

Il digitale nella didattica

Crema, 27 Marzo 2019

Mara Masseroni
masseroni.mara@gmail.com



Agenda dei lavori

Data	Attività	Strumenti
27 Marzo 2019 14.15 - 17.15	<p><i>Raccolta dati corsisti e di contesto</i></p> <ul style="list-style-type: none">• I nuovi Quadri di riferimento: DigComp - DigCompEdu• Metodologie innovative: flipped classroom• Modello di didattizzazione delle risorse: SAMR <i>Microsoft Office 365</i>• OneDrive: spazio di creazione, condivisione e archiviazione• OneNote: creazione blocco appunti, inserimento testi, immagini, video.	<ul style="list-style-type: none">• Google Moduli - Qr Code• OneDrive• OneNote
28 Marzo 2019 14.15 - 17.15	<ul style="list-style-type: none">• OneNote: lettura immersiva, opzioni di condivisione. Differenze OneNote online e la app OneNote sul computer• Class Notebook: creazione blocco appunti multimediale per la classe, funzionalità aggiuntive, utilizzo alla LIM, condivisione con gli studenti, monitoraggio lavori	<ul style="list-style-type: none">• OneNote• Class Notebook

Agenda dei lavori

Data	Attività	Strumenti
8 Aprile 2019 14.15 - 17.15	<ul style="list-style-type: none">• Microsoft Forms: creazione di quiz/sondaggi, condivisione e pubblicazione• Sway: creazione e condivisione di presentazioni multimediali	<ul style="list-style-type: none">• Microsoft Forms• Sway
10 Aprile 2019 14.15 - 17.15	<p>Strumenti e ambienti per una metodologia flipped</p> <ul style="list-style-type: none">• Coggle: creazione di mappe• Mentimeter: strumento per la raccolta feedback in sincrono <p>Monitoraggio e valutazione: le rubriche</p> <ul style="list-style-type: none">• Rubistar: creazione di checklist e rubriche	<ul style="list-style-type: none">• Coggle• Mentimeter• Rubistar

Ma prima di cominciare...presentiamoci

Mara Masseroni

O
N
L
I
N
E

e-mail

masseroni.mara@gmail.com

skype masseroni

WhatsApp 335 6261418

Hangout di Google

e voidove vi trovo?



Raccogliamo i dati

....facendoci aiutare da subito dalle tecnologie



<http://bit.ly/Racchettidavinci>

Scarichiamo da GOOGLE PLAY



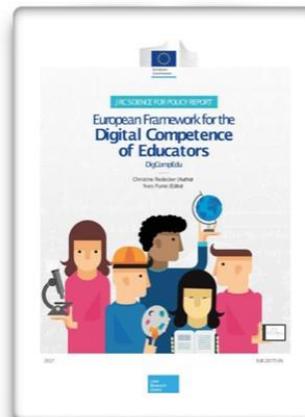
la APP QrCODE READER



perché la tecnologia nella didattica?

PERCHÉ CE LO IMPONE LA NORMATIVA?

I riferimenti normativi e gestionali



4.5 Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

Nuove Competenze chiave

<http://www.anp.it/competenze-chiave-nuova-raccomandazione-del-consiglio-deuropa/>

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ti "competenza di base",
luzione al documento: "È

necessario innalzare il livello di padronanza delle competenze di base (alfabetiche, matematiche e digitali) e sostenere lo sviluppo della capacità di imparare a imparare quale presupposto costantemente migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente". Anche nella competenza alfabetica funzionale torna il digitale quando si descrive la capacità relativa come quella che consente di "

individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali".

perché la tecnologia nella didattica?

PERCHE' CE LO IMPONE LA NORMATIVA?

NO

*Perché il contesto in cui viviamo si è e si continua a **trasformare**.*

***Nuovi ambienti e strumenti** modificano le nostre abitudini di vita.*

L'innovazione un processo continuo

che richiede un continuo **adattamento**, lo **sviluppo di nuove competenze**

sfera personale



Perchè oggi.....

