



ISTITUTO PROFESSIONALE di STATO
Servizi per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera
"S. Francesco di Paola"
P A O L A



Corso di Formazione Neoassunti a.s. 2018/19

Nuove risorse digitali e loro impatto sulla didattica

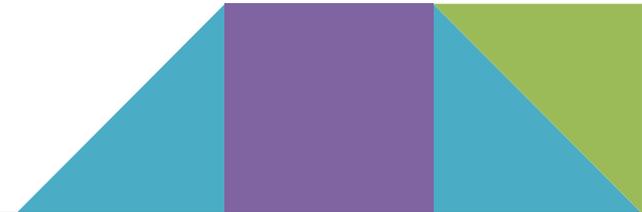
Esperto/facilitatore:
Prof.ssa Rosa Marincola





«...I sistemi d'istruzione oggi devono preparare per lavori che non sono stati ancora creati, per tecnologie che non sono ancora state inventate, per problemi che ancora non sappiamo che nasceranno....»

Andreas Schleicher , vicedirettore per l'educazione dell'OCSE e direttore del programma OCSE - PISA



Normativa

01/01/1948

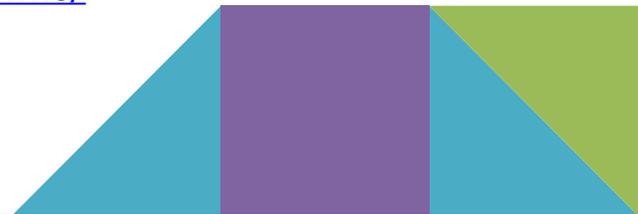
Costituzione della Repubblica Italiana:

Art. 3. Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali. È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

La Legge n. 107 del 13 luglio 2015

<http://www.edscuola.it/archivio/norme/>

<http://icbernareggio.it/leggi/>



Alcune considerazioni...

La rivoluzione tecnologica in atto non può non interessare la scuola.

La scuola e la didattica sono oggi oggetto di profondi cambiamenti legati alla rivoluzione digitale ma anche all'affermarsi di nuove metodologie didattiche e di nuove forme di apprendimento.

Cambia il contesto dell'insegnamento in aula, da frontale e nozionistico a interattivo e sociale.

Nascono nuove didattiche che favoriscono la creatività, la ricerca, la scoperta, la sperimentazione, il coinvolgimento e la motivazione degli studenti, con un nuovo ruolo, tutto da inventare, degli insegnanti.

Le nuove pratiche 'scolastiche' e formative sono facilitate dalla pervasità delle nuove tecnologie e da una nuova generazione di nativi digitali che hanno sviluppato negli ultimi anni nuove forme di relazione con la tecnologia, grazie a Internet, ai social network, ai dispositivi mobili (cellulari, iPad, smartphone, console di gioco e tablet) e alle applicazioni Mobile.



“Le tecnologie possono essere viste come **veicoli**. Oppure come **ambienti** di formazione dell'esperienza e della conoscenza.

Nel primo caso il loro apporto alla formazione sarà puramente strumentale: permettono di risparmiare tempo (e talvolta denaro), ma non incidono sulla qualità culturale dell'insegnamento e dell'apprendimento.

Nel secondo caso il ruolo che svolgeranno tenderà ad essere ben più impegnativo, anche e soprattutto sul piano epistemologico”.



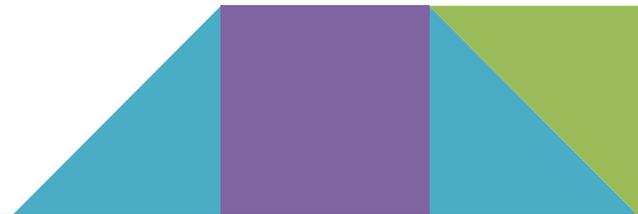
Da [Sintesi Commissione Saggi](#), 13.5.1997

COSA INTENDIAMO PER COMPETENZE DIGITALI?

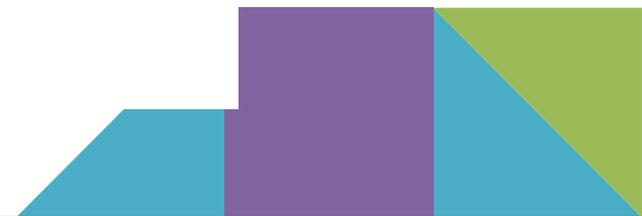
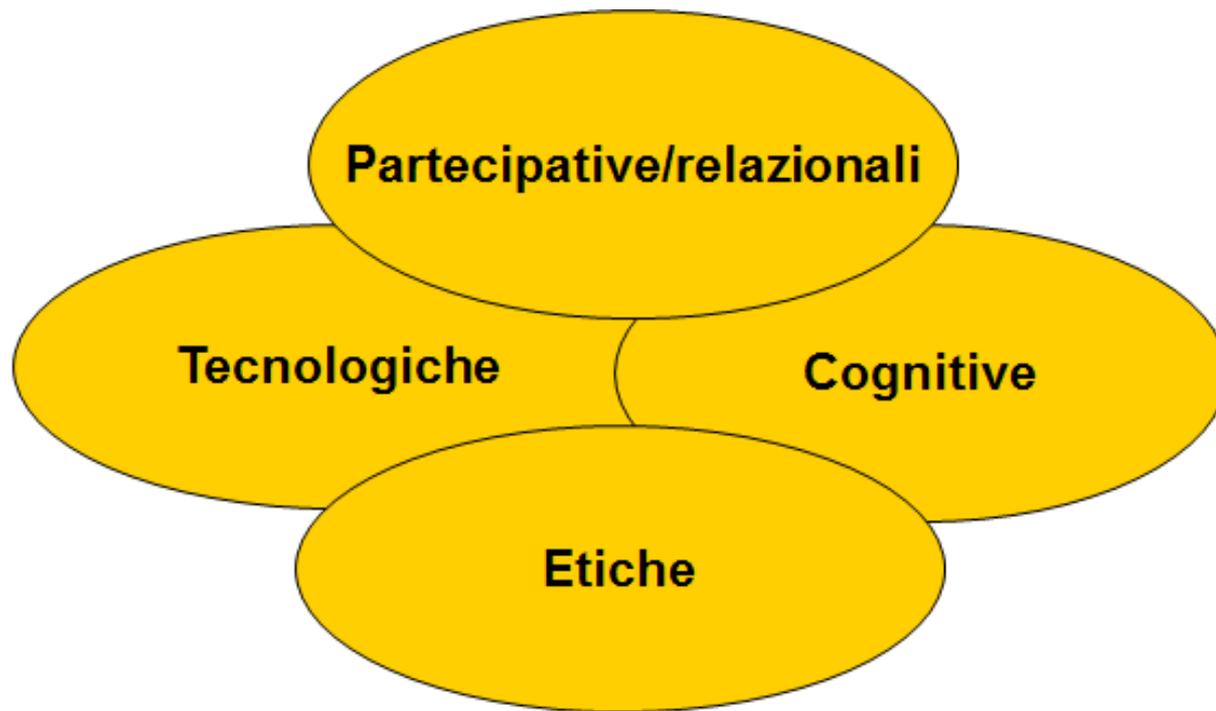
“La competenza digitale consiste nel saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, nel saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati ed informazioni, nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione dei problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza, mantenendo la consapevolezza della responsabilità personale, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci”.

