



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.

Criteri di Selezione delle App

Criteri per Ricordare: le App che sono adatte allo studio "Ricordare" migliorano l'abilità delutente di definire termini, identificare fatti, o richiamare e localizzare informazioni. Molte App educative rientrano nella fase "Ricordare" dell'apprendimento. Esse richiedono a chi le utilizza di scegliere una risposta da una lista, trovare collegamenti e mettere in sequenza contenuti o inserire risposte.

Criteri per Capire: Le App che sono adatte allo studio "Capire" consentono allo studente di spiegare idee o concetti. Le App per la comprensione non si limitano alla selezione di una risposta "giusta" e presentano un modello più aperto per riassumere contenuti e trarre significati.

Criteri per Applicare: Le App che sono adatte allo studio "Applicare" consentono allo studente di dimostrare le proprie abilità nell'implementare processi e metodi accorsi. Esse evidenziano anche le capacità di applicare concetti in contesti inusuali.

Criteri per Analizzare: Le App che sono adatte allo studio "Analizzare" migliorano le capacità di chi le usa di distinguere tra rievate ed inferenze, stabilire relazioni e riconoscere l'organizzazione del contenuto.

Criteri per Valutare: Le App che sono adatte allo studio "Valutare" migliorano le capacità dell'utente nel giudicare metodi o metodi sulle basi di criteri auto-definiti o predefiniti. Esse aiutano lo studente a giudicare l'efficacia, l'accuratezza, le qualità e l'efficacia dei contenuti ed a plurgere a decisioni ponderate.

Criteri per Creare: Le App che sono adatte allo studio "Creare" consentono allo studente di generare idee, pianificare progetti e creare prodotti.



Il Primo Progetto di traduzione della Ruota Padagogica

Per il 2018 sono programmate 30 lingue. Per le ultime lingue, vedere bit.ly/andreaesepicci.

In piedi sulle Spalle dei Giganti

Questa ruota della Teacoremia, gentile le App, si trova per la prima volta sul sito web di consulenza educativa di Paolo Pasolini www.pasolini.it. Questa ruota fu creata da Sharon Arley e fu un esemplare dell'adattamento di Bloom (1956) ad opera di Katharine Anderson (2001). L'idea di adeguarlo ulteriormente per l'iPad nella V2.0 e V3.0 si deve a Kathy Schrock sul suo sito web www.classroom24.org, e per la prima volta in www.classroom24.org basano sul eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow. La V.5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Venti di Azioni basati sull'infrastruttura "Bloom's Digital Taxonomy" verta autorizzata da Classroom.org, e opera per la prima volta in www.classroom24.org basata su eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow. La V.5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Venti di Azioni basati sull'infrastruttura "Bloom's Digital Taxonomy" verta autorizzata da Classroom.org, e opera per la prima volta in www.classroom24.org basata su eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow. La V.5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Venti di Azioni basati sull'infrastruttura "Bloom's Digital Taxonomy" verta autorizzata da Classroom.org, e opera per la prima volta in www.classroom24.org basata su eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow.

Sviluppato da Alan Carrington
Designing Cultures Addressed 31
Email: alan@teacoremia.com

La Ruota Padagogica di Alan Carrington è stata fondata www.classroom24.org basata su eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow. La V.5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Venti di Azioni basati sull'infrastruttura "Bloom's Digital Taxonomy" verta autorizzata da Classroom.org, e opera per la prima volta in www.classroom24.org basata su eccellente www.classroom24.org di Diane Darrow.

La Ruota Padagogica ITA V5.0 Apple iOS

<http://bit.ly/PWITAV5>

La Versione Android può essere scaricata dal sito "in support of Excellence", al link sopraindicato