Tutto ciò che è **proceduralizzabile** può essere fatto da una **macchina**



Tutto ciò che è **soluzione di nuovi problemi** necessita di **competenze** quali **creatività, flessibilità, pensiero laterale**
... cioè **l'essere umano**

Le competenze oggi e...domani

PER
collaborare,
comunicare e risolvere
i problemi

in combinazione con
**competenze
tradizionali** è
necessario apprendere
**competenze sociali ed
emotive (SEL)**
attraverso la tecnologia

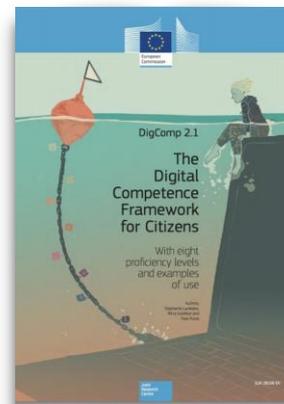


**Quali le *competenze del docenti*
in questa nuova dimensione?**

DigComp

Quadro di riferimento della **Competenza Digitale** richiesta a tutti i cittadini per il lavoro, per lo sviluppo personale e per l'inclusione sociale.

Traduzione: <https://goo.gl/KLtnVJ>



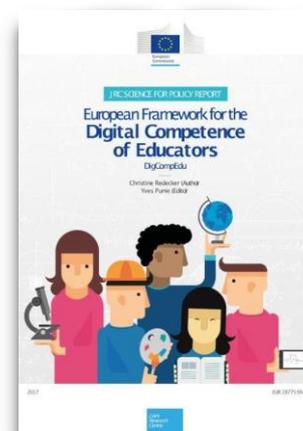
DigCompEdu

Quadro di riferimento europeo delle competenze **digitali degli insegnanti**

Documento originale: <https://goo.gl/zq5r9V>

Traduzione leaflet: <https://goo.gl/o9H49F>

Una Guida ai 2 Quadri di riferimento in italiano: <https://goo.gl/U1Lkp6>



Competenza digitale degli insegnanti

DigCompEdu

Sintesi dei descrittori delle competenze DigCompEdu

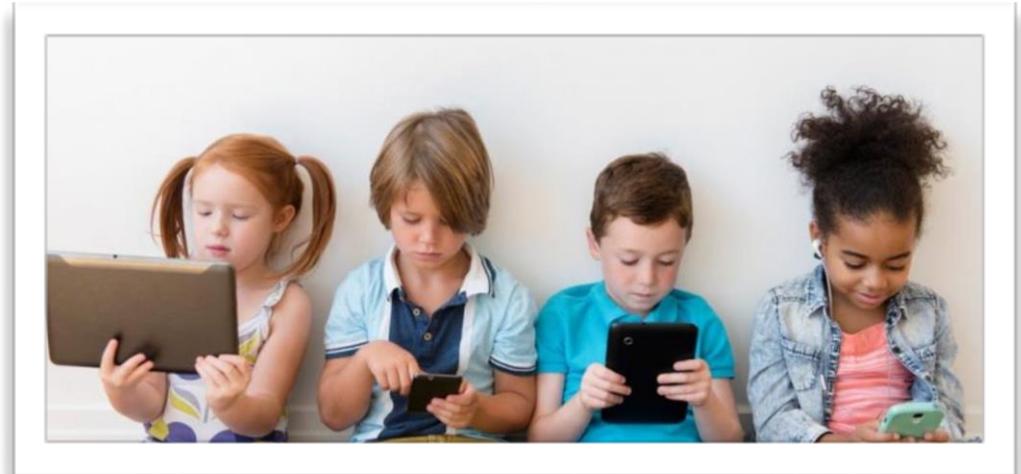
1. Impegno professionale	2. Risorse digitali	3. Pedagogia digitale	4. Valutazione digitale	5. Potenziamento dei discenti	6. Potenziamento della competenza digitale dei discenti
1.1 Gestione dei dati Utilizzare strumenti digitali per memorizzare, recuperare, analizzare e condividere dati amministrativi e dati relativi agli studenti in modo efficace e sicuro. Contribuire a discutere e riflettere criticamente sulle strategie e le politiche di gestione dei dati a livello organizzativo.	2.1 Selezione delle risorse digitali Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, comprendere i requisiti applicabili in materia di copyright e accessibilità.	3.1 Istruzione Implementare dispositivi e risorse digitali nel processo d'insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche. Supportare in modo adeguato, gestire e orchestrare gli interventi d'insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.	4.1 Format di valutazione Utilizzare strumenti digitali per la valutazione formativa e sintetica per incoraggiare la diversificazione e appropriatezza dei format e degli approcci di valutazione.	5.1 Accessibilità e inclusione Per garantire l'accesso alle risorse e alle attività di apprendimento a tutti gli studenti, inclusi coloro con esigenze particolari. Considerare e rispondere alle aspettative, abilità, usi e idee sbagliate dei discenti (digitali), così come prendere in considerazione i vincoli, contestuali, fisici o cognitivi all'utilizzo di strumenti digitali.	6.1 Informazione e alfabetizzazione sui media Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che portino i discenti a soddisfare i propri bisogni informativi; Trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare informazioni; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.
1.2 Comunicazione organizzativa Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con i discenti, i genitori e terze parti. Contribuire allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzative.	2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali Organizzare risorse digitali per uso proprio e loro riutilizzo attuale e futuro, nonché per condividerle con altri utenti. Per pubblicare digitalmente risorse di apprendimento e condividerle con discenti, genitori e altri educatori, rispettando le regole del diritto d'autore. Capire l'utilizzo e la creazione di licenze e risorse didattiche aperte, compreso la loro appropriata attribuzione.	3.2 Interazione tra insegnanti e discenti Utilizzare strumenti e servizi digitali per migliorare l'interazione con i discenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Utilizzare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza puntuale e mirata. Per sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamenti e supporto.	4.2 Analizzare le prove Per generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali relativamente alle attività, prestazioni e progressi degli studenti, in vista di un insegnamento e apprendimento <i>informato</i> .	5.2 Differenziazione e personalizzazione Utilizzare strumenti digitali per affrontare i diversi bisogni dei discenti permettendo loro di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento diversificati, offrendo approcci e strumenti alternativi e consentendo loro di procedere a velocità diverse secondo individuali obiettivi di apprendimento.	6.2 Comunicazione e collaborazione digitale Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile gli strumenti digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

