

DIDATTICA E NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI

COMPETENZE DIGITALI
PER POTENZIARE LA QUALITA' DELL'APPRENDIMENTO

Non parliamo solo di tecnologia...
ma di **didattica**...

e di come può essere migliorata, potenziata,
innovata, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie
digitali.

Le 8 competenze chiave (Raccomandazioni del Parlamento Europeo)



Dal 2012 i programmi ministeriali sono stati abrogati. Oggi le "Indicazioni" prescrivono nuovi obiettivi di insegnamento, certificati a 11, 14 e 16 anni, chiamati comunemente:

LE 8 COMPETENZE EUROPEE

- **1 Comunicazione nella madrelingua**
Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale, scritta e multimediale, in ogni contesto culturale e sociale.
- **2 Comunicazione nelle lingue straniere**
Corrisponde essenzialmente alle stesse capacità richieste per la comunicazione nella madrelingua.
- **3 Competenza matematica, scientifica e tecnologica**
Sviluppare e utilizzare il pensiero matematico, scientifico e tecnologico per applicare il metodo della scienza alla conoscenza della natura ed alla risoluzione delle problematiche quotidiane.
- **4 Competenza digitale**
Saper reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni sul web. Saper riconoscere validità e affidabilità delle informazioni disponibili.
- **5 Imparare ad imparare**
Sviluppare la capacità di auto-apprendere, di ricercare in autonomia le opportunità di istruzione, formazione e orientamento. Saper programmare gli obiettivi di studio valutando il proprio percorso.
- **6 Competenza sociale e civica**
Riguarda il raggiungimento del benessere personale e sociale per riuscire ad affrontare le difficoltà quotidiane sapendo padroneggiare codici di comportamento comunemente accettati riuscendo a gestire le dinamiche di gruppo come la comprensione di diversi punti di vista e la capacità di creare fiducia.
- **7 Spirito d'iniziativa e imprenditorialità**
Capacità di trasformare le idee in azione e questo avviene tramite la creatività, l'assunzione di rischi, l'innovazione e con il saper pianificare e organizzare i progetti per raggiungere degli obiettivi.
- **8 Consapevolezza ed espressione culturale**
Espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, come la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

www.flipnet.it     

LA COMPETENZA DIGITALE

Abilità nell'uso della tecnologia



....implica pensiero critico,
creatività e competenza
comunicativa





Al fine di **sviluppare** e di **migliorare** le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno **strumento didattico di costruzione delle competenze in generale**

LA TECNOLOGIA PER UNA DIDATTICA INCLUSIVA

Secondo i principi della **didattica inclusiva**, la scuola ha il compito di mettere in campo tutti gli strumenti disponibili per facilitare la partecipazione degli studenti alla vita scolastica e le nuove tecnologie possono sicuramente favorire questo processo. L'utilizzo di questi strumenti rientra fra le **strategie didattiche inclusive** e può avere un ruolo ancora più determinante nel caso di BES e DSA.

[TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE](#)

GLI STRUMENTI COMPENSATIVI DIGITALI

- **Sintesi vocale:** permette la lettura automatica di un testo digitale.
<https://www.getwoord.com/>
- **Programma di video-scrittura:** permette di creare testi in tempi ridotti.
[Pick Editor](#)
- **Programmi per annotare PDF:** questi programmi permettono di intervenire sui testi pdf, annotando e evidenziando alcune porzioni di testo per schematizzare e semplificare la comprensione del testo.
[AbleWord](#)
- **Programmi di supporto alla scrittura:** sono strumenti digitali progettati per aiutare gli studenti a migliorare la loro scrittura. Questi programmi utilizzano algoritmi avanzati per correggere errori di ortografia, grammatica e punteggiatura, rendendo più semplice e precisa la produzione scritta.
[TintSpell](#)
- **eBook e audiolibri.**
- **Bes e Dsa:** materiale per tutte le discipline
[link](#)
- **Programmi per la creazione di mappe:** sono strumenti di supporto fondamentali soprattutto per bambini DSA perché permettono di creare mappe mentali e concettuali da testi complessi permettendone la semplificazione.

