

Piano di Formazione del personale docente neoassunto

LABORATORIO FORMATIVO "NUOVE TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA"



prof.ssa Palmesano Filomena

I° FASE: PRESENTAZIONE

- *panoramica dei software didattici dedicati, del software autore L.I.M., dell'editoria digitale, di internet e risorse della rete*
- *punti di debolezza e di forza delle lezioni multimediali create, con puntualizzazione del perché dell'uso del digitale in classe*

II° FASE: LAVORI DI GRUPPO

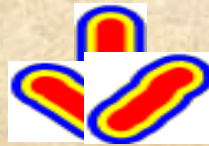
- *divisione in piccoli gruppi disciplinari per materia o materie affini (scuole secondarie) e per istituto (scuola primaria e infanzia)*
- *creazione di una mini lezione interattiva.*

III° FASE: RESTITUZIONE DEI LAVORI E PUNTI CARDINE DELL'ARGOMENTO

- *problematiche affrontate dai docenti nella creazione delle mini lezioni interattive, facendo emergere come il multimediale è una risorsa per l'insegnamento*
- *idee, suggerimenti e spunti di riflessione, anche all'interno del Piano Nazionale Scuola Digitale (P.N.S.D.)*



COMPETENZA CHIAVE:



.....

n.4) COMPETENZA DIGITALE:

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.



Abilità di base:

uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.



i 3

modi di usare la multimedialità



- 1) scegliere il sistema multimediale già pronto e adatto*
- 2) costruire applicazioni multimediali personalizzate sui bisogni dell'allievo*
- 3) creare un apprendimento cooperativo e costruire insieme il materiale di apprendimento*



La **SFIDA**:

portare le tecnologie in aula trasformandole in risorse "normali" che, come il libro di testo, il quaderno o la cartina geografica, siano integrate nella didattica in classe.