Competenza digitale degli insegnanti

1. Impegno professionale	2. Risorse digitali	3. Pedagogia digitale	4. Valutazione digitale	5. Potenziamento dei discenti	6. Potenziamento della competenza digitale dei discenti
<p>1.3 Collaborazione professionale Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, condividere e scambiare conoscenze ed esperienze ed innovare in maniera coinvolgente le pratiche pedagogiche. Utilizzare reti collaborative professionali come fonte per un proprio sviluppo professionale.</p>	<p>2.3 Creazione e modifica delle risorse digitali Modificare e creare partendo da risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse ove sia consentito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nella progettazione di risorse digitali e nella pianificazione del loro utilizzo.</p>	<p>3.3 Collaborazione con i discenti Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, ad esempio come base per lo scambio collaborativo nel gruppo, come strumento per proporre una consegna collaborativa o come mezzo per presentare risultati.</p>	<p>4.3 Feedback e pianificazione Utilizzare strumenti digitali per fornire risposte mirate e tempestive agli studenti. Di conseguenza adattare le strategie didattiche e fornire un supporto mirato, basato sulle prove generate dagli strumenti digitali utilizzati. Ciò al fine di consentire ai discenti e ai genitori di comprendere le prove fornite dagli strumenti digitali e utilizzarle per prendere decisioni.</p>	<p>5.3 Coinvolgimento attivo dei discenti Utilizzare strumenti digitali per favorire l'impegno attivo e creativo dei discenti.</p>	<p>6.3 Creazione di contenuti digitali Incorporare compiti e attività di apprendimento che richiedano agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Per insegnare ai partecipanti come si applica il copyright e le licenze ai contenuti digitali e come fare riferimento alle fonti e alle licenze d'uso</p>
<p>1.4 Pratica riflessiva Per riflettere individualmente, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale.</p>		<p>3.4 Apprendimento autogestito Utilizzare le tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento autogestiti, ad esempio per consentire ai discenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, sviluppare le prove, condividere intuizioni e trovare soluzioni creative.</p>			<p>6.4. Benessere Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti utilizzando tecnologie digitali. Fornire agli studenti la gestione dei rischi e l'utilizzo delle tecnologie digitali per sostenere il proprio benessere sociale, psicologico e fisico.</p>
<p>1.5 Sviluppo professionale digitale continuo (CPD) Utilizzare risorse e fonti digitali per lo sviluppo professionale continuo.</p>					<p>6.5 Risoluzione dei problemi digitali Incorporare attività di apprendimento e valutazione che richiedono ai discenti di individuare e risolvere problemi tecnici o di trasferire creativamente le conoscenze tecnologiche in situazioni nuove.</p>

PERCHE'

**farci carico delle competenze digitali
dei nostri studenti?**



Perchè

I nostri alunni sono **abituati** a queste tecnologie



ed è nostro compito come **educatori** accompagnarli
ad un loro uso **corretto, responsabile ed efficace**

Quale strategia didattica?