(Calvani et al., 2008 e 2010)

Competenze del XXI secolo



LE QUATTRO DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI

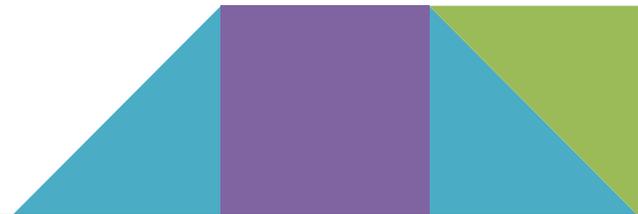


Competenza partecipativa

Comprendere l'importanza di entrare a far parte di una Comunità di Pratiche on-line, anche a livello professionale, operando attivamente con i social software.



**Intelligenza sociale (Goleman);
Intelligenza rispettosa (Gardner);
Evoluzione della “social presence”.**

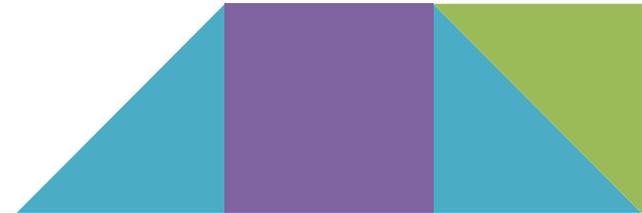


Competenza tecnologica

Utilizzare gli strumenti ed i software per cercare, creare e presentare le informazioni in modo efficiente attraverso i supporti e i canali più adeguati;
gestire con flessibilità la scelta delle tecnologie disponibili;
sperimentare quelle innovative.



ATTEGGIAMENTO DI APERTURA E CURIOSITÀ

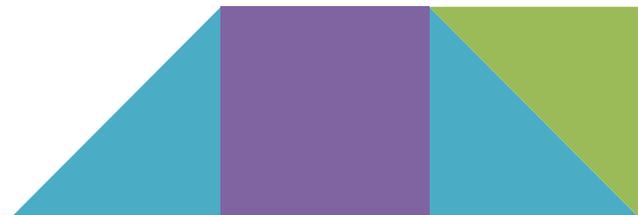


Competenza cognitiva

Valutare e selezionare le informazioni per non subire passivamente *l'information overload*;

riflettere sulle strategie di ricerca adottate e valutare l'autorevolezza delle fonti (*intelligenza critica - Gardner*);

saper aggregare in modo significativo i flussi a cui si è connessi nella Rete (*intelligenza sintetica - Gardner*).



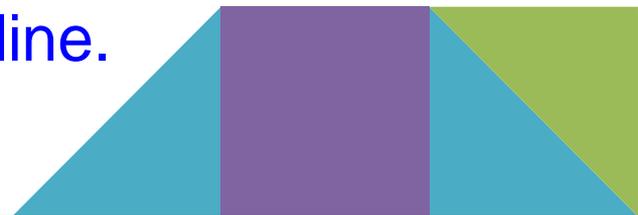
Competenza etica

Rispetto della netiquette, delle regole e delle persone della comunità di cui si fa parte.

Stima e fiducia reciproca fra i membri;

protezione della propria ed altrui identità virtuale;

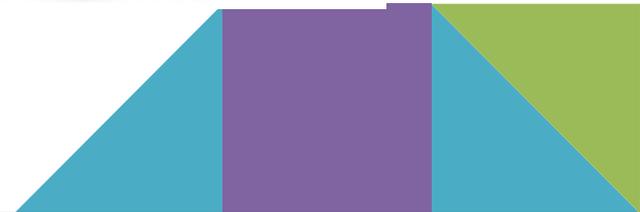
rispetto della privacy uso informazioni on-line.



Lo scopo principale di questo corso è quello di suggerire strumenti del web 2.0, esplorarli e riflettere su come si potrebbero integrare in modo creativo durante le lezioni in classe.

Le risorse sono state classificate in 3 macroaree:

1. Strumenti di comunicazione
2. Strumenti per la collaborazione
3. Strumenti creativi

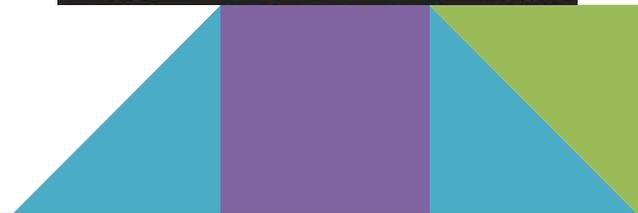


<https://rosamarincola.blogspot.it/>

[Link per l'ebook](#)

Risorse per i docenti

<http://www.scuolavalore.indire.it/superguida/didatec/>



Modulo 1 - Strumenti di comunicazione



Quando un utente vuole condividere informazioni e non ricevere le risposte, è una comunicazione unidirezionale.

Strumenti Web 2.0, come Google Sites possono aiutare gli insegnanti a presentare e condividere le informazioni, per lo più, video, testo e immagini, con la creazione di siti web.

Podomatic è un altro strumento Web 2.0 che permette la presentazione e la condivisione di file audio. Feedly come strumento di RSS (Rich Site Summary) che organizza i contenuti in base alle aree di interesse suggerite. Questi strumenti del Web 2.0 forniscono una comunicazione a senso unico, in cui le informazioni sono fornite dal creatore, e non v'è alcuna specifica interazione con gli utenti.



