

**Formazione
Docenti
neoassunti
a.s. 2015/16**

*SCUOLA POLO
I.C. "L. CAMPANARI"
MONTEROTONDO*

**Laboratorio formativo:
Nuove Risorse digitali e loro impatto
sulla didattica**

SCUOLA E NUOVE TECNOLOGIE

**Docente Formatore:
Dott.ssa OLIVO ROSSELLA**

I Digital Natives

Agli adulti che, se non specificamente formati, si accostano al computer con molti timori e altrettante riserve, si contrappongono perciò i cosiddetti *digital natives* cioè quella fascia d'età che è nata già nell'era digitale e che quindi ha imparato contemporaneamente a leggere, a scrivere e ad usare il pc.



Materiali INDIRE

Nuove modalità di conoscenza

Le nuove modalità di approccio alla conoscenza non possono non avere influssi anche sugli stili cognitivi.

I digital natives fanno perciò parte di una nuova "specie" Homo il quale ricerca e impara secondo modalità nuove forgiate, appunto, dall'uso dei nuovi media.



Materiali INDIRE

Necessità di nuovi strumenti

Si assiste, dunque, alla comparsa e all'affermazione di **competenze e di modalità di conoscenza e di rappresentazione della realtà diverse ma non meno ricche e complesse** e anzi più adatte per una società che comunica in **modalità prevalentemente multimediali**.

Se questo è lo scenario, è altresì evidente che non è possibile coinvolgere questo target di studenti nelle attività didattiche tradizionali secondo le metodologie consuete, ma bisogna **ripensare modalità e strumenti in modo da intercettare i nuovi stili cognitivi**.

In questa nuova realtà **la lezione classica frontale di non fa più la necessaria presa e non produce apprendimento significativo.**

Di qui la **necessità**, come ci insegnano le teorie costruttiviste, **di centrare l'attenzione sullo studente:**
strutturando occasioni ed esperienze che ...

- stimolino l'apprendimento
- aiutino ad essere consapevoli del processo attraverso cui si costruisce la conoscenza
- Favoriscano l'integrazione del nuovo sapere con quelli già posseduti che vanno quindi risistemati o corretti.

Le TIC

Ecco che entrano
in gioco le TIC ...



TIC, acronimo di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, è la traduzione di **ICT** *Information & Communication Technologies*.

Le TIC sono l'insieme dei metodi e delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione di informazioni (tecnologie digitali comprese).

Le TIC nella scuola

Le TIC, così familiari ai ragazzi, diventano quindi **strumento ideale per questo tipo di didattica** che ...

- permette di **agganciare le esperienze scolastiche a quelle extrascolastiche**
- consente alla scuola di svolgere la fondamentale e insostituibile funzione di **elevare a competenza le abilità che gli studenti hanno nell'uso delle nuove tecnologie.**

Innovare la scuola



Il centro del **cambiamento**

è la trasformazione dell'**ambiente-classe**.

«La creazione di un più funzionale
ambiente d'apprendimento»

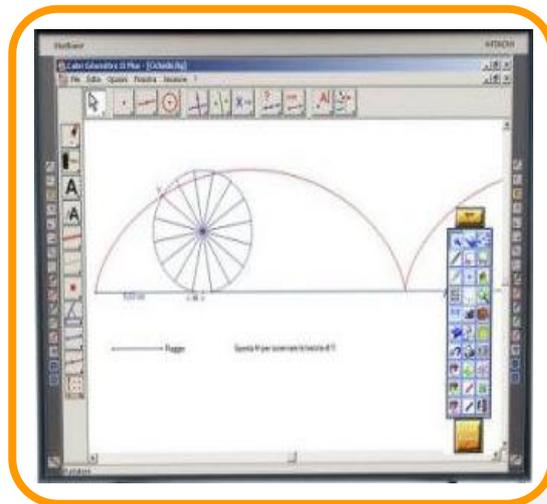
Materiali INDIRE

La LIM come strumento



di innovazione

La LIM potrebbe essere il
PUNTO DI PARTENZA!



PERCHE' ...