C.E.C.

Cerca Elabora Condividi

E.A.S.

Episodi di Apprendimento Situato

WEBQUEST

**Project based
learning**

TEAL

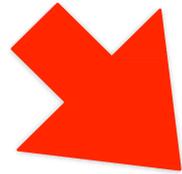
Technology Enhanced Active Learning

Flipped classroom

**Inquiry based
learning**

Storytelling

FLIPPED - EAS - TEAL...



ATTIVISMO PEDAGOGICO

Flipped Classroom

Modello tradizionale

Classe: si ottengono **informazioni**

Casa: si **studiano** le informazioni ricevute

Flipped Classroom

Classe: si ricevono **stimoli** (*concept*) e **indicazioni di lavoro**

Casa: si **ricercano** contenuti/ informazioni

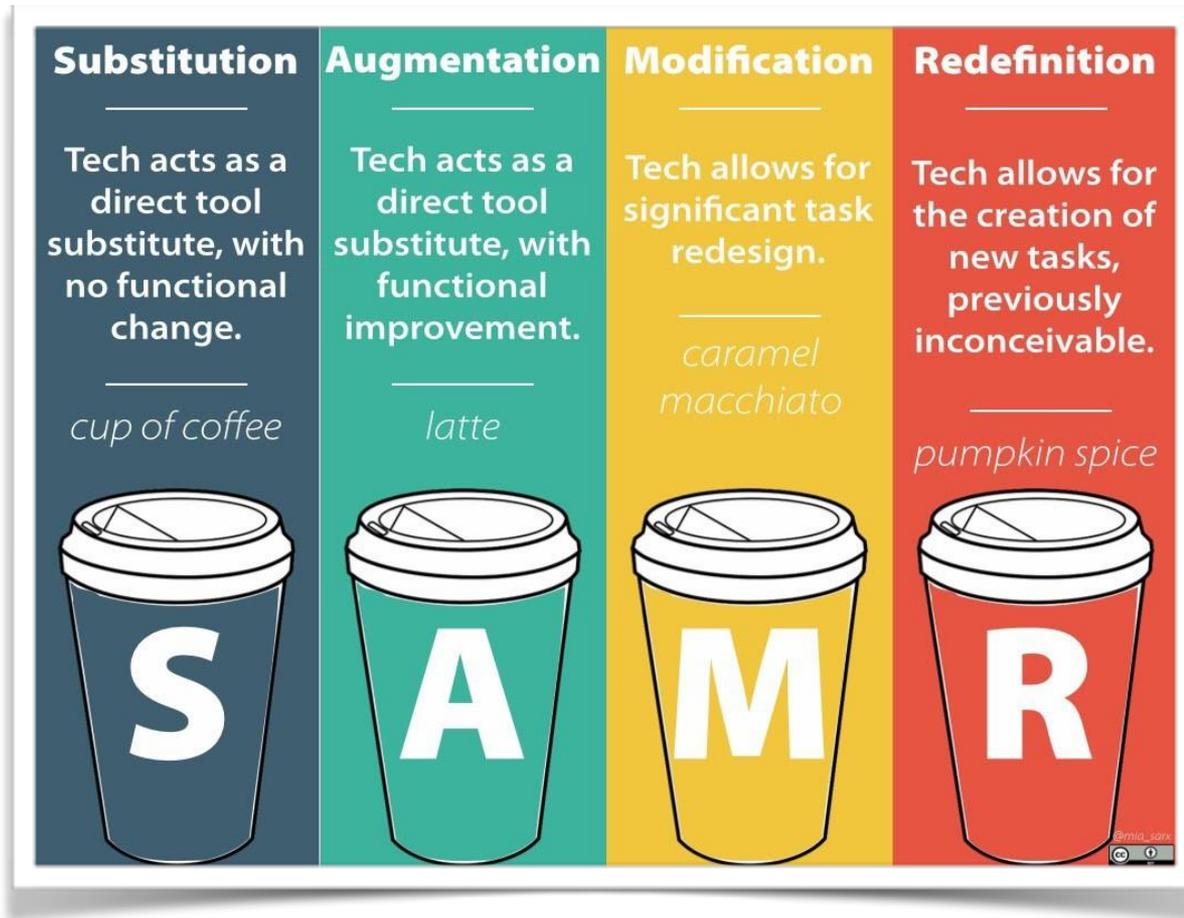
Classe: si **APPRENDE**

Problem posing.....problem solving

dalla lezione trasmissiva alla lezione “problematica”

Formazione				Materiale
Fasi	Azioni dell'insegnante	Azioni dello studente	Logica didattica	Azione/stimolo
<i>Preparatoria Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> Disegna ed espone un framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna 	<ul style="list-style-type: none"> Svolge i compiti assegnati Ascolta, legge e comprende 	Problem solving entra in contatto con le informazioni già codificate	<ul style="list-style-type: none"> Video Immagine Documento in rete Capitolo manuale
<i>Operatoria Designing</i>	<ul style="list-style-type: none"> Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo 	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing scompone e rimonta i concetti, li rende visibili/comunicabili	Artefatto (micro-produzione): video, mappa, glossario, presentazione ppt, podcast...LO