L.I.M. = Lavagna Interattiva
Multimediale



e-book

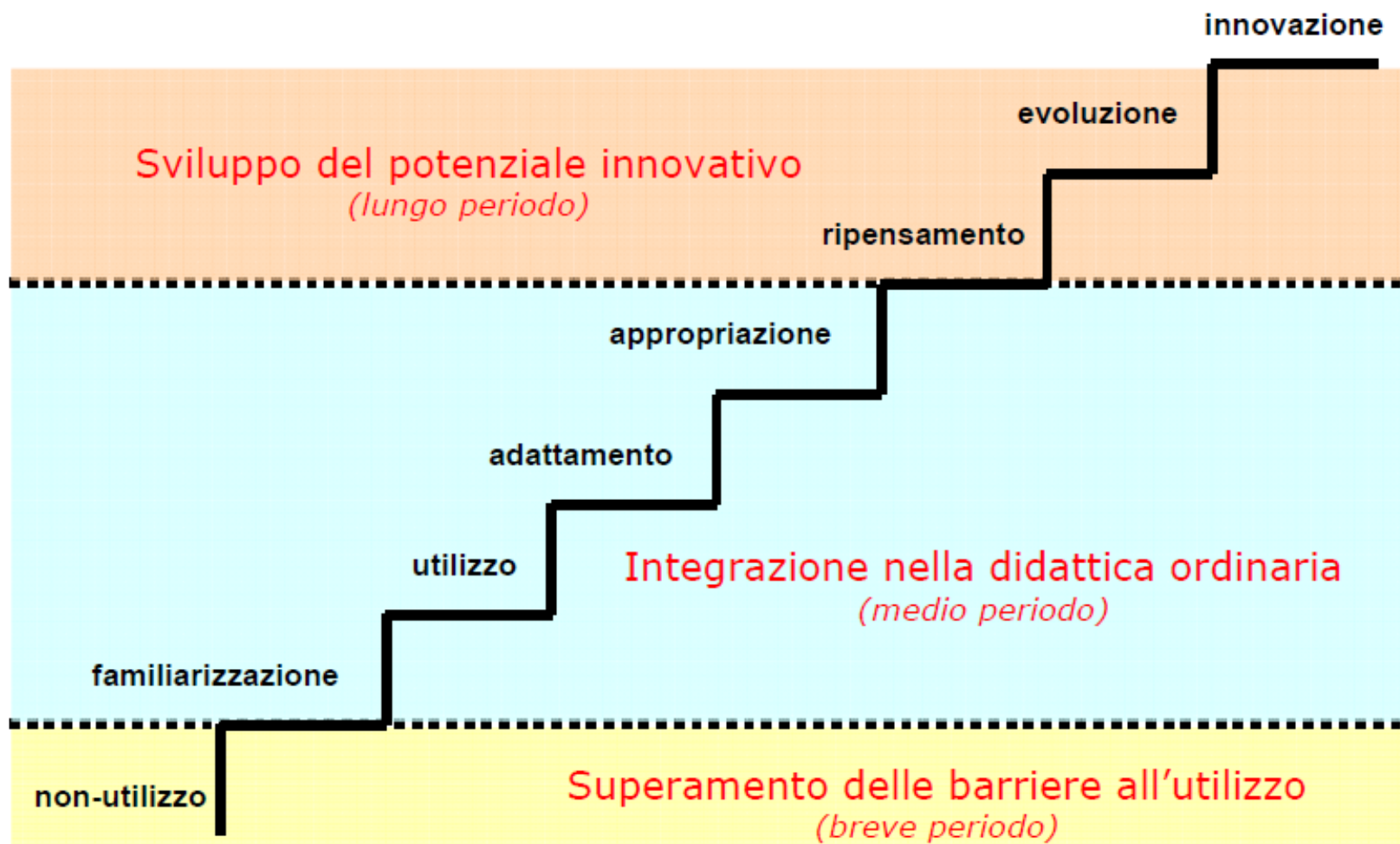
siti internet

software didattici

risorse della rete



PROCESSO DEL COME??



RINNOVA LE PRATICHE DIDATTICHE
per STARE AL PASSO COI TEMPI E
CON GLI INTERESSI DEGLI ALUNNI

ACCATTIVANTE-
MAGGIOR
ATTENZIONE
DEGLI ALUNNI

FARE RETE CON
INSEGNANTI:
CONDIVISIONE

PERCHE' USO/DOVREI
USARE LA TECNOLOGIA?

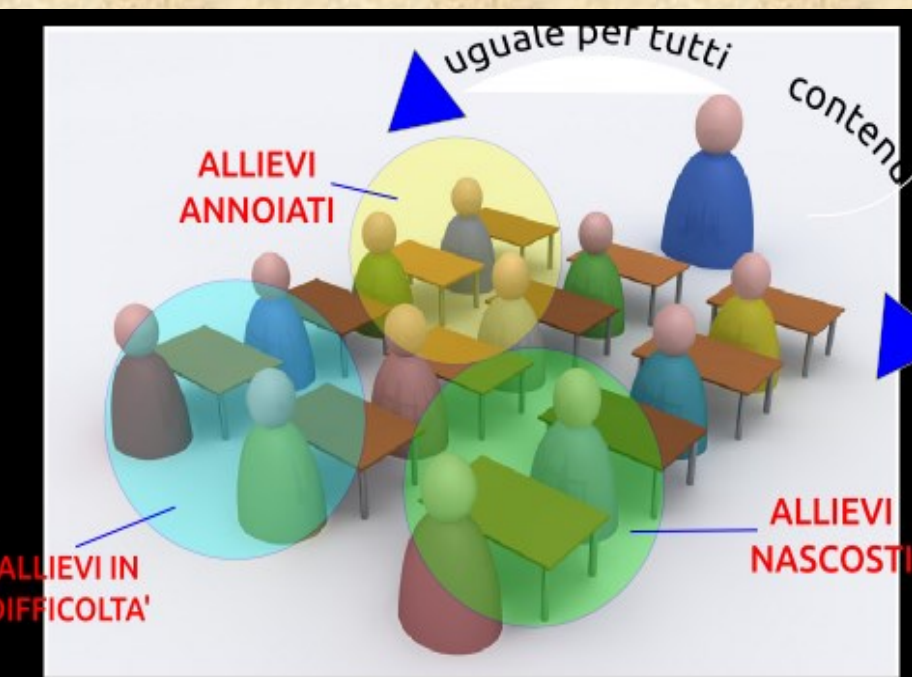
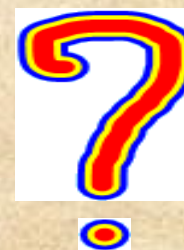
PERSONALIZZABILE
(Inclusione)

SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
TRASVERSALI

STIMOLA DIVERSI
STILI DI
APPRENDIMENTO

RIUTILIZZABILE
ADATTABILE E
TRASFERIBILE





come la rete e come l'ipertesto.....
l'intelligenza mente umana è "plurale"

*ogni persona
è un genio, ma
se giudichi un
pesce dalla
sua capacità
di scalare un
albero,
passerai tutta
la vita
pensando che
sia stupido*

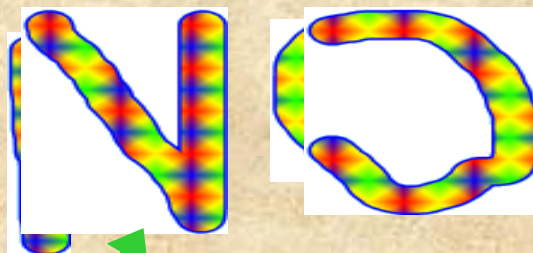
apprendimenti
collaborativi e
apprendimenti
individualizzati

**La multimedialità favorisce
l'uso combinato dei sensi**



ipertrofia tecnologica

disattenzione



delega

sovraccarico tecnologico



PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

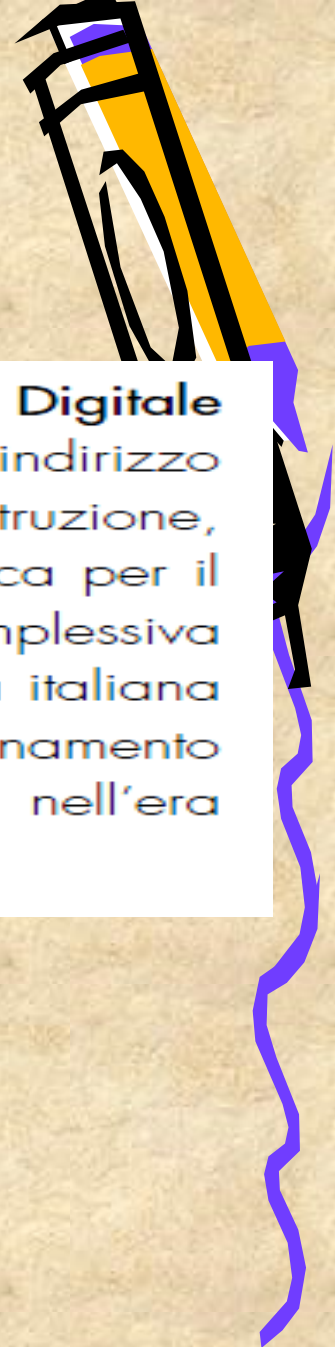
http://www.istruzione.it/scuola_digitale/



Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

COSA è STATO FATTO FINORA:

- P.O.N. F.E.S.R. 2014-2020
- P.O.N. F.S.E. 2014-2020
- D.M. 435 per ANIMATORI DIGITALI
- D.M. 762 per TEAM DELL'INNOVAZIONE



GLI AMBITI

STRUMENTI

ACCESSO

- Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola
- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/Wi-Lan)
- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Ambienti digitali per la didattica
- Challenge Prize per la scuola digitale
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Piano per l'apprendimento pratico
- Edilizia Scolastica Innovativa

IDENTITÀ DIGITALE

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Un profilo digitale per ogni studente
- Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Registro elettronico
- Strategia "Dati della scuola"

COMPETENZE E CONTENUTI

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)
- Girls in Tech & Science
- Piano Carriere Digitali
- Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoprodotto dei contenuti didattici
- Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali

FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola
- Accordi territoriali
- Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Un galleria per la raccolta di pratiche
- Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Osservatorio per la Scuola Digitale
- Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Il monitoraggio dell'intero Piano
- Un legame palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa



*IDEE E
MATERIALE PER
IL LAVORO
COLLABORATIVO*



L.I.M.