La LIM si integra
nell'ambiente aula
in modo immediato ed
indolore
ma va a toccare aspetti
portanti dell'architettura



La LIM apre la porta a:

- nuovi linguaggi;
- nuova organizzazione della didattica;
- nuovi contenuti (libri di testo-contenuti digitali);
- integrazione di nuovi *device* per il lavoro individuale

Materiali INDIRE

Favorisce lo svilupparsi di
un'abitudine a:
condividere e scambiare contenuti
(ASSET DIGITALI) con i colleghi;
preparare la lezione;
riutilizzare gli asset.



Permette di non ricominciare
ogni volta da capo ...
di riprendere la lezione
da dove si è interrotto

Materiali INDIRE

La **LIM** permette di **rendere disponibile** la lezione per chi era assente o per chi vuole seguirla nuovamente



Materiali INDIRE

Sulla **LIM** si possono utilizzare
direttamente i documenti
per **costruire le conoscenze** .

E' una superficie di
montaggio delle conoscenze.



Materiali INDIRE

Alcuni esempi di lezione con la LIM

Dalla videoteca LIM dell'INDIRE

<http://www.scuola-digitale.it/video/lim/>

Alcuni esempi di lezioni con l'uso della lavagna interattiva multimediale

SECONDIRIA SECONDO GRADO

- Cariche, forze e campi elettrici**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Fisica.
2011
- Un viaggio multimediale**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Letteratura e Storia dell'Arte.
2011
- Grandezze elettroniche sinusoidali e misure**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Chimica.
2011
- Definire la retta attraverso le equazioni**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Matematica.
2011

SECONDIRIA PRIMO GRADO

- Viaggio tra musica e storia**
L'obiettivo di questo video è mostrare l'uso della LIM durante una lezione frontale come esempio di un primo approccio all'integrazione delle tecnologie in classe.
2012
- Vulcani e tetti**
L'obiettivo di quest video è mostrare l'uso della LIM durante una lezione di Scienze della Terra.
2012
- Scuola 2.0 raccontata dai ragazzi e dai docenti**
Progetto Classi 2.0 alla Scuola de' Pretti al comune di Sorasella (Pavia).
2011/2012
- Types and techniques of advertising**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Inglese.
2011

PRIMARIA

- Leggere e scrivere multimediale**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Lingua Italiana.
2011
- Parole e colori in lingua straniera**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Inglese.
2011
- Dalla storia alla geometria**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Geometria.
2011
- Viaggio nella storia**
Esempio d'uso della LIM durante una lezione di Storia e Geografia.
2011
- ArdesiaTech**
Un progetto di ricerca sull'utilizzo in classe della LIM e del class mate in tre classi della scuola primaria.
2010/2011
- Progetto ERRE Quadro Fratelli Bimbi Badia Tedalda**
L'esperienza dell' Istituto Comprensivo Fratelli Bimbi.
2010
- Come cambia l'ambiente di apprendimento**
Progetto Classi 2.0 alla Scuola media Statale Cecco Angelini di Siena.
2011/2012
- Scuola 2.0 raccontata dai ragazzi e dai docenti**
Progetto Classi 2.0 alla Scuola Statale Gaio Cecilio II.
2011/2012

Materiali INDIRE

Non solo LIM ...

Ovviamente la LIM non è l'unico strumento atto a facilitare il processo di insegnamento-apprendimento ...

... esiste tutta una serie di **strumentazioni tecnologiche**, che sono molto familiari agli alunni, e che, se utilizzate in modo appropriato all'interno dei processi di formazione, possono diventare **preziosissimi alleati per i docenti**.



I nuovi alleati ...

Sono tutti quegli **strumenti hardware o software** che permettono agli utenti di interagire in senso multimediale e multimodale:

Computer, reti telematiche, tablet, smartphone, etc.

Che la rivoluzione digitale ha introdotto nella nostra vita e che stanno modificando profondamente i processi di apprendimento degli studenti.



Come può cambiare il modo di fare didattica

Con l'uso delle nuove tecnologie
i ragazzi ...



- sono chiamati ad essere attori principali del processo di apprendimento
- partecipano attivamente alla costruzione del proprio sapere, a partire dai propri bisogni e dalle proprie motivazioni
- imparano a collaborare con adulti e coetanei

Il docente ...