GOOGLE SITES

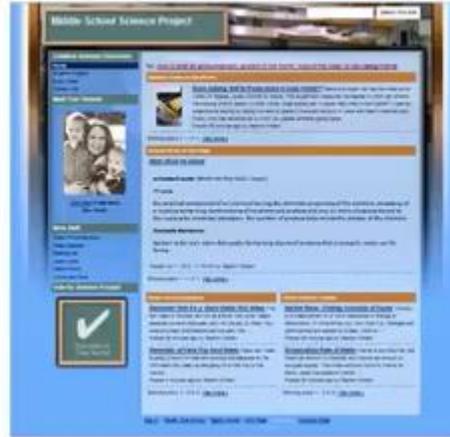


PODOMATIC



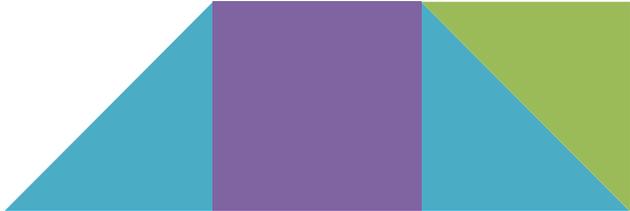
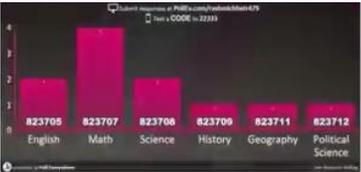
FEEDLY

1 WAY



Nella comunicazione a due vie, un utente può condividere le informazioni come ricevere risposte da altri. C'è un'interazione bidirezionale in questo tipo di comunicazione.

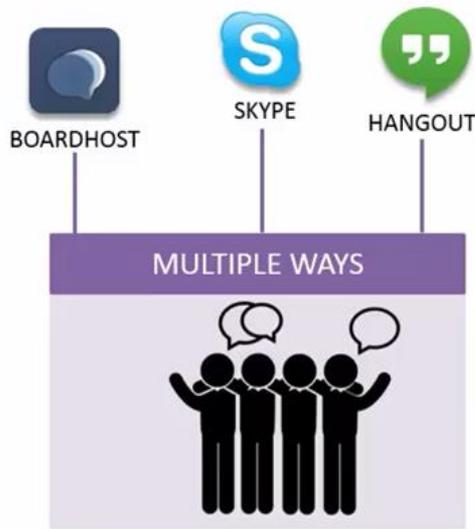
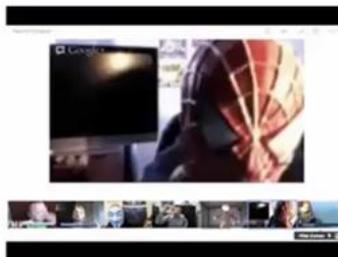
Per esempio, un insegnante può utilizzare un sondaggio o un sondaggio incorporato nella sua presentazione di classe, utilizzando lo strumento Web 2.0 sondaggio pubblico (<https://kahoot.it/>). Gli studenti possono di rispondere individualmente, utilizzando i loro dispositivi mobili come telefoni cellulari. Il sondaggio può essere visualizzato direttamente nella presentazione così l'insegnante e gli studenti possono visualizzare un feedback immediato. Altri strumenti di Web 2.0 che consentono la comunicazione a due vie sono blogger e strumenti di posta elettronica, come **Yahoo Mail, Gmail o Microsoft Outlook**.



Quando più di due persone vogliono stabilire una comunicazione bidirezionale, la comunicazione potrebbe essere in tempo reale o asincrona. Ad esempio, gli studenti che comunicano su una questione potrebbero utilizzare un forum di discussione online come **BoardHost** o un sistema di videoconferenza su **Skype** in modo da poter discutere di un progetto contemporaneamente. Alcuni degli altri strumenti Web 2.0 che supportano la comunicazione multipla sono **Google Hangout** e **Google Docs**. Questi strumenti forniscono interazione tra più parti che potrebbe essere sincrona o asincrona. **Remind** - Strumento online per l'invio di messaggi di testo a studenti, genitori. **Penzu**- uno strumento online per creare un giornale e scrivere online con una navigazione semplice, un layout pulito, e un alto livello di sicurezza

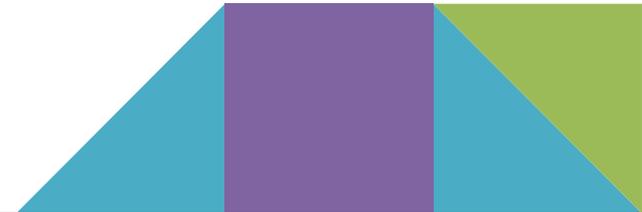


Subject	Author	Views	Replies
How many people...	John Doe	1,234	56
What is the...	Jane Smith	567	12
Discussion on...	Bob Brown	890	34
Help with...	Alice White	234	8
Feedback on...	Charlie Black	678	21
Help with...	Diana Green	345	9
How many...	Frank Purple	901	27
Help with...	Grace Yellow	456	15
Discussion...	Henry Blue	789	32
Help with...	Ivy Red	123	4

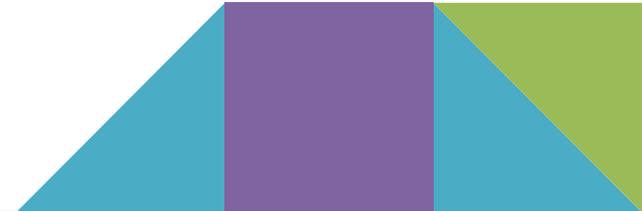
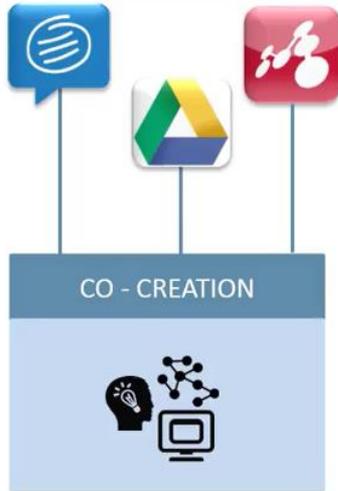


Modulo 2 - strumenti per la collaborazione

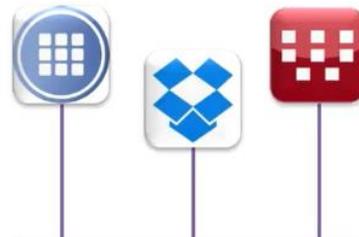
La progettazione di piani di lavoro di gruppo, la creazione di calendari, la gestione di orari sono parti importanti della gestione di un progetto (**PROJECT MANAGEMENT**). Molti insegnanti usano **Assign-A-Day**, un strumento del Web 2.0 per creare un calendario di classe che può essere condiviso con gli studenti e i loro genitori per tenerli informati su quello che è stato assegnato e le date di scadenza. Altri strumenti Web 2.0 come **Doodle** forniscono un modo semplice per impostare riunioni di gruppo in modo dinamico. **Todoist** consente di gestire un'attività e collaborare. Questi sono esempi di strumenti Web 2.0 che possono aiutare a gestire il vostro progetto e semplificare il lavoro.