<i>Ristrutturativa Redesigned</i>	<ul style="list-style-type: none"> Valuta gli artefatti Corregge le misconception Fissa i concetti 	<ul style="list-style-type: none"> Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui processi attivati 	Reflective Learning Riflette attraverso la condivisione e ricompone il sapere (versante cognitivo e metacognitivo)	<ul style="list-style-type: none"> Discussione sugli artefatti Fissazione dei concetti Valutazione degli artefatti Riflessione sul processo messo in atto

Il Modello SAMR



S = sostituire

A = aumentare

M = modificare

R = ridefinire

SOSTITUZIONE

La tecnologia funge da sostituto diretto, senza modifiche funzionali.

Gli studenti

- ! vedono un video preso da Youtube
- ! prendono appunti con il tablet
- ! scrivono riassunto con un editor

Substitution

Tech acts as a direct tool substitute, with no functional change.

cup of coffee



SVILUPPO

La tecnologia agisce come un sostituto diretto, con un miglioramento funzionale.

Gli studenti

- ! vedono un video in cui l'insegnante ha inserito domande/riflessioni
- ! rispondono alle domande/danno pareri
- ! colgono i nuclei concettuali e creano una mappa



MODIFICA

La tecnologia consente di ridisegnare significativamente le attività.

Gli studenti

- ! vedono video/testi in cui l'insegnante ha inserito domande/riflessioni
- ! ricercano nel web ulteriori contenuti
- ! collaborano alla costruzione della risorsa didattica



RIDEFINIZIONE

La tecnologia consente di creare nuovi compiti, precedentemente inconcepibili.

Gli studenti

- ! si confrontano con i compagni via hangout
- ! collaborano a ridefinire la risorsa (mappa...) via web
- ! consegnano la risorsa digitale via link nella classe virtuale





Office 365

Office 365

Cerca

App



OneDrive



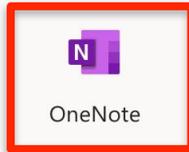
Word



Excel



PowerPoint



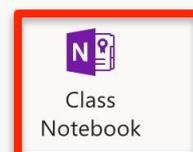
OneNote



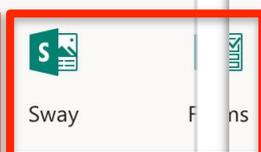
SharePoint



Teams



Class
Notebook



Sway



Forms

[Esplora tutte le tue app →](#)