Scegliere gli **strumenti compensativi** adeguati è un'operazione che richiede molta accuratezza. La valutazione deve infatti basarsi sul grado di gravità del problema, sulle caratteristiche della persona ma anche sulle funzionalità dello strumento stesso.

Gli **studenti** devono anche essere utenti **consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori**, **creatori** e **progettisti**. (PARTECIPAZIONE A CONCORSI)

E noi **docenti** dobbiamo essere messi nelle giuste condizioni per agire come FACILITATORI di percorsi didattici innovativi. Come?

STRUMENTI
FORMAZIONE
COMPETENZE

FORMAZIONE DOCENTI:

1. formazione interna alla scuola
2. formazione individuale ([Fiera Didacta](#))
3. formazione all'estero
[ERASMUS DOCENTI](#)

Condivisione

tra studenti

- sviluppo dell'apprendimento collaborativo



tra docenti

- scambio di informazione
- condivisione di materiale
- condivisione di esperienze
- elaborazione di progetti comuni

..in questo modo si supera l'isolamento del docente

Capacità di comunicazione

Grazie alle nuove tecnologie è possibile formare comunità virtuali di apprendimento tra alunni appartenenti a scuole o paesi diversi che condividono progetto o collaborano per un progetto comune.

Ambienti di apprendimento costruttivisti

Gli alunni costruiscono la propria **conoscenza lavorando insieme** ed usando tanti **strumenti comunicativi ed informativi**.

Capacità di comunicazione

Anche il docente può rendere più efficace la propria comunicazione attraverso l'utilizzo di idonee presentazioni a supporto di una semplice lezione frontale.



Apprendimento collaborativo

Non è **apprendimento collaborativo** un modello educativo tradizionale

- che si basa sulla trasmissione del sapere
- dove la principale attività di apprendimento è lo studio individuale
- in cui le fonti di informazione sono solo libri e docente



Apprendimento collaborativo

Un esempio di apprendimento collaborativo in rete

Kidlink è un'organizzazione senza scopi di lucro il cui intento è quello di raggruppare il maggior numero possibile di giovani fino al termine della scuola secondaria per coinvolgerli in un dialogo globale attraverso una rete personale.

<https://www.kidlink.org/kidspace/start.php?HoldNode=617>

[Come partecipare](#)

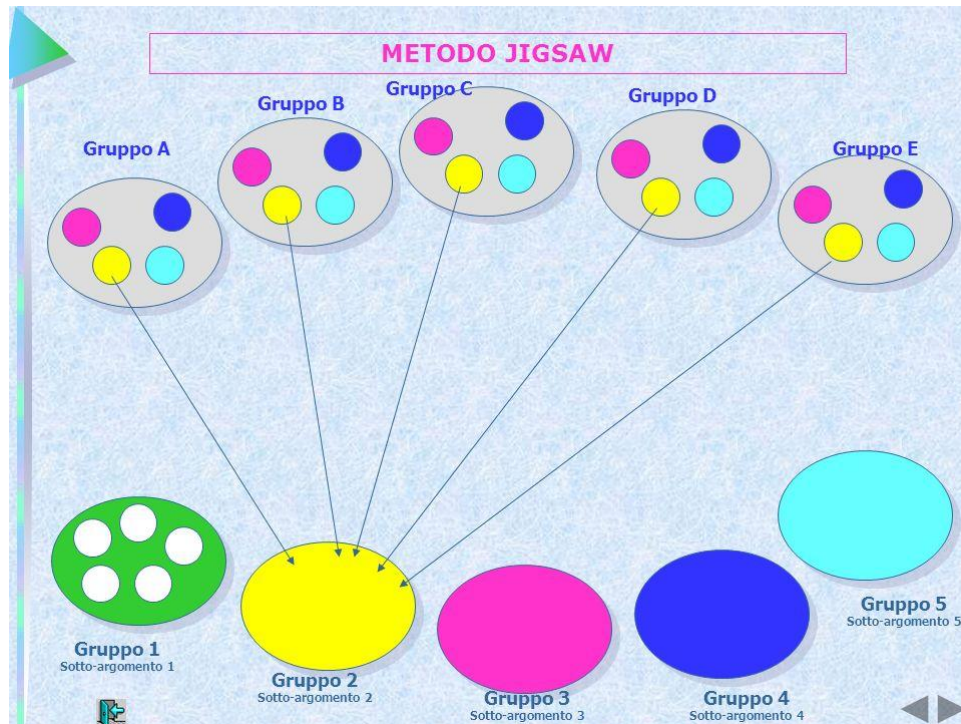


Strategie di apprendimento collaborativo

Un esempio: il metodo Jigsaw abbinato alla tecnologia

E' un metodo ad incastro ne si suddivide in 5 fasi :