Utilizzare al meglio la Ruota Padagogica
L'utente come una serie di suggerimenti o itinerari personalizzati per controllare l'impiego di una fase di progettazione e quella di implementazione.
L'Ingraggiamento della Progettazione: Questo è il fulcro del progetto di apprendimento. Occorre costantemente rivisitare come come stata, responsabile e cittadina. Chiedetevi come "membri" lo studente dopo questa esperienza di apprendimento, per es. Cosa lo fare sembrare vincente agli occhi degli anni? Chiedetevi: "Come tutto ciò che faccio supporta queste qualità e obiettivi?"
L'Ingraggiamento della Motivazione: Chiedetevi: "Come tutto ciò che costruisco ed insegno fa e colla che esperienze autonome, passionati e scoperti?"
L'Ingraggiamento di Bloom: Vi aiuta a progettare gli obiettivi di apprendimento che raggiungono il peripeto di ordine più elevato. Provate a raggiungere almeno un obiettivo per ogni categoria. Sono disca a io siete pronti per un incremento della tecnologia.
L'Ingraggiamento della Tecnologia: Chiedetevi: "Come può servire allo mia pedagogia?" le App sono solo suggerimenti, cercate di migliorarli e combinate più di uno in una sequenza di apprendimento.
L'Ingraggiamento del Modello SAMR: "Come usate le tecnologie che avete scelto?"
Alan Carrington

Riconoscimento ringraziamento:



Maria Cristina Bevilacqua per la traduzione in Italiano. Maria Cristina insegna all'istituto di Istruzione Superiore di Ciccano (FR), Italia ed è una Formatrice/Aggiornatrice.

Per maggiori risorse in italiano visiti il blog: <http://bit.ly/padagogica>

Per una visione più dettagliata di come funziona la Ruota Padagogica visiti il post "The Pedagogy Wheel - It's Not About The App, It's About The Pedagogy" sul Blog TeachThought <http://bit.ly/aboutpedagogy>



INIZIA QUI
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

29 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

31 app
Categorie educative
Attributi dei laureati
Capacità
Management Sociale ed
Empiro

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?

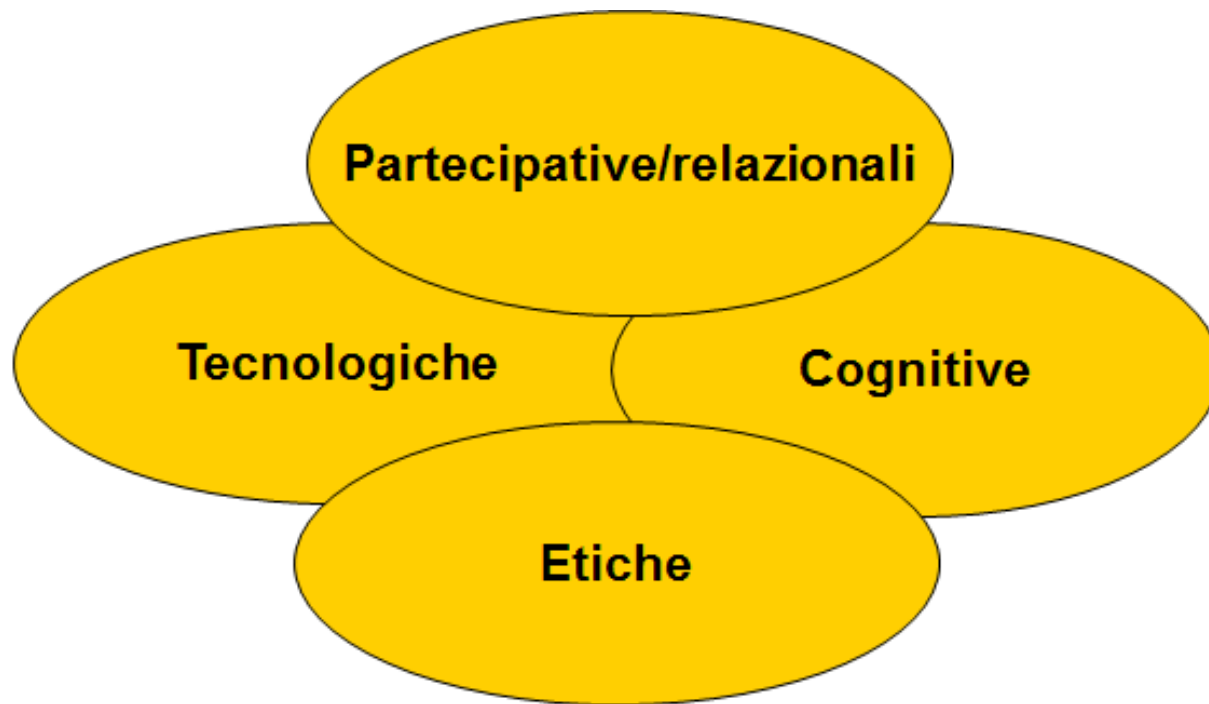
“La competenza digitale consiste nel saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, nel saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati ed informazioni, nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione dei problemi e 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