OneDrive



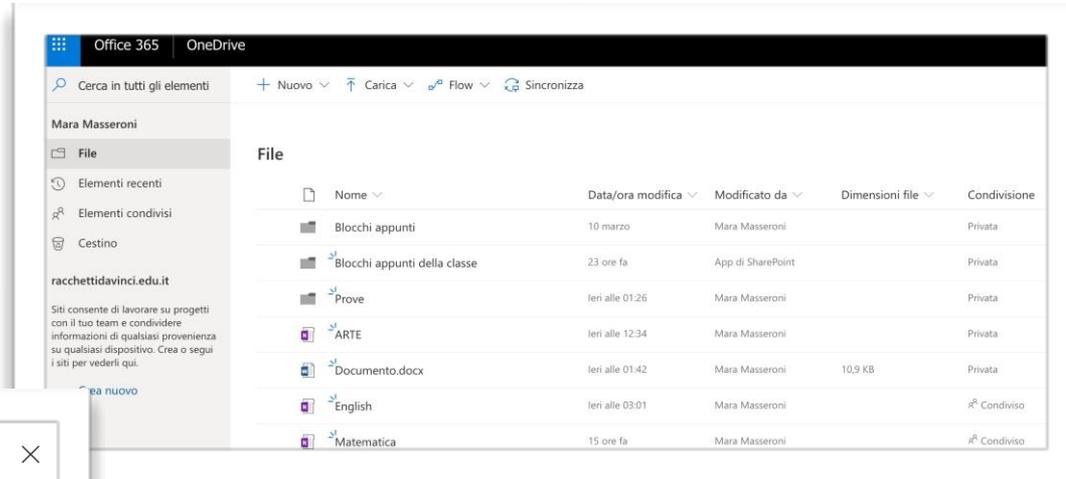
OneNote

[Tutorial: OneNote](#)