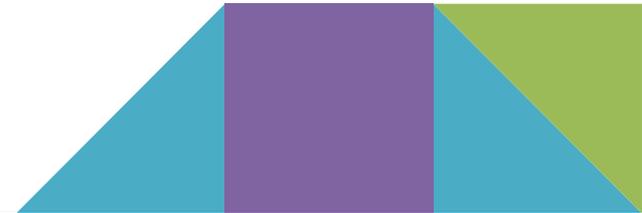
Collaborare significa anche discutere e mettere insieme nuove idee in una sessione di brainstorming. Ad esempio, gli insegnanti possono incoraggiare gli studenti a lavorare in gruppo utilizzando lo strumento Web 2.0 **Concept Board**. Altri strumenti come **Google Drive**, permettono l'editing collaborativo in tempo reale su documenti, presentazioni e fogli di calcolo. Strumenti Web 2.0 come **Mindomo** consentono la creazione di mappe. Questi strumenti Web 2.0 si concentrano sulla co-creazione, collaborando per creare, modificare e sviluppare idee insieme.



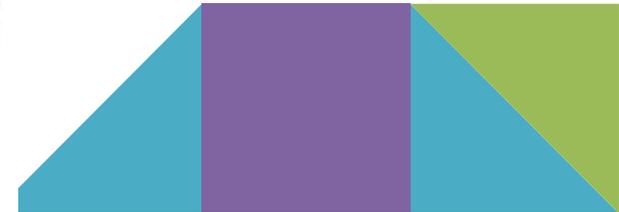
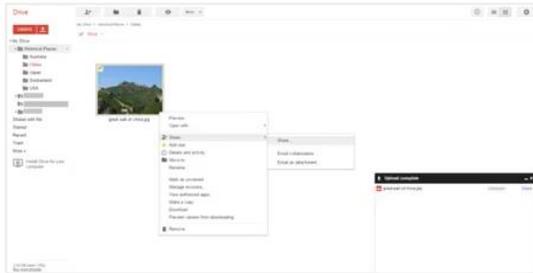
Un elemento critico nel lavoro collaborativo, per i membri del gruppo è quello di poter accedere allo spazio di archiviazione comune al fine di condividere nuove risorse e gestire i diversi contributi dei membri del gruppo. Ad esempio, un insegnante può chiedere agli studenti che lavorano su un progetto di gruppo di condividere i link alle varie risorse che hanno trovato sul web e utilizzare uno strumento di social bookmarking Web 2.0 chiamato **Symbaloo**. In questo modo, gli studenti e l'insegnante sono tutti in grado di vedere e accedere al set finale delle risorse. Altri modi per condividere e gestire le risorse sono attraverso **Dropbox** (dove i vari tipi di file e contenuti multimediali possono essere memorizzati e condivisi con un gruppo di persone) o **Wiki Dot** (consente agli utenti di creare vero e proprio spazio dove modificare testi e file multimediali).

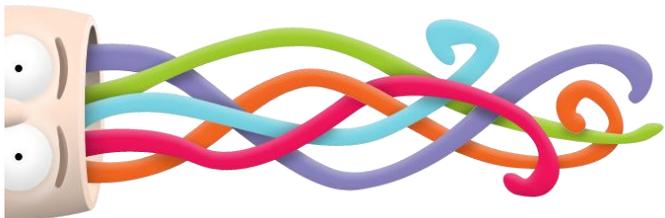


RESOURCE MANAGEMENT



Google Drive è un grande servizio di storage online di Google, esso consente agli utenti di archiviare e organizzare i vari tipi di documenti e file multimediali e offre agli utenti molto spazio in un account gratuito. È inoltre possibile condividere i file e le cartelle come collegamenti. **Microsoft Onedrive** è un altro grande servizio di archiviazione online di Microsoft che consente agli utenti di archiviare e organizzare vari tipi di documenti e file multimediali con un account gratuito, è inoltre possibile condividere file e cartelle. **Creately** - uno strumento online per disegnare diagrammi di flusso e diagrammi. MeetingWords - Uno strumento per l'editing in tempo reale testo collaborativo. **Stormboard** - uno strumento online per il brainstorming e la pianificazione.