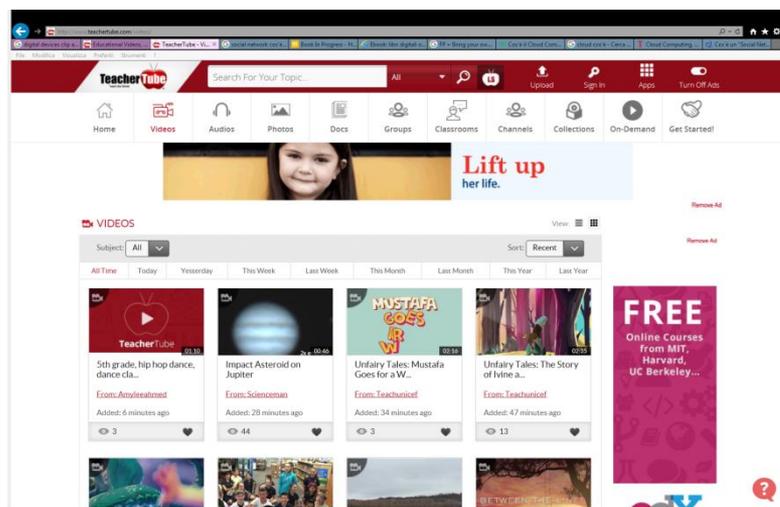
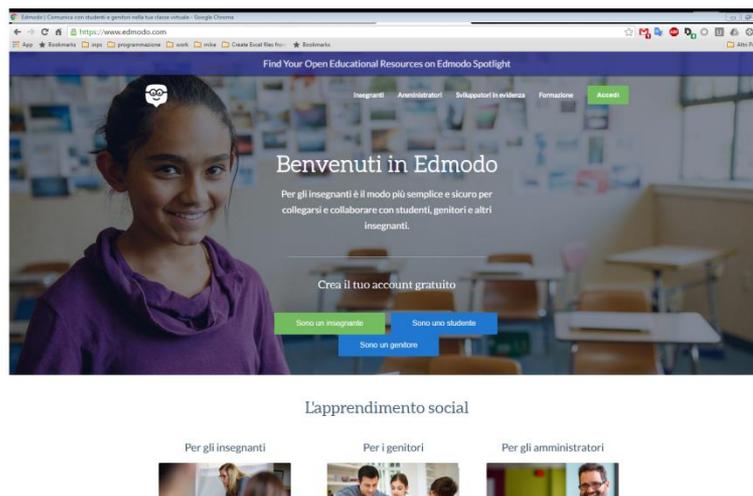
- assume un **nuovo ruolo**
- cessa di essere la fonte principale delle informazioni
- si pone come **facilitatore e organizzatore** del lavoro altrui
- diventa un professionista che, con la propria competenza, **coordina i processi di costruzione della conoscenza**



Software dedicati

Edmodo.com

Ambiente nel quale gli insegnanti possono collegarsi e collaborare con studenti, genitori e altri insegnanti in modo semplice e sicuro.