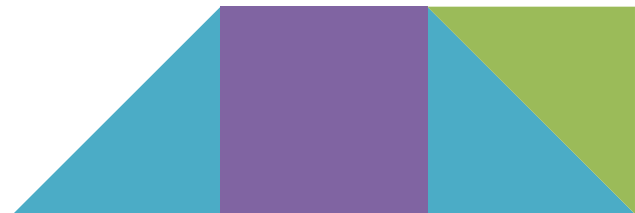


Competenza cognitiva

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



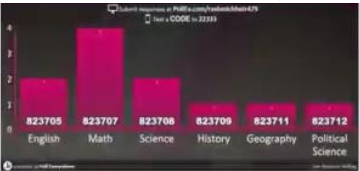
FEEDLY

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.

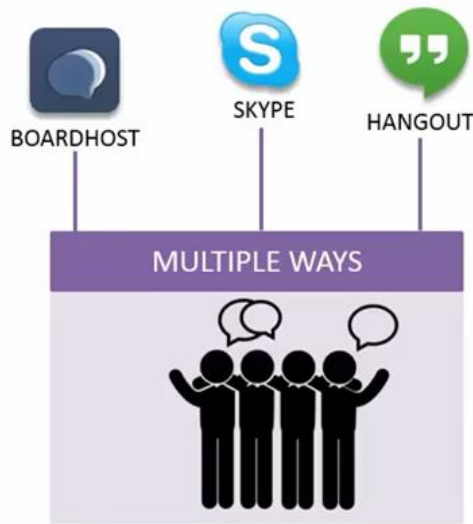
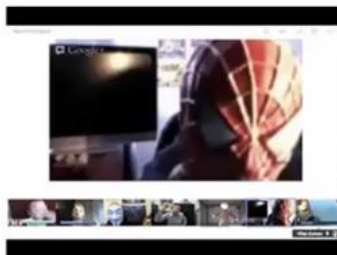
Per esempio, un insegnante può utilizzare un sondaggio o un sondaggio incorporato nella sua presentazione di classe, utilizzando lo strumento Web 2.0 sondaggio pubblico (<https://kahoot.it/>). Gli studenti possono di rispondere individualmente, utilizzando i loro dispositivi mobili come telefoni cellulari. 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 can I create a new topic?	John Doe	1,234	56
How can I create a new topic?	John Doe	1,234	56
How can I create a new topic?	John Doe	1,234	56
How can I create a new topic?	John Doe	1,234	56
How can I create a new topic?	John Doe	1,234	56



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.

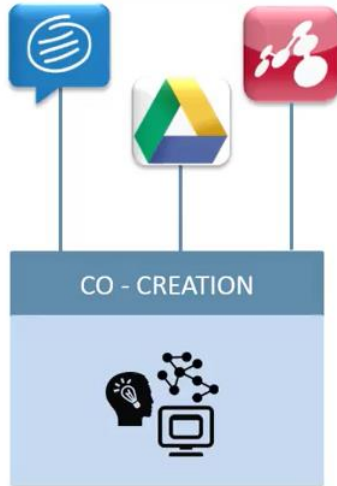


The screenshot shows a project management interface with a Gantt chart. The chart has columns for days of the week (Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday) and rows for tasks. The tasks are represented by yellow bars of varying lengths. A dropdown menu is visible over the chart, and there are buttons for "Add Task" and "Export Gantt Chart".

