

## **Step 3:**

- Assegnare i ruoli (relatori – ricercatori)

## IL DEBATE

- Problem posing (cioè saper porre domande giuste dopo aver ascoltato il contributo degli avversari)
- Saper parlare in pubblico
- Ascolto attivo
- Collaborazione

**TECNOLOGIE ?**

## IL DEBATE – Struttura

- ✚ Domande tra gruppi
- ✚ Domande del pubblico
- ✚ Decostruzione delle tesi altrui



**DIDATTICA A DISTANZA  
E  
METODOLOGIE DIDATTICHE**

# **DIDATTICA A DISTANZA**

## **STORIA RECENTE ?**

Formazione per corrispondenza

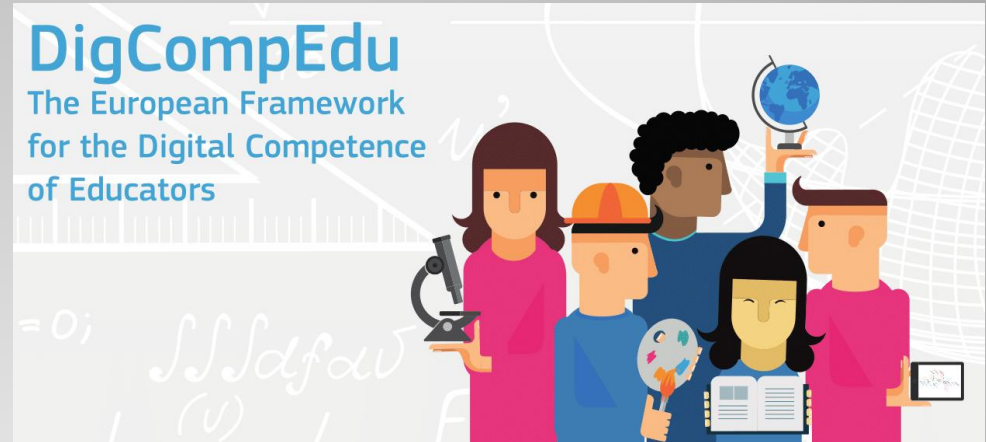
Formazione multimediale

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><b>1.1 Data management</b><br/>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><b>1.2 Organisational communication</b><br/>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><b>1.3 Professional collaboration</b><br/>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><b>1.4 Reflective practice</b><br/>To individually reflect on, critically assess and actively develop one's digital pedagogical practice.</p> <p><b>1.5 Digital Continuous Professional Development (CPD)</b><br/>To use digital sources and resources for continuous professional development.</p> | <p><b>2.1 Selecting digital resources</b><br/>To identify, assess and select digital resources for teaching and learning, understanding applicable copyright and accessibility requirements.</p> <p><b>2.2 Organising, sharing and publishing digital resources</b><br/>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><b>2.3 Creating and modifying digital resources</b><br/>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><b>3.1 Instruction</b><br/>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><b>3.2 Teacher-learner interaction</b><br/>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><b>3.3 Learner collaboration</b><br/>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><b>3.4 Self-directed learning</b><br/>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><b>4.1 Assessment formats</b><br/>To use digital tools for formative and summative assessment. To enhance the diversity and suitability of assessment formats and approaches.</p> <p><b>4.2 Analysing evidence</b><br/>To generate, select, critically analyse and interpret digital evidence on learner activity, performance and progress, in view of informing teaching and learning.</p> <p><b>4.3 Feedback and Planning</b><br/>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><b>5.1 Accessibility and inclusion</b><br/>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><b>5.2 Differentiation and personalisation</b><br/>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><b>5.3 Actively engaging learners</b><br/>To use digital tools to foster learners' active and creative engagement with a subject matter.</p> | <p><b>6.1 Information and media literacy</b><br/>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><b>6.2 Digital communication &amp; collaboration</b><br/>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><b>6.3 Digital content creation</b><br/>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><b>6.4. Wellbeing</b><br/>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><b>6.5 Digital problem solving</b><br/>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