1. Prima fase: si sceglie un argomento ampio che può essere affrontato a più livelli
2. Seconda fase: l'argomento viene suddiviso in sotto-argomenti, uno per ogni gruppo
3. Terza fase: ogni gruppo lavora su un sotto-argomento utilizzando la tecnologia digitale
4. Quarta fase: si scompongono i gruppi e se ne formano altri in cui ci sia uno studente esperto di ogni sotto-argomento
5. Quinta fase: lo studente esperto spiega agli altri la parte che conosce e verifica l'apprendimento dei compagni



Perchè quindi usare le tecnologie nella didattica?

Si impara meglio....

- ★ avendo un **ruolo attivo** (non un semplice ascolto e studio tradizionale)
- ★ **costruendo e non usando uno strumento costruito** es un libro
- ★ **collaborando** perché i compagni sono delle risorse
- ★ **rappresentando** ciò che si è appreso
- ★ **condividendo**



Esempi pratici divisi per materia scolastica

Didattica Digitale per Italiano

Ozobot nel mito – Teseo e Arianna è un percorso di approfondimento della mitologia greca tramite un percorso creativo e narrativo del mito di Teseo e Arianna. I protagonisti sono Ozobot, piccoli robot programmati dagli studenti e dalle studentesse per raccontare la vicenda.

Il mago di Oz è un'attività didattica per l'apprendimento della lingua italiana che utilizza la bacheca online Padlet per raccontare la storia del Mago di Oz e la canzone ad essa legata. In seguito, la classe svolge gli esercizi di grammatica e di altre materie inerenti.

Un anno all'Inferno è un'attività didattica per l'insegnamento della letteratura italiana: una lettura virtuale tra le dimensioni del meraviglioso, fantastico, horror e gotico, che contraddistinguono la grande opera di Dante Alighieri. A conclusione di questa esplorazione, la classe racconta in maniera multimediale la cantica dell'Inferno della Commedia dantesca.

Testo argomentativo è un'attività didattica per l'esercizio di scrittura che utilizza il digitale per costruire la base di un testo argomentativo, sul quale la classe lavorerà poi individualmente. Attraverso un tool online di fumetti, ragazzi e ragazze a coppie discutono un problema, esponendo tesi opposte.

Dentro la cronaca quotidiana è un'attività didattica a distanza che permette agli studenti, attraverso il digitale, di approfondire una notizia di recente cronaca. La classe in un ambiente di lavoro online condiviso, scelgono una notizia, la approfondiscono e riscrivono la notizia in modo completo, riflettendo sulla complessità del sapere.

Didattica Digitale per **Arte e Immagine**

[Video... Emozioniamoci](#) è un'attività didattica digitale di arte e immagine per rappresentare le proprie emozioni mettendole “nero su bianco” o colorandole con le tecniche artistiche che preferiamo. Gli alunni dopo aver disegnato la propria emozione, leggono il libro “Quando Evaristo si arrabbia”, scelgono un personaggio della storia e lo trasformano nel protagonista di un loro racconto personale, a partire dal quale realizzeranno un piccolo corto cinematografico.

[Per me l'arte è...](#) è un'attività digitale che prevede la realizzazione di una mostra virtuale di quadri disegnati dalla classe.

[Qui si fa arte a Palazzo Madama](#) è un progetto che coinvolge bambini e docenti nell'utilizzo del digitale per esplorare a Torino le opere di Palazzo Madama per imparare l'arte in modo innovativo, divertente e inclusivo, mettendoli allo stesso tempo in contatto con il ricco patrimonio culturale della Città di Torino. Gli alunni realizzano dei libri interattivi rivisitando le opere osservate durante la visita.