Lavagna interattiva multimediale

Tipologie di lezione con la LIM (possibili esempi)

Frontale → contenuto disciplinare erogato nelle direzioni dell'apprendimento 'ordinario' disciplinare e interdisciplinare, del recupero, dell'approfondimento)

Cooperativa → direzioni: individuale, di coppia e gruppale della esercitazione, cooperazione, discussione, creazione)

Estesa → contenuto erogato esterno, condivisione/revisione (cloud), discussione/creazione

Restitutiva → strutturata: workshop - non strutturata: bar camp

(Il BarCamp è una non-conferenza collaborativa, dove chiunque può "salire in cattedra", proporre un argomento e parlarne agli altri, con lo scopo di favorire il libero pensiero, la curiosità, la divulgazione e la diffusione dei temi...*)

Concetti trasversali a tutte le tipologie di lezione:
Individualizzazione
Personalizzazione
Inclusione

COSA E' LA L.I.M. ???



- UNA PERIFERICA DEL COMPUTER CONNESSA AD UN VIDEOPROIETTORE
- UNA SUPERFICIE INTERATTIVA I CUI CONTENUTI SONO OGGETTI ATTIVI DA MANIPOLARE
- UNA LAVAGNA CON LA MEMORIA
- UNA SUPERFICIE DI SCRITTURA

SMART
NOTEBOOK

PROMETHEAN
ACTIVINSPIRE

MIMIO
TEACH INFINITY
PRO

EDURIBBON
presentazioni interattive
compatibili con tutti i tipi di
LIM, con versione base gratuita

Tipi di
LIM

PERCHE'?

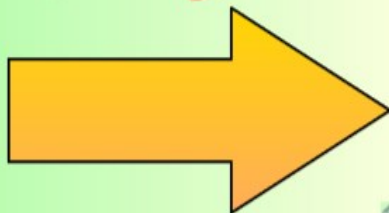


COME?

MODALITA' DI UTILIZZO

- SCOPERTA (insieme agli alunni)
- ASSISTERE (lavagna di ardesia)
- DIALOGARE (lezioni interattive)
- PRESENTARE (riutilizzo materiale ppt)
- ESERCITARSI (quiz)
- CONDIVIDERE (mail)
- COSTRUIRE (lezioni aperte)

Cosa posso fare
con la LIM più
della lavagna???



(PRATICA CON LA L.I.M.)

- Inserire immagini e «lavorarci su»
- Macchina fotografica
- Inserire file multimediali/collegamenti
- Collegarmi ad internet
- Scrivere a penna e salvare
- Salvare la lezione e condividerla
- Effetti speciali

PREZI www.prezi.com

Software per presentazioni dinamiche on line

ESEMPIO DI PRESENTAZIONE CON PREZI:

http://prezi.com/ximzsx69dhl4/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