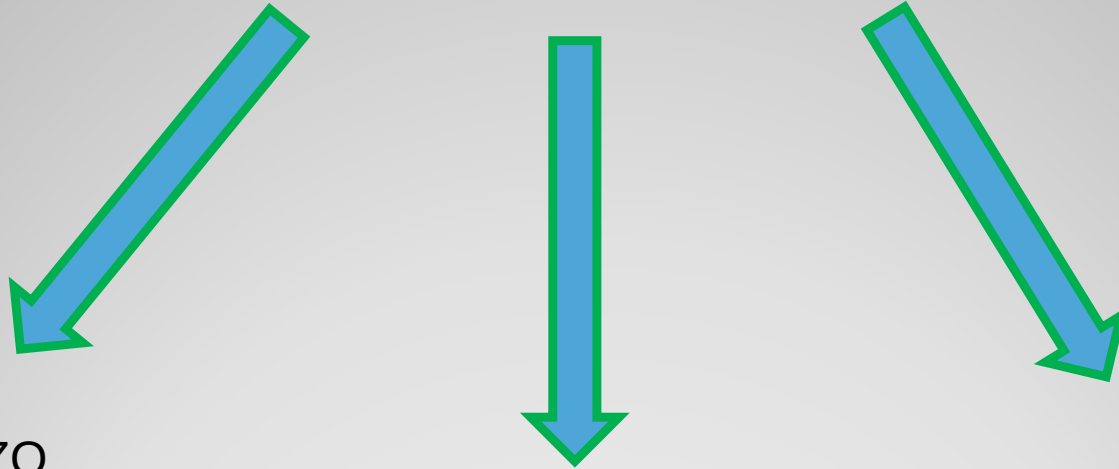
# DIDATTICA A DISTANZA

**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**

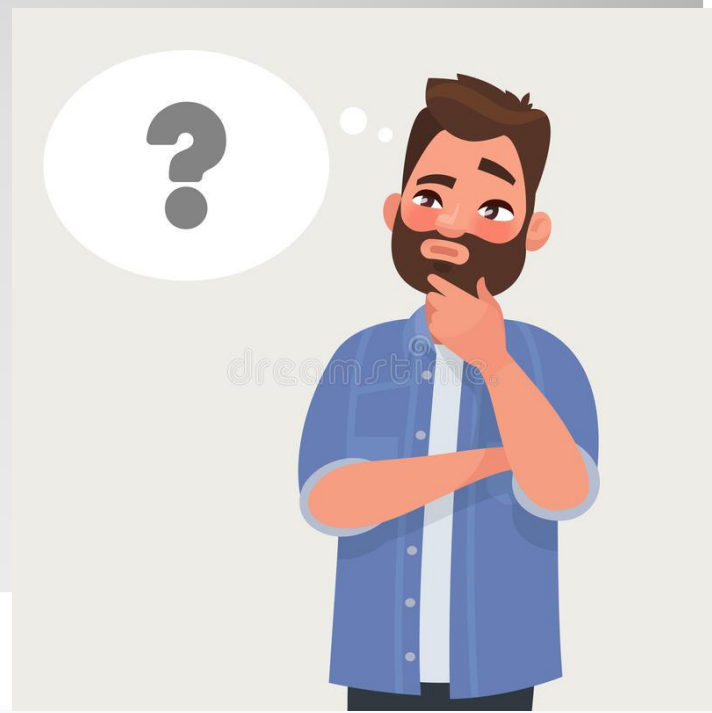
- Quadro organizzativo esistente
- “formato” – equilibrio tra residenzialità e distanza
- Obiettivi specifici dei corsi
- Bisogni dei partecipanti
- Approccio pedagogico preferito del formatore

## **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](http://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 = docente
- Possibilità di fare test / moduli in diretta / registrare una videolezione
- Consegna verbali digitali assemblee
- Possibilità di inserire fogli presenze



Modular Object Oriented Dynamic  
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



Google Classroom



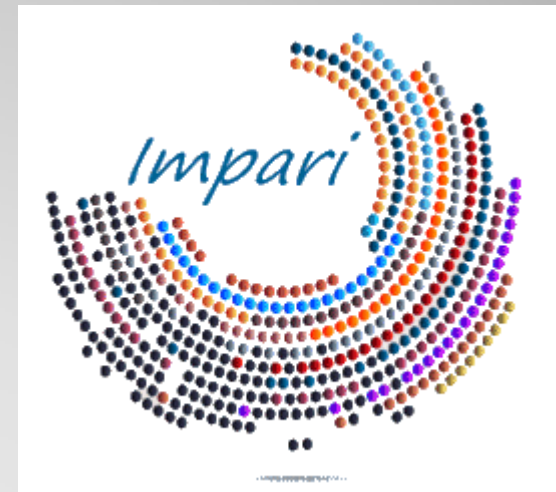
Google Classroom



Google Classroom

# IMPARI

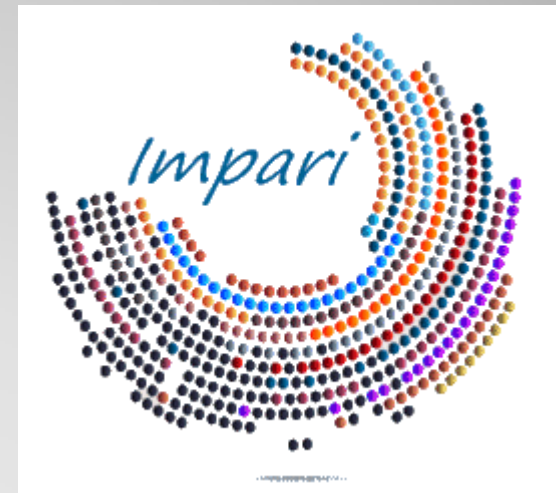
- Videoconferenza con solo 3 utenti
- Generare mappe da wikipedia
- Libri consultabili sia on line che off line
- Creazione libreria personale
- Creazione nuvole con il testo che si vuole
- Creazione codici QR
- Creazione giornale





# 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**