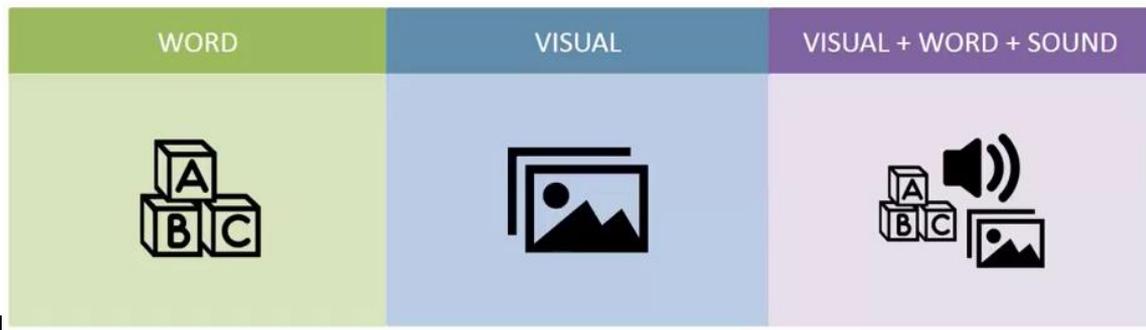




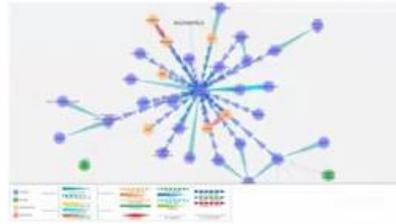
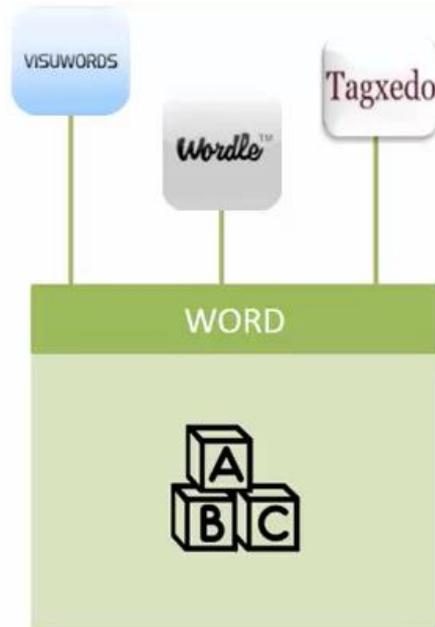
Modulo 3 - strumenti creativi

Promuovere la creatività può avere effetti positivi a lungo termine, la creatività è una competenza importante del XXI ° secolo. Secondo i ricercatori le persone creative hanno maggiori probabilità di ottenere una promozione, essere soddisfatti del proprio lavoro, stare meglio in salute ed essere più resistenti.

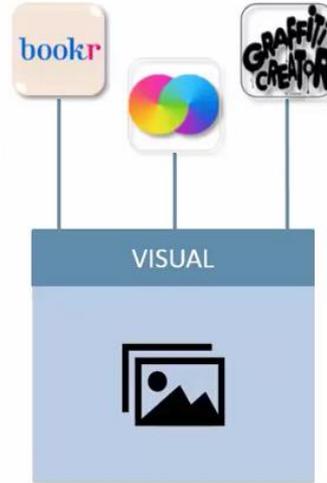
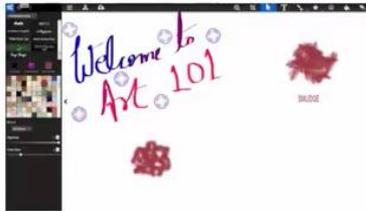
La creazione di nuove idee e conoscere le tecniche per sviluppare un'idea sono merce preziosa nel mercato competitivo di oggi. Vi sono tre forme di attività creative quelle in cui si usano solo le parole, quelle con le immagini, e quelle che comprendono immagini, parole e suoni.



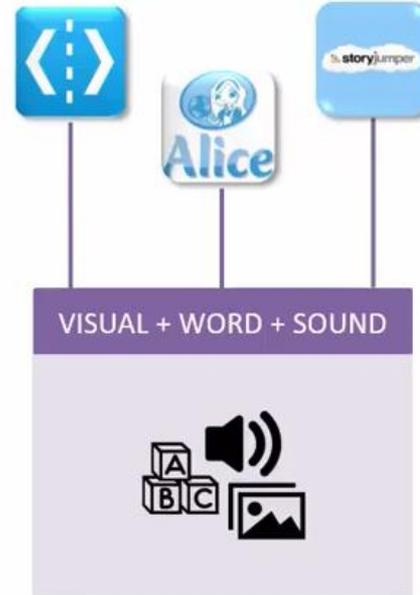
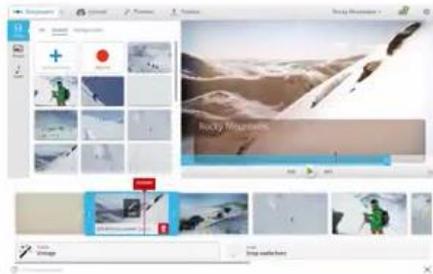
Per lavorare con le parole, un insegnante può utilizzare lo strumento Web 2.0, **Visuwords**, nella sua presentazione per mostrare la struttura e la storia di una parola e la sua relazione con altre parole. Uno strumento Web 2.0 come **Wordle** crea nuvole di parole dal testo che si incolla in una casella di testo. **Tagxedo** permette di creare immagini-forme cloud con parole.



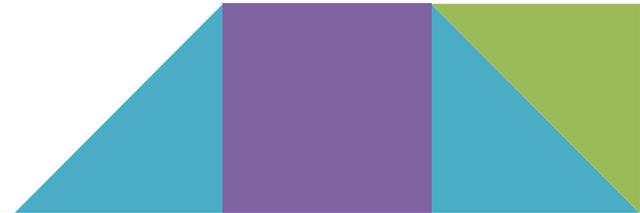
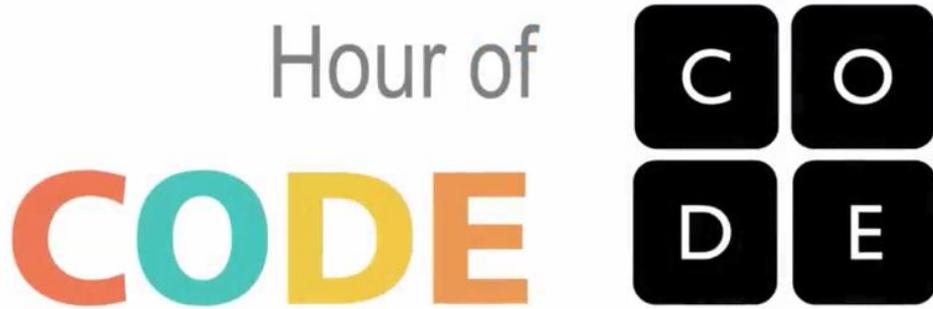
Molti dicono che una foto vale 1000 parole, lavorare con la grafica è un altro modo creativo per favorire l'apprendimento visivo. Con **Bookr** gli studenti possono guardare immagini o dati, raccogliere le proprie immagini, e scrivere storie che collegano ogni immagine, e, infine, trasformare la storia in un libro. Altri strumenti Web 2.0 come **Sketchpad** consentono agli utenti di creare i propri schizzi e disegni. Un altro strumento, **Graffiti Creator**, aiuta gli studenti a espandere la loro creatività utilizzando colori e caratteri che assomigliano a dei graffiti.