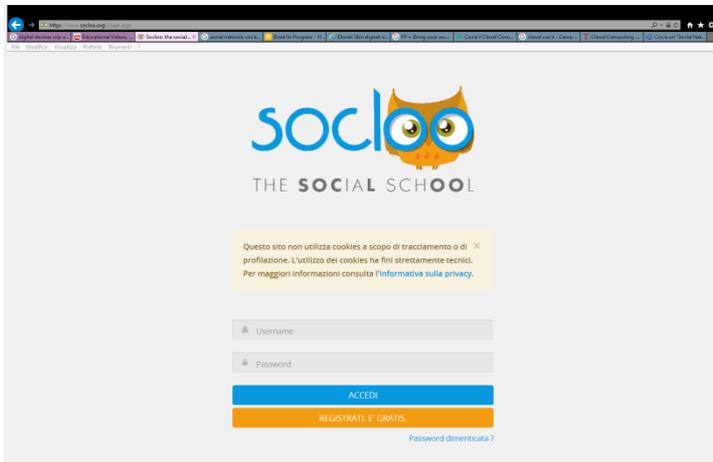
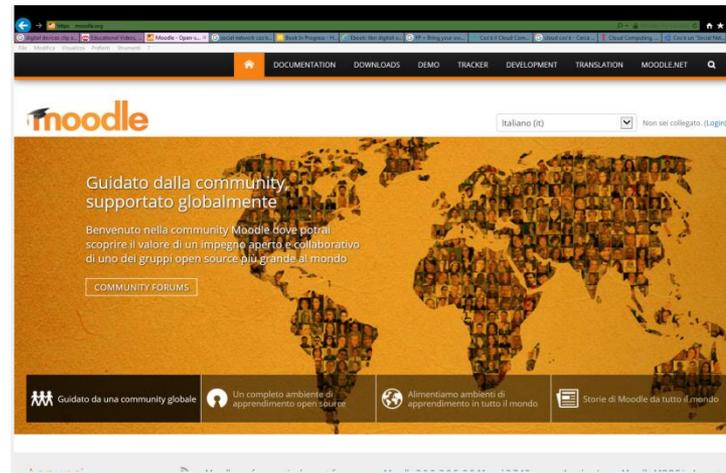


Teachertube.com

Video con contenuti didattici.

Moodle

è un ambiente virtuale per la gestione di corsi, basato sull'ideologia costruzionista secondo la quale ogni apprendimento sarebbe facilitato dalla produzione di oggetti tangibili..

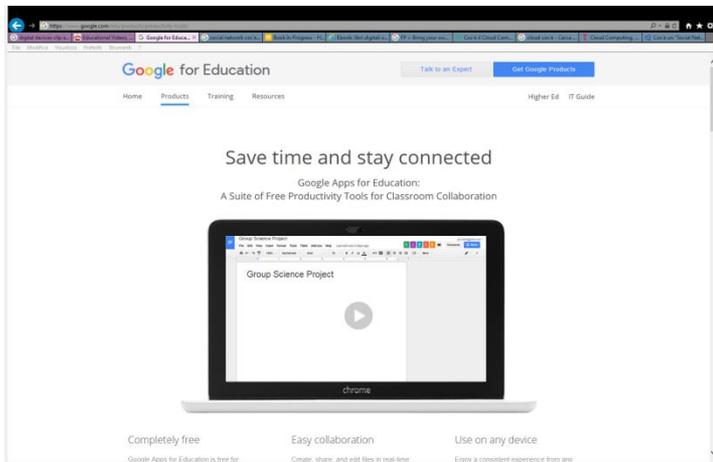
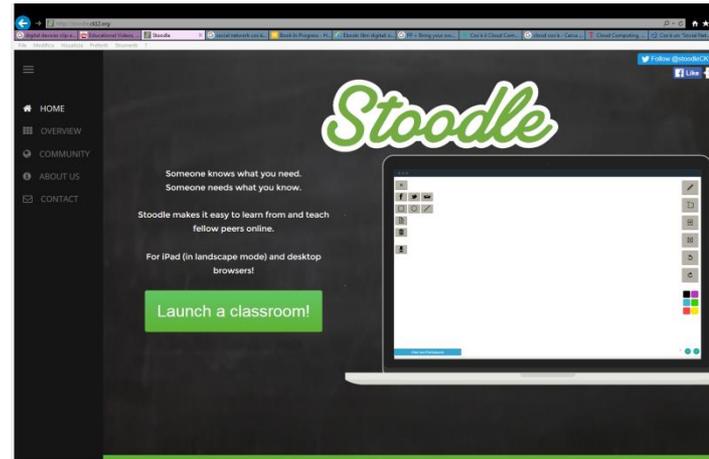


Soclo

Il primo Social Network Didattico per la Scuola Digitale Italiana. Sicuro e protetto. Semplice e completamente gratuito.

Stoodle

Un servizio gratuito che funziona come ambiente di lavoro collaborativo e permetta di condividere materiali e strumenti online.