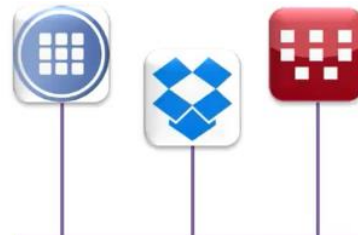
The screenshot shows a meeting scheduling tool interface. It features a calendar grid with days of the week and dates. The grid is color-coded with blue, green, and red cells, indicating different meeting slots or statuses. The title of the meeting is "SEM Community Outreach Meeting".



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.



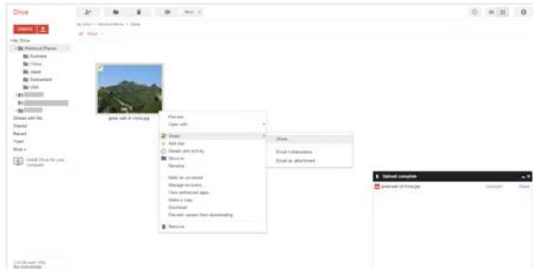
Un elemento critico nel lavoro collaborativo, per i membri del gruppo è quello di poter accedere allo spazio di archiviazione comune al fine di condividere nuove risorse e gestire i diversi contributi dei membri del gruppo. Ad esempio, un insegnante può chiedere agli studenti che lavorano su un progetto 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.

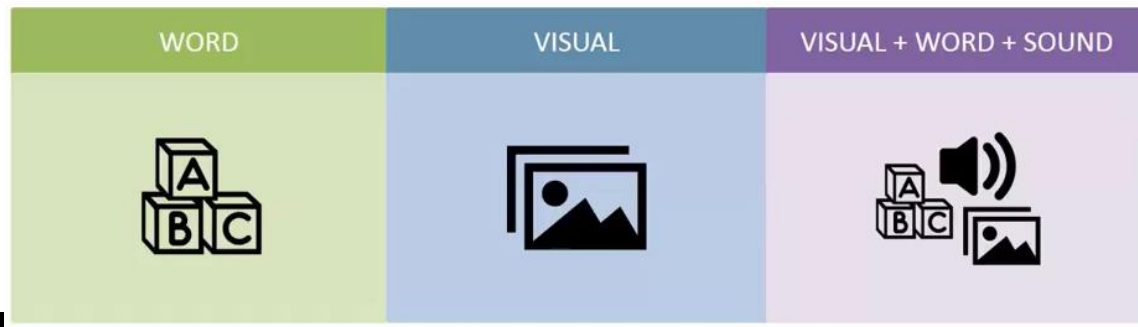




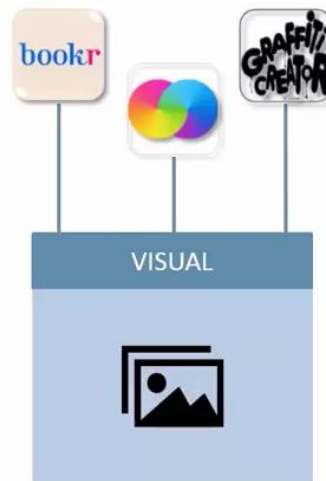
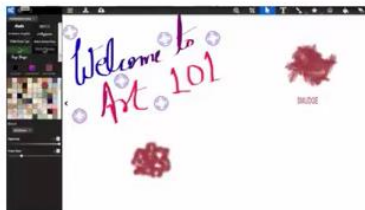
Modulo 3 - strumenti creativi

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.

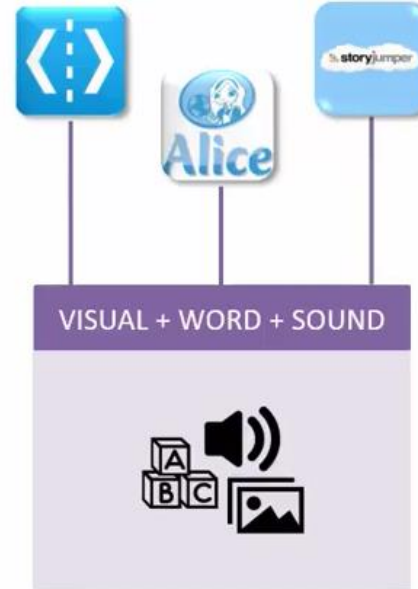
La creazione di nuove idee e conoscere le tecniche per sviluppare un'idea sono merce preziosa nel mercato competitivo di oggi. Vi sono tre forme di attività creative quelle in cui si usano solo le parole, quelle con le immagini, e quelle che comprendono immagini, parole e suoni.