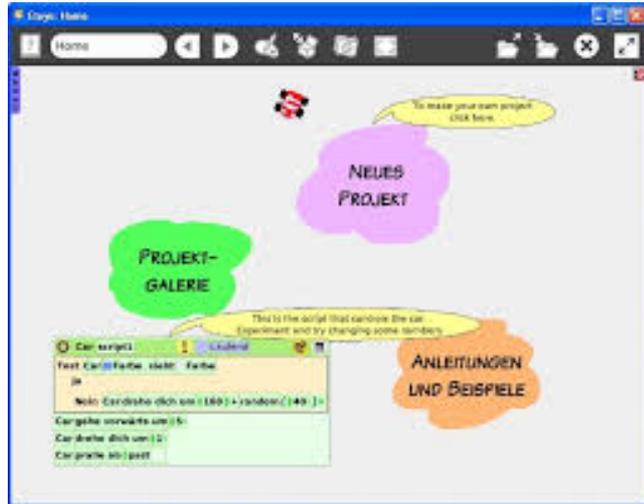
Si può lavorare combinando insieme in modo creativo parole, grafica e suono. Ad esempio, un insegnante può chiedere agli studenti di creare storie digitali utilizzando uno strumento chiamato **WeVideo**. Gli studenti possono utilizzare le immagini, testi, video clip brevi, altri strumenti Web 2.0 come **Alice** ti permettono di imparare a programmare computer in un ambiente 3D. Con **StoryJumper**, gli utenti possono creare storie che assomigliano a fumetti.



L'Ora del Codice viene celebrata ogni anno al fine di interessare gli studenti e aiutarli a vedere il lato creativo della programmazione informatica. Se si vuole aiutare gli studenti a scrivere non solo i codici, ma capire ciò che ogni riga di codice indica e come tradurre quello che si può vedere e sentire, potrebbe essere necessario uno strumento specifico Web 2.0: code.org, vedi [Programma il futuro](#) e <http://scuoladigitale.tim.it/>



Scratch è uno strumento Web 2.0 che supporta la creazione di storie interattive e giochi, aiuta gli studenti a comprendere i concetti di base della programmazione che utilizzano blocchi di codice. È un modo divertente per vedere e sentire ciò che i codici sul lato destro dello schermo fanno eseguire agli oggetti e alle immagini poste sul lato sinistro dello schermo. **Etoys** è un altro grande web 2.0 strumento che insegna la programmazione attraverso un ricco ambiente multimediale. Come Scratch, favorisce lo sviluppo del pensiero computazionale e di quello creativo e divergente. **edMondo: didattica immersiva in un mondo virtuale 3D**



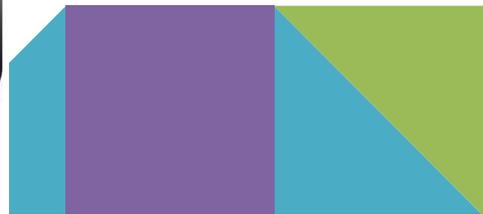
Flickr (<http://flickr.com>) fornisce un grande archivio di foto condivise pubblicamente (e, più recentemente, i video) che le persone possono utilizzare o condividere con licenze Creative Commons specificati dai creatori. Instagram (<http://instagram.com>) facilita la condivisione di foto e video attraverso singoli messaggi. Altri siti di supportare la condivisione di immagini tramite repository aperto, per esempio Pics4Learning (<http://www.pics4learning.com>) fornisce archivi di immagini che possono essere utilizzati per l'istruzione, openclipart (<http://openclipart.org>) offre clip-art, e Wikimedia Commons (<http://commons.wikimedia.org>) incorpora le immagini (e video) che possono essere riutilizzati sotto licenze creative Commons.



La creazione di immagini e siti di editing consentono agli utenti di creare individualmente e modificare le immagini che possono poi essere condivisi tramite URL. Per esempio BeFunky (<Http://befunky.com>), Picjuice (<http://picjuice.com>), e Drpic (<http://drpic.com>) forniscono un semplice strumento online di fotoritocco con il ritaglio, il ridimensionamento, la miscelazione dei colori, direttamente attraverso un web-browser. Voxopop (<http://voxopop.com>) è un forum di discussione basato voce, che è particolarmente utile per i corsi di lingua. Soundation (<http://soundation.com>) offre agli utenti più sofisticati di registrazione audio e funzionalità di modifica tra cui la possibilità di mescolare le tracce audio diverse e combinarle con una libreria di effetti sonori.

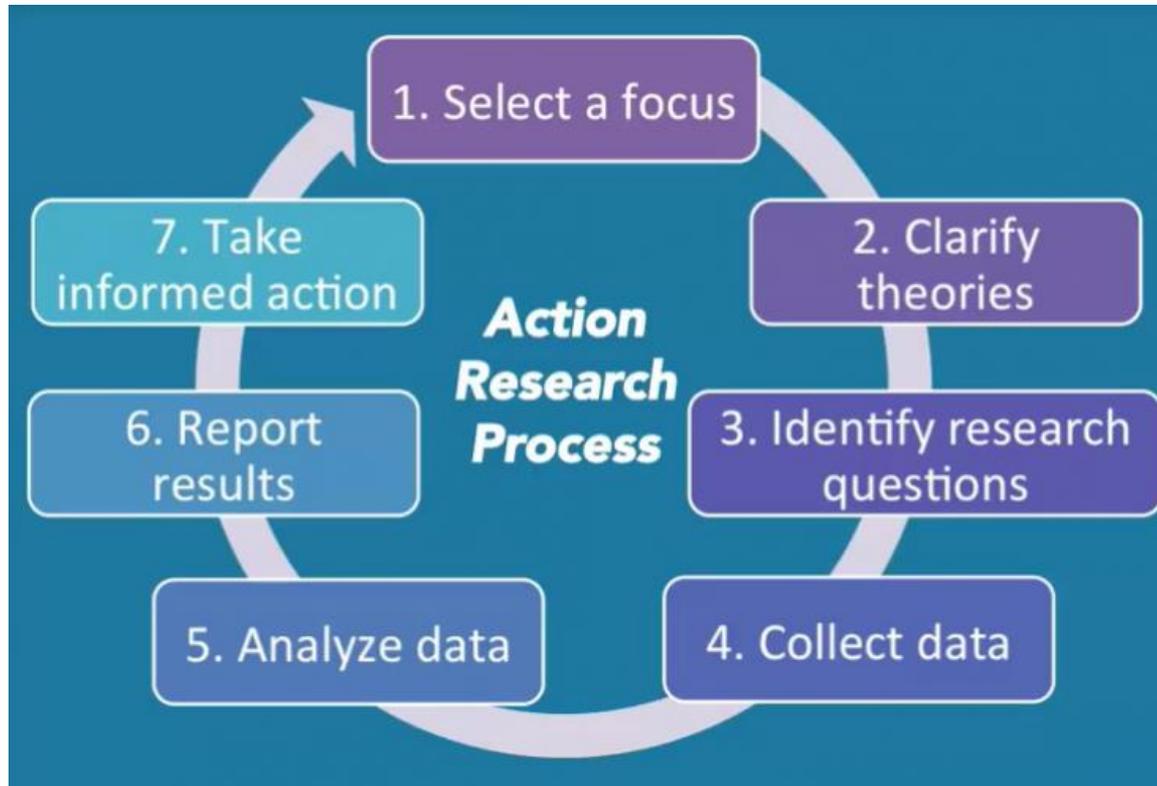
Incredibox è un gioco musicale che consente di creare un mix molto facilmente attraverso la gestione di una banda di beatboxer. Apprezzato da insegnanti di musica, Incredibox è utilizzato anche nelle scuole per sviluppare il senso del ritmo nei bambini.