Google Apps for Education

Sono una versione speciale delle applicazioni Google alle scuole ed alle università e disponibile **gratuitamente**. Le Google Apps Education mettono a disposizione un certo numero di applicazioni di tipo cloud (Apps), utilizzabili senza installazione di software sui computer degli utenti. Le più usate sono la Posta Elettronica, la Gestione Documenti (Google Drive), il Calendario, il Google Sites e la **Classroom** (gestione della classe virtuale).

Internet tools

Per produrre un copione:
storyboard that

<http://www.storyboardthat.com/>



Per creare video offline e online
Ecco alcuni servizi:

- Vimeo <https://vimeo.com/>
- Animoto <https://animoto.com/>
- Slide.ly http://slide.ly/?utm_source=embed_link
- Shwup <http://www.shwup.com/>
- Stupeflix <https://studio.stupeflix.com/en/>



Per creare **Digital storytelling - Podcast**

Software da scaricare e installare per registrare in locale:

- Audacity per SO (sistemi operati) viWindows e Linux
- <http://audacity.softonic.it/>;
- Lame (encoder per esportare in mp3)
- <http://lame.sourceforge.net/download.php>;
- Garage Band per Mac Apple (come app Su App Store)
- HD Audio Recorder (App su Google Play) per Android (tablet e smartphone)



Per creare **Podcast**

Dopo aver registrato in locale, sul proprio device , per fare l'upload del file registrato (letteralmente “caricare”) e pubblicarlo online su vari servizi o sul sito della scuola.

The logo for Podomatic, featuring the word "podomatic" in white lowercase letters on a dark grey rectangular background.

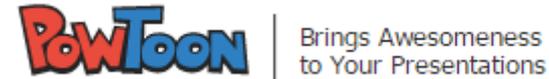
- Podomatic <https://www.podomatic.com/login>
- Spreaker <http://www.spreaker.com/>

The logo for Spreaker, featuring the word "Spreaker" in white lowercase letters with a yellow star to the right, all on a dark grey rectangular background.

Toontastic

Per creare Storie animate tipo cartoons

- PowToon <http://www.powtoon.com/>
- GoAnimate <http://goanimate.com/>
- Toontastic App per dispositivi Apple
<https://itunes.apple.com/us/app/toontastic/id404693282?mt=8>
- Tonytools <http://www.toonytool.com/>



Per creare Strisce animate tipo fumetti

- Bitstrips <http://www.bitstrips.com/>
- Pixton <http://www.pixton.com/it/>
- Strip generator <http://stripgenerator.com/>
- Wittycomics <http://www.wittycomics.com/>
- Bubblr (da Flickr per foto) <http://www.pimpampum.net/bubblr/>



Per creare presentazioni online

Ecco alcuni servizi:

- Prezi <https://prezi.com/>
- Kizoa <http://www.kizoa.it/>
- Emaze <https://www.emaze.com/it/>
- Slides <http://slides.com/>



Per pubblicare, condividere, trovare risorse

- Slideshare <http://www.slideshare.net/>
- Videlectures <http://freevidelectures.com/>



Per permettere una fattiva collaborazione da remoto

- Skype <http://www.skype.com/it/>
- Adobe connect
<http://www.adobe.com/it/products/adobeconnect.html>
- Hangout <https://hangouts.google.com/>



Google Hangouts



Per la verifica e la valutazione

- Kahoot <https://kahoot.it/#/>
- Survey Monkey <https://www.surveymonkey.com/>



Per creare eBooks

- Epub editor <http://www.epubeditor.it/home/home/>
- IBooks Author per MacApple (su Apple store)
- Sigil <http://sigil-ebook.com/> (multiplatforma con ePubeditor)
- Cuadernia <http://cuadernia.educa.jccm.es/>
- Didapages <http://www.didapages.com/>

iBooks Author

Sigil Ebook

Per la costruzione di **Mappe concettuali**

- Concept maps <http://cmap.ihmc.us/>
(J. Novak)
- Mind maps <http://imindmap.com/>
(Tony Buzan)



iMindMap

Per sperimentare un **modello integrato** di didattica digitale a sostegno della didattica per competenze

- E-schooling <http://www.eschooling.it/>

eSchooling

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**