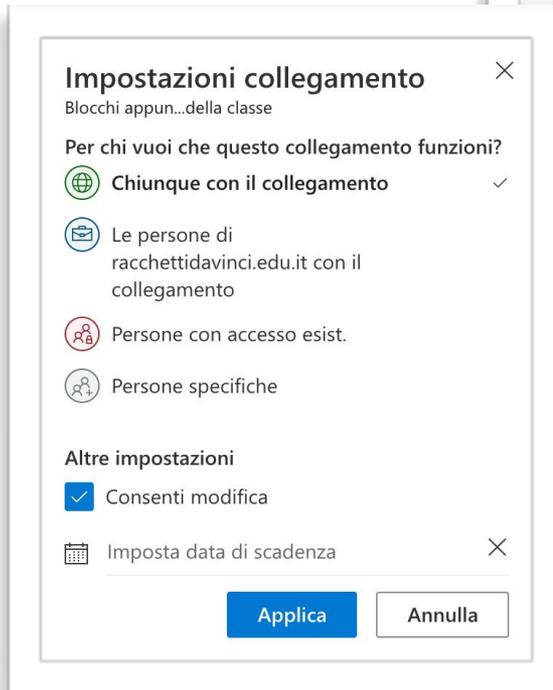
OneDrive



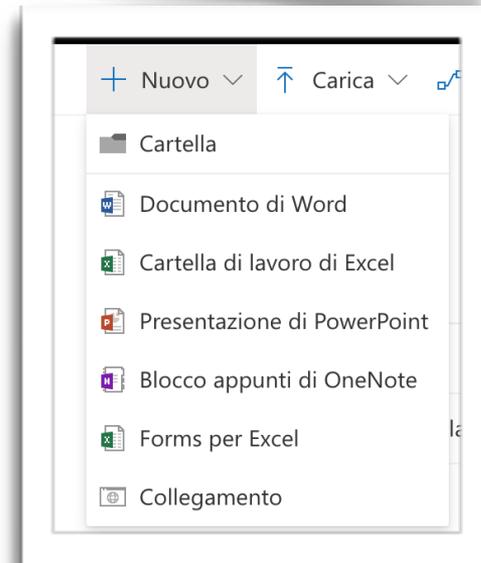
Struttura



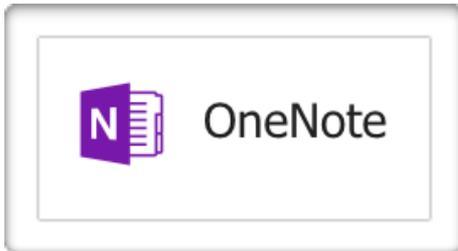
Condividere



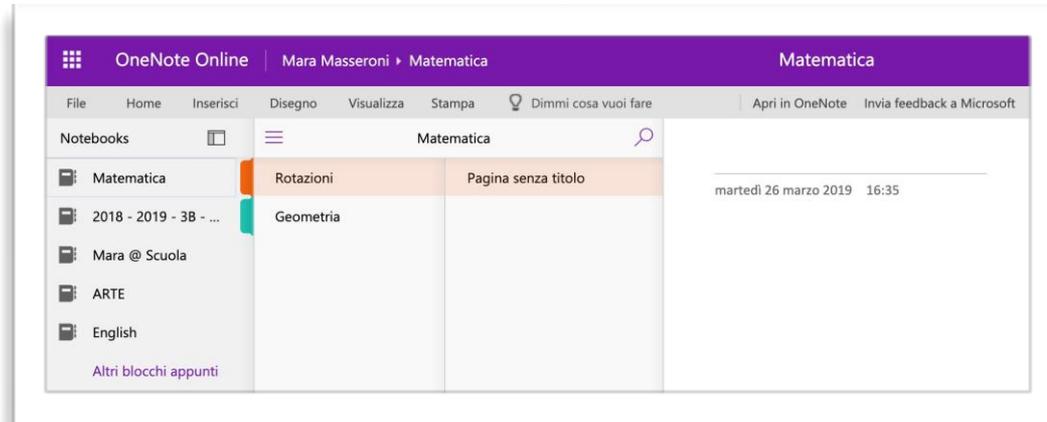
Creare



OneNote



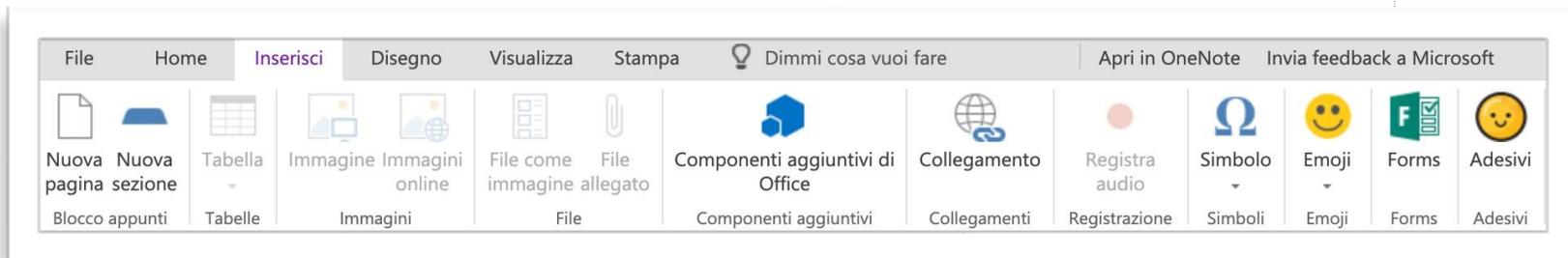
Struttura



Home



Inserisci



OneNote



OneNote

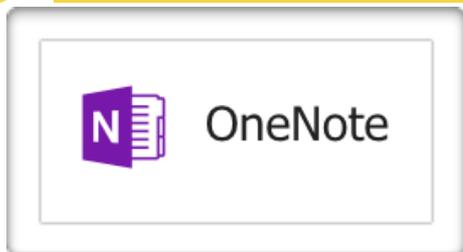
Disegno



Visualizza



OneNote



Condividi

Condividi

Impostazioni collegamento

Per chi vuoi che questo collegamento funzioni? [Altre informazioni](#)

- Chiunque con il collegamento** ✓
- Le persone di racchettidavinci.edu.it con il collegamento
- Persone con accesso esist.
- Persone specifiche

Altre impostazioni

- Consenti modifica
- Imposta data di scadenza ✕

Applica **Annulla**

Come condividere le risorse?



accorciando URL

<http://bit.ly/2wuYcpE>



creando QrCode

<http://bit.ly/2N5Br5f>



“ripulire video”

<https://safeshare.tv/>

Grazie per l'attenzione!

Mara Masseroni

mara.masseroni@diesselombardia.it



Creative Commons: Attribution – Share alike.

Siete liberi di utilizzare, modificare e distribuire questa presentazione a patto che citiate l'autore originario e che manteniate gli stessi diritti sul prodotto risultante.