vai al [Incredibox](#)

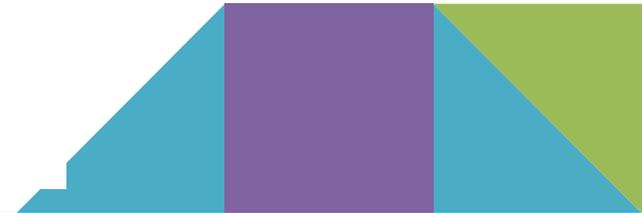
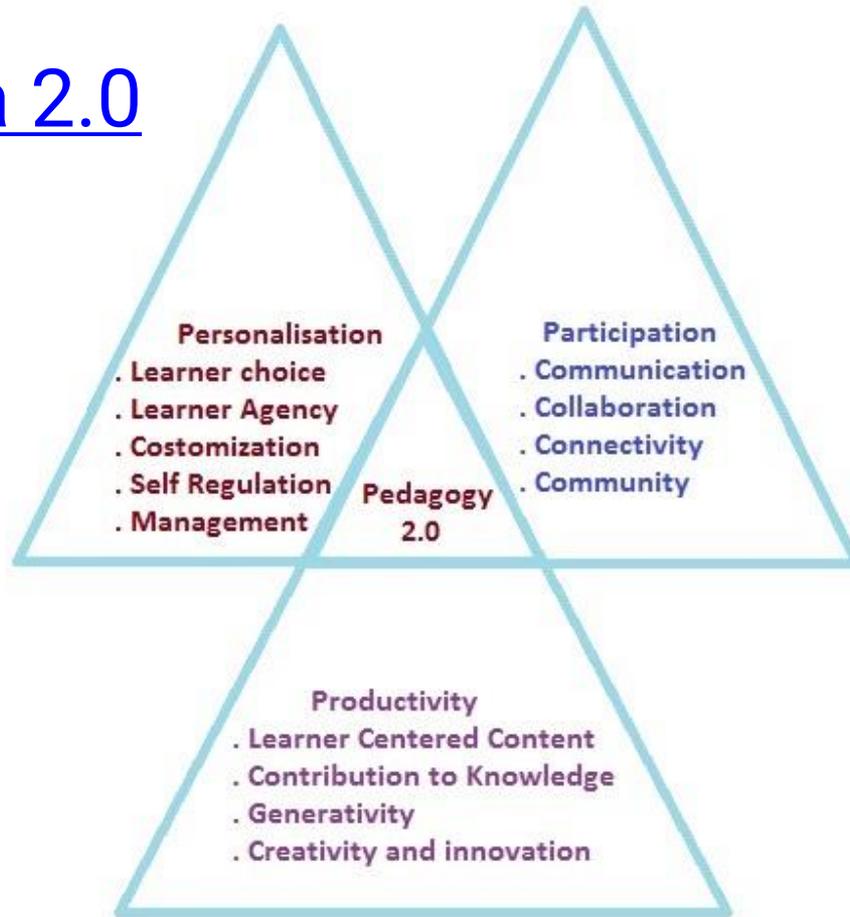


La Ricerca-Azione

Termine coniato dal professor Curt Lewin indietro nel 1940



Pedagogia 2.0

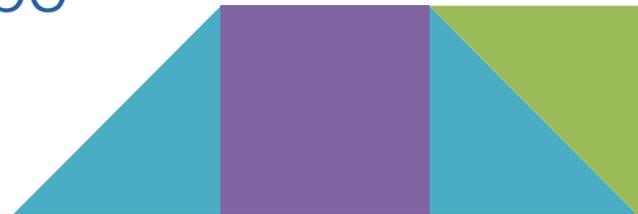




<http://scientix.eu>

SCIENTIX

The community for science
education in Europe





SCIENTIX

La comunità per l'insegnamento della scienza in Europa



Italiano ▾

Entra

Cerca



HOME

SCIENTIX LIVE

COMUNITÀ

EVENTI

PROGETTI

CONFERENCE

NOTIZIE

RISORSE

CHI SIAMO

[Home](#) > [Progetti](#) > C.O.DE.4ALL Pensiero computazionale e competenze digitali nell'istruzione europea per tutti

C.O.DE.4ALL PENSIERO COMPUTAZIONALE E COMPETENZE DIGITALI NELL'ISTRUZIONE EUROPEA PER TUTTI

Condividi questo progetto



Nel tuo Paese

Osservatorio

Scientix Moodle

Webinar di Scientix

Scientix blog

Fateci sapere se siete a conoscenza di progetti europei o nazionali nell'ambito dell'istruzione

<https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm>

The image shows a browser window displaying the eTwinning website. The browser's address bar shows the URL `etwinning.net/it/pub/index.htm`. The website's navigation bar includes links for "PORTALE", "ETWINNING LIVE", "I MIEI GRUPPI", and "I MIEI TWinspace", along with a language dropdown set to "ITALIANO" and a button for "ACCEDI o REGISTRATI". The main header features the eTwinning logo and navigation links for "Scopri", "Progetti", "Sviluppo professionale", and "News", accompanied by a search icon. A video player is embedded on the page, showing a grid of four computer monitors, each displaying the eTwinning logo. The text "Let's start eTwinning!" is visible in the top left corner of the video. To the right of the video, the main heading reads "eTwinning, la community delle scuole in Europa". Below this, a paragraph describes the platform as a tool for school staff (teachers, principals, librarians, etc.) to communicate, collaborate, and develop projects. A link "Entra nella Community eTwinning" with a right-pointing arrow is provided at the bottom of the text block.