VIDEO SULL'UTILIZZO DI PREZI NEXT <https://youtu.be/TI7HGTXP17M>

- EDPUZZLE <https://edpuzzle.com/>

Software per tagliare video ed inserire domande, commenti, audio, etc

COME CREARE VIDEOLEZIONI CON EDPUZZLE

<https://www.youtube.com/watch?v=-urM4Gge9Rw>

ESEMPIO FATTO IN AULA

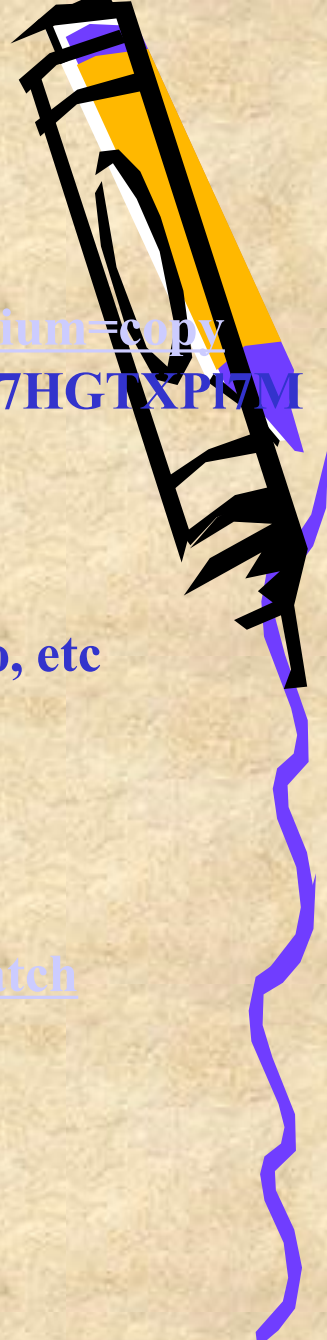
<https://edpuzzle.com/assignments/59b9014a1530243e8d79789c/watch>

- STORYJUMPER <https://www.storyjumper.com/>

Software per creare insieme agli alunni libri digitali sfogliabili

E-BOOK SU COME CREARE UN LIBRO DIGITALE

<https://www.storyjumper.com/book/index/40824486>



- **KAHOOT** <https://kahoot.it/#/>

Software gioco per creare questionari di ripasso o verifica degli apprendimenti

VIDEO SU COME CREARE I QUIZ CON

KAHOOT https://www.youtube.com/watch?v=Fxy_b3aKzIA

- **LEARNINGAPPS** <https://learningapps.org/>

LearningApps.org è un'applicazione molto intuitiva che permette di creare accattivanti moduli interattivi per facilitare i processi di apprendimento. È possibile creare una APP, senza avere alcuna conoscenza di programmazione, utilizzando un template predisposto per la tipologia di modulo che si intende creare.

L'obiettivo è di creare un repository a disposizione di tutti con moduli riutilizzabili e modificabili. Le APP create non rappresentano Unità Didattiche complete ma si prestano molto bene per essere utilizzate come esercitazioni di verifica.

- Mini tutorial per un primo approccio: [Tutorial LearningApps](#)

- Alcune APP create con LearningApps.org su <http://learningapps.org/user/gauletta>



POWTOON

PER REALIZZARE UN FUMETTO

<https://www.powtoon.com/create/>

GOOGLE DOC

- PER REALIZZARE DOCUMENTI CONDIVISI
- PER FAR PROVE DI VERIFICA

STORYBOARD

PER CREARE UN LIBRO DIGITALE

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

EPUB_EDITOR www.epubeditor.it/

Software per montare contenuti multimediali e non delle lezioni

PIXTON <https://www.pixton.com/it/>

Questa applicazione gratuita è integrativa per il tuo account sul web, in modo che tu possa essere creativo sul tuo dispositivo mobile.

MINDOMO <https://mondomo.com>

Applicazione online per creare mappe mentali.

VIDEO SU COME CREARE MAPPE MENTALI

<http://www.tecnologiedidattiche.org/coggle-in-3-minuti>



PIATTAFORME L.M.S.

Le piattaforme LMS (*Learning management system*) permettono l'erogazione dei corsi in modalità e-learning, e nascono quindi per l'insegnamento a distanza, ma vengono sempre più adottate dalle istituzioni scolastiche in vari paesi del mondo a integrazione della didattica in presenza.



Piattaforme LMS tradizionali open source:
Moodle; Docebo;

Piattaforme “social learning” open source:
Edmodo; Schoology; Fidenia;