[Qui si fa arte a Musei Reali](#) è un progetto che coinvolge bambini e docenti nell'utilizzo del digitale per esplorare a Torino le opere dei Musei Reali per imparare l'arte in modo innovativo, divertente e inclusivo, mettendoli allo stesso tempo in contatto con il ricco patrimonio culturale della Città di Torino. Gli alunni realizzano dei libri interattivi rivisitando le opere osservate durante la visita.

[Qui si fa arte all'Archivio di Stato di Torino](#) è un progetto che coinvolge bambini e docenti nell'utilizzo del digitale per esplorare a Torino le opere dell'Archivio di Stato per imparare l'arte in modo innovativo, divertente e inclusivo, mettendoli allo stesso tempo in contatto con il ricco patrimonio culturale della Città di Torino. Gli alunni realizzano dei libri interattivi rivisitando le opere osservate durante la visita.

Didattica Digitale per **Educazione Civica**

Aiutiamo la terra a sopravvivere è un'attività didattica di educazione civica che a partire da un video sui problemi ambientali delle città stimola un dibattito in classe per conoscere la situazione attuale del surriscaldamento globale, le cause (azioni antropiche e naturali) e le conseguenze ambientali, ma anche economiche e sociali che determinano, per essere cittadini responsabili anche della salvaguardia del nostro Pianeta.

Il comportamento alla scuola primaria, autovalutazione è un'attività didattica di educazione civica che a partire dalla visione di un video sul comportamento, stimola la riflessione individuale e collettiva, sulla base della quale gli alunni si autovalutano utilizzando il lessico presente in pagella (da cui avranno un feed-back).

La Costituzione italiana è un'attività didattica di educazione civica che prevede la realizzazione di un cortometraggio sul significato e la spiegazione di alcuni articoli della Costituzione Italiana.

1000 Gru per un desiderio... E un diritto è un'attività didattica di educazione civica realizzata per sensibilizzare ragazze e ragazzi sulla Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia facendo collaborare tutti gli alunni della scuola nella realizzazione di un video.

A chasse au Tréson / Time for some sound hunting bro' è un'attività didattica che è una vera e propria caccia al tesoro virtuale in lingua straniera. Sfruttando lo smartphone l'insegnante inventa una caccia al tesoro sonora che ci consente, anche a distanza, di lavorare con i ragazzi e le ragazze sulla comprensione orale anche da casa. Si tratta di descrivere un suono in lingua L2 inglese o francese etc. evitando i termini taboo che consentirebbero un'immediata identificazione del suono. I ragazzi hanno tre domande bonus da fare per ogni suono da trovare.

Smonto e rimonto è un'attività didattica di educazione civica per rendere più consapevoli ragazze e ragazzi dei materiali di cui sono composti gli oggetti di uso quotidiano. Utilizzando Google Earth si vanno ad esplorare i Paesi da cui questi materiali sono importati e di come questi siano reperiti e lavorati per diventare prodotto finito. Per completare l'attività si realizza una ricerca sul rispetto dei diritti dei lavoratori in questi Paesi. Si conclude scrivendo le proprie riflessioni personali e condividendole con la classe.

Didattica Digitale per **Matematica**

Marghematica è un'attività didattica per l'insegnamento della matematica, con il supporto del digitale. La classe scopre la storia della Marghematica guardando il video prodotto dalla docente; costruisce una "Marghematica" cioè una margherita alla quale possono essere tolti i petali, per poter lavorare concretamente sulla sottrazione.

Matematica da giocare: scopa è un'attività didattica per l'apprendimento della matematica che utilizza il gioco di carte della scopa per lavorare con le addizioni. In particolare per trovare l'addizione partendo dal risultato ed esercitarsi con addizioni a più addendi. Si propone la visione del video che contiene la spiegazione del gioco.

Numeri da 0 a 5 è un'attività online per l'apprendimento della matematica, con l'obiettivo di conoscere il simbolo numerico. Bambini e bambine ascoltano diversi numeri da 0 a 5 e devono abbinare l'immagine al numero corrispondente.