Let's start eTwinning!

eTwinning, la community delle scuole in Europa

eTwinning offre una piattaforma per lo staff (insegnanti, dirigenti scolastici, bibliotecari, ecc...) delle scuole dei paesi partecipanti per comunicare, collaborare, sviluppare progetti e condividere idee; in breve, partecipare alla più entusiasmante community europea di insegnanti.

[Entra nella Community eTwinning](#) >

Attività di laboratorio

1. è utilissimo avere un account gmail...
2. aggiungere una propria descrizione su <http://linoit.com/users/rosamarin/canvases/Scientix> e inserire un link, un'immagine, si può caricare un file relativo a: competenze digitali del XXI secolo, Ricerca-Azione, Pedagogia 2.0

Potete lavorare in gruppo (max 4 persone) e utilizzare una delle tante risorse in modo condiviso.... www.genial.ly un Google Document o <https://www.goconqr.com/>

4. aggiungere un commento al blog <https://rosamarincola.blogspot.it/> e in esso inserire le vostre considerazioni e il link del vostro lavoro



Approfondimenti in rete

[Il sito ministeriale del Piano Nazionale Scuola Digitale](#)

[Il documento ufficiale in formato Acrobat del PNSD 2015](#)

[Tutto il PNSD spiegato in 35 punti](#)

[Il PNSD "mappizzato"](#)

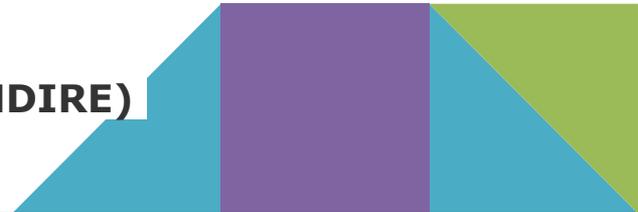
[Video di presentazione del MIUR del Piano Nazionale Scuola Digitale](#)

[ICT tra Didattica e Amministrazione - Trasparenza, dematerializzazione, rendicontazione \(EdScuola\)](#)

[Cambiare i paradigmi dell'educazione](#)

[La Scuola Digitale: LIM, Classi 2.0 ed Editoria Digitale \(INDIRE\)](#)

[Scuola e tecnologie Didattiche \(AulaMagazine\)](#)



[La didattica con le TIC](#) (USR Lombardia)

[TIC e processi di apprendimento](#) (Eurydice)

[Strategia d'uso delle TIC nella didattica](#) (CNR)

[Lo stato disastroso delle TIC nella scuola italiana](#) (EdScuola)

[Le TIC non sono solo un diversivo o un gioco](#)

[La competenza digitale](#) (Provincia Bolzano)

[La scuola digitale è la vera rivoluzione](#)

[La scuola si cambia insieme agli alunni](#)

[Didattica digitale elementare](#)

[La tecnologia in classe educa lo studente ad un utilizzo critico e non solo ludico](#)

[Dalle nuove tecnologie non possiamo più prescindere](#)



Cambiare la forma mentis

**Raccolta di strumenti, risorse, piattaforme per l'apprendimento e la scuola digitale,
destinate a insegnanti e studenti**

Didattica e tecnologia

Quando l'informatica incontra la didattica

Scuola 2.0: lezioni capovolte, docenti sempre online e LIM

Il digitale a supporto dei BES e DSA

**Cooperative Learning: un metodo per migliorare la preparazione e l'acquisizione di
abilità cognitive negli studenti** (Associazione Docenti italiani)

**L'apprendimento cooperativo come metodologia complessiva di gestione della
classe** (EdScuola)



[La Flipped Classroom: presentazioni, notizie, esperienze, ricerche, software e risorse](#)

[Istruzione a costo zero con i MOOC, corsi aperti a tutti](#)

[L'insegnante 2.0](#)

[Learning Designer – Per progettare bene le attività didattiche](#)

[Il social learning con la piattaforma per la didattica Edmodo](#)

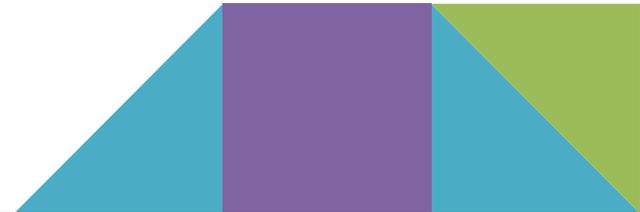
[Il concetto di Copyleft](#)

[Alexandria: self-publishing e marketplace per la scuola italiana](#)

[Risorse didattiche open a scuola](#)

[Le licenze Creative Commons](#)

[Open content: OER, OEP. Quali scenari per l'educazione?](#)



[Produzione e condivisione di risorse didattiche digitali](#)

[Geografia OpenBook](#)

[World Library of Science](#)

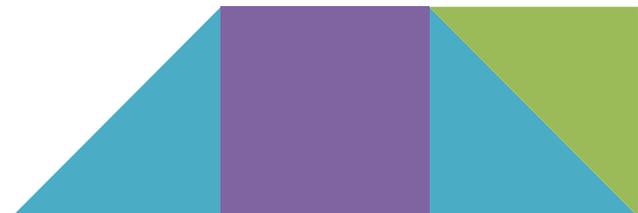
[Le 100 migliori applicazioni per l'educazione 2015](#)

[The 30 Best Educational Apps For iPad In 2014](#)

[Le sette migliori app da usare in classe](#)

[YouTube Resources For Education](#)

[50 siti ed app per creare storie digitali](#)



I metodo Montessori diventa interattivo dalle "favole" alle app e al design tecnologico

In classe, oltre alla matematica, si studiano anche i social network

Sicurezza online e uso critico delle tecnologie digitali

Niente allarmismi sui nostri giovani connessi

L'innovazione a favore dell'accessibilità

Piattaforme per la formazione continua:

eTwinning

<http://www.scientix.eu/home>

Coursera

Molte università offrono corsi MOOC gratuiti ad esempio il politecnico di Milano

<https://www.pok.polimi.it/> e quella di Urbino <https://platform.europeanmoocs.eu/>





Grazie!

rosamarincola@virgilio.it