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.



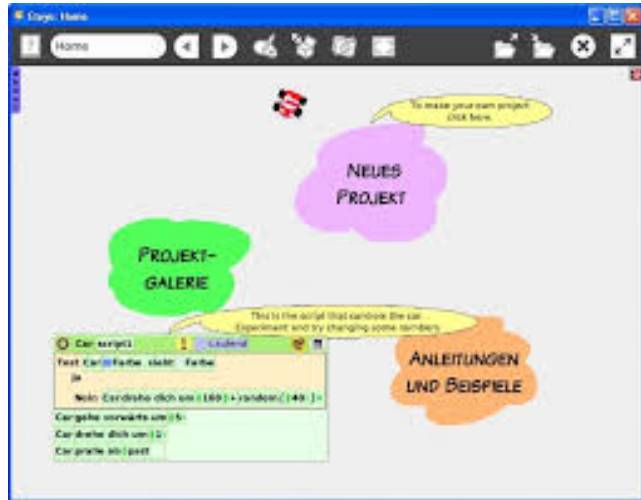
Si può lavorare combinando insieme in modo creativo parole, grafica e suono. Ad esempio, un insegnante può chiedere agli studenti di creare storie digitali utilizzando uno strumento chiamato **WeVideo**. Gli studenti possono utilizzare le immagini, testi, video clip brevi, altri strumenti Web 2.0 come **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.

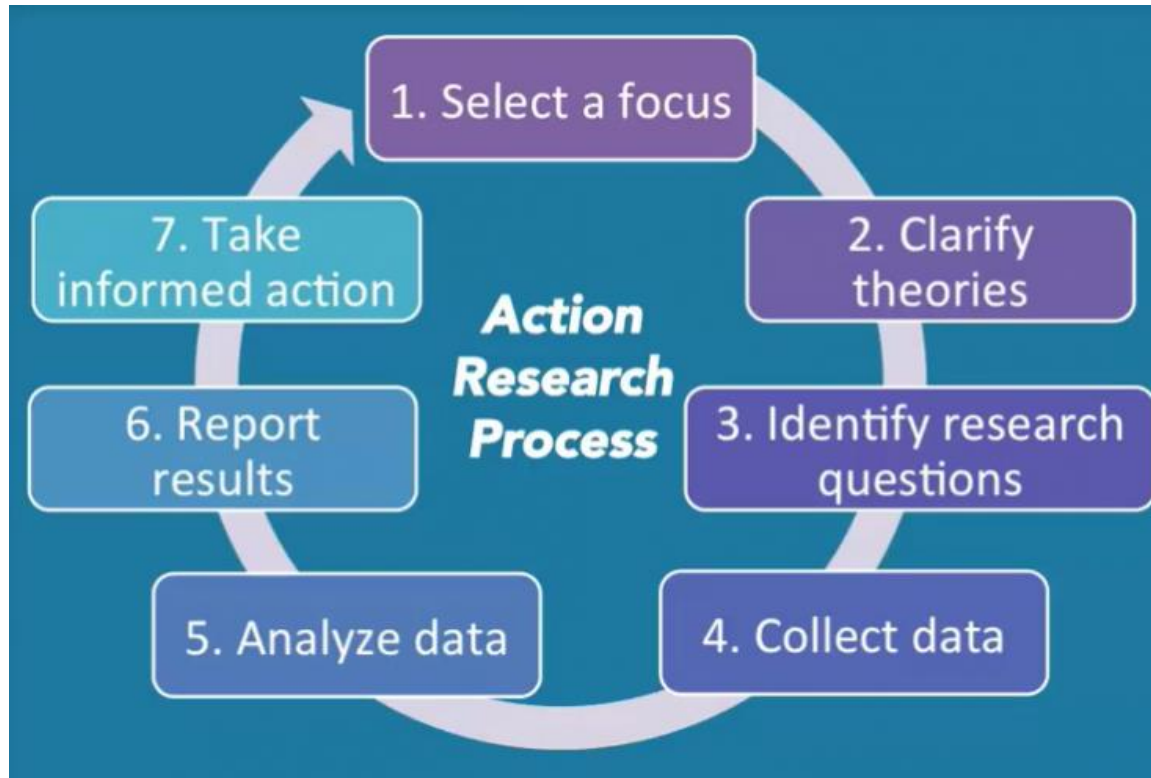
Incredibox è un gioco musicale che consente di creare un mix molto facilmente attraverso la gestione di una banda di beatboxer. Apprezzato da insegnanti di musica, Incredibox è utilizzato anche nelle scuole per sviluppare il senso del ritmo nei bambini.