Numeri da 6 a 10 è un'attività online per l'apprendimento della matematica, con l'obiettivo di conoscere il simbolo numerico. Bambini e bambine ascoltano diversi numeri da 6 a 10 e devono abbinare l'immagine al numero corrispondente.

Didattica Digitale per **Inglese**

Who I am and I want to become è un'attività didattica per la scuola primaria che combina lo studio del corpo umano con la lingua inglese utilizzando il digitale per rendere la lezione in classe divertente ed efficace. Il risultato è la realizzazione collaborativa di un'app digitale.

Our english tales è un'attività didattica che ha permesso a una classe di scuola primaria di progettare un'app interattiva per l'apprendimento della lingua inglese.

Didattica Digitale per **Musica**

L'errore creativo – La marcia delle formichine è un'attività didattica digitale che utilizza la tecnica dello Stop Motion per produrre un'attività musicale che favorisce l'inclusione scolastica, l'interdisciplinarietà e il cooperative-learning.

Diario di bordo di Amina è un'attività didattica digitale per la classe prima di scuola secondaria di I grado: i ragazzi a partire dall'ascolto di un brano musicale immaginano una storia. La storia viene tradotta in un testo narrativo che sarà la base per realizzare uno storyboard e un video in stop-motion.

Un mondo di musica: **materiali per l'educazione musicale alla scuola media**

Materiali digitali vari: **raccolta di materiale**

Didattica Digitale per Scienze

Viaggio al centro della Terra è un'attività didattica per l'apprendimento delle materie scientifiche che utilizza il digitale per raccogliere materiali sulla geologia. I materiali sono organizzati in una bacheca virtuale a colonne, divise per argomenti. C'è una sezione dedicata ai giochi didattici da proporre agli studenti come approfondimento e verifica individuale dei temi trattati.

Il nostro Friday for future è un'attività didattica che prevede la realizzazione di due video Stop Motion per raccontare la propria esperienza al Friday For Future e riflettere sugli obiettivi dell'Agenda 2030.

Il ciclo dell'acqua è un'attività didattica, pensata per spiegare in maniera creativa e divertente nozioni di scienze, in particolare le fasi del ciclo dell'acqua: precipitazione, evaporazione e traspirazione.

Vita da vulcano è un'attività didattica collaborativa dedicata alla realizzazione di un video in per esplorare i fenomeni vulcanici.

Didattica Digitale per **Storia**

Le scoperte geografiche è un'attività didattica che utilizza il digitale per approfondire la storia delle rotte navali in maniera interattiva. L'attività si struttura come un gioco dell'oca virtuale, durante il quale i giocatori devono rispondere a domande riguardanti le scoperte geografiche del passato.

Questionario di storia (la civiltà cinese) è un questionario interattivo per rendere l'apprendimento di Storia divertente e stimolante.

<https://www.riconessioni.it/attivita/>

CONCORSI PER LA SCUOLA

<https://madforscience.fondazionediatorin.it/concorso/>

<https://www.lilt.it/trasparenza/bandi-di-concorso/bandi-di-concorso-2022>

<https://123respira.liquigas.it/concorso.php>

<https://www.miur.gov.it/web/guest/-/bando-di-concorso-a-s-2023-2024-settima-edizione-del-concorso-nazionale-1944-2024-le-stragi-e-le-violenze-sui-civili-in-italia-nella-seconda-guerra--1>

<https://fondoambiente.it/il-fai/scuola/progetti-fai-scuola/concorsi-per-le-scuole/>

<https://www.miur.gov.it/-/xviii-edizione-concorso-nazionale-i-colori-della-vita-a-s-2022-2023>

PROPOSTA DI PERCORSI FORMATIVI

1. 18 settembre, h 14/16: Creare contenuti digitali con Canva
2. 25 settembre, h 14/16: Costruiamo insieme una Escape-room
3. 2 ottobre, h 14/16 : Raccolta di microstrumenti utili all'insegnante
4. 9 ottobre, h 16/18 : Attività per imparare a conoscere il web
(**SCUOLA DELL'INFANZIA**)