vai al [Incredibox](#)

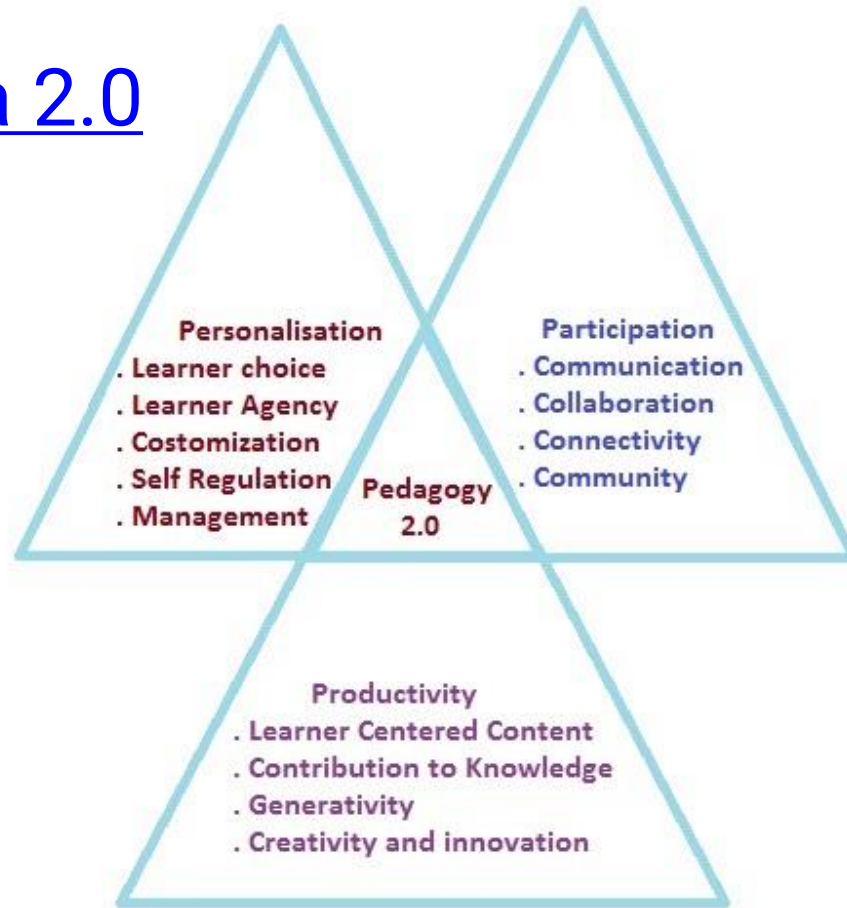


La Ricerca-Azione

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 cartoon characters at computer monitors, each displaying the eTwinning logo. The video title is "Let's start eTwinning!". To the right of the video, the text reads: "eTwinning, la community delle scuole in Europa". Below this, a paragraph describes the platform's purpose: "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." A link "Entra nella Community eTwinning >" 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](#)

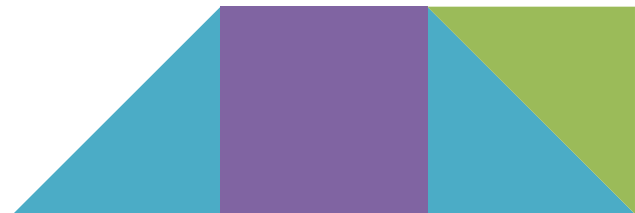
[Le 100 migliori applicazioni per l'educazione 2015](#)

[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