Edmodo



schoology



fidenia

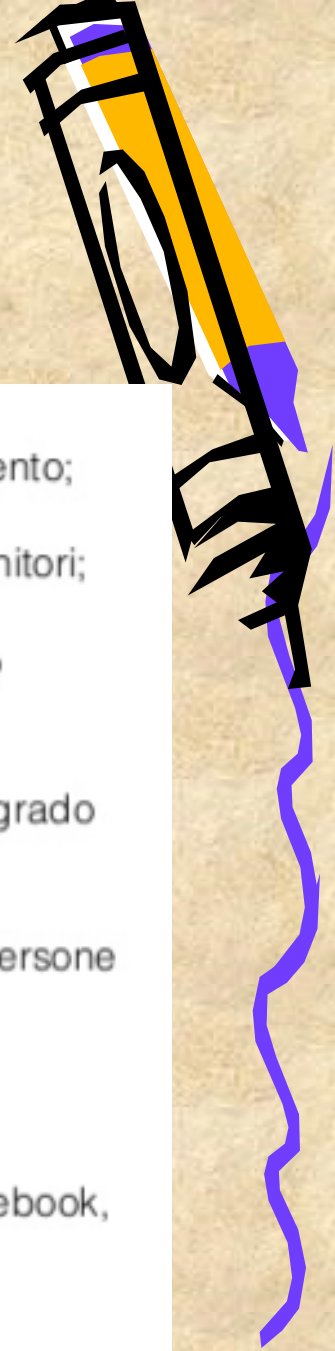


Classroom

Piattaforme “ibride”:
Google Classroom;



- È un social network adatto per la creazione di comunità di apprendimento;
- permette di lavorare e mantenere contatti tra studenti, insegnanti e genitori;
- è possibile creare contesti didattici molto simili a quelli che ci possono essere in presenza in classe;
- è un sistema in cui il docente ha il pieno controllo sulla classe ed è in grado di gestire conversazioni, compiti, esercizi, calendario;
- è un sistema protetto, chiuso alla classe e non consente l'accesso a persone non invitate dal docente;
- è un sistema privo di pubblicità;
- ricorda sistemi di social network ben conosciuti dai ragazzi, come facebook, twitter, ecc...
- è GRATUITO.



Scrivere post in cui poter inserire: testo, immagini, filmati, ecc...

Creare una biblioteca

Creare gruppi classe e sottogruppi di classe

edmodo



Creare sondaggi

Condividere risorse multimediali e documenti provenienti da Google Drive

Creare test a risposta multipla, aperti, vero/falso, con correzione automatica, attività cloze, corrispondenze

Assegnare compiti a casa

Gestire un calendario di impegni da condividere con gli allievi

Classroom

- Ambiente di apprendimento online sviluppato appositamente la formazione
- Attualmente è disponibile solo all'interno dei domini autorizzati all'utilizzo delle G Suite for Education.
- Pubblicato per la prima volta nell'agosto 2014
- È uno strumento integrativo rispetto alla didattica in aula, ma non sufficiente per svolgere percorsi formativi interamente o prevalentemente in rete.
- Ha un'interfaccia moderna e amichevole, un'eccellente esperienza d'uso anche sui dispositivi mobili e una perfetta integrazione con le altre applicazioni Google.



Esempi di Collezioni



Esempi di risorse per videolezioni



<http://www.innovascuola.gov.it/>

In Italia le iniziative che si possono citare sono: OilProject con migliaia di videolezioni e oltre 250.000 utenti; ScuolaInterattiva che pubblica liberamente su YouTube videolezioni utilizzando mappe concettuali; Insegnalo.it con corsi che possono essere anche a pagamento; Innovascuola con risorse per ciclo scolastico e materia.

<http://www.insegnalo.it/>

<http://www.oilproject.org/>

<http://www.youtube.com/user/ScuolaInterattiva>

A collage of four website screenshots. Top left: innovascuola.gov.it showing a navigation menu with 'SPQOLIA', 'APPROFONDISCI', and 'COLLEZIONI'. Top right: a YouTube channel page for ScuolaInterattiva. Bottom left: insegnalo.it with the headline 'SEI UN DOCENTE ONLINE? O VUOI DIVENTARLO?'. Bottom right: oilproject.org featuring a video of a man and the text 'CREA IL TUO CORSO!'.

Esempi per creare video



Per rendere interattivi i video creati dal docente:

- si possono caricare video da YouTube, TeacherTube, Vimeo, o i propri
- si possono inserire domande a scelta multipla ed aperte
- si può assegnare ad una specifica classe indicare la data di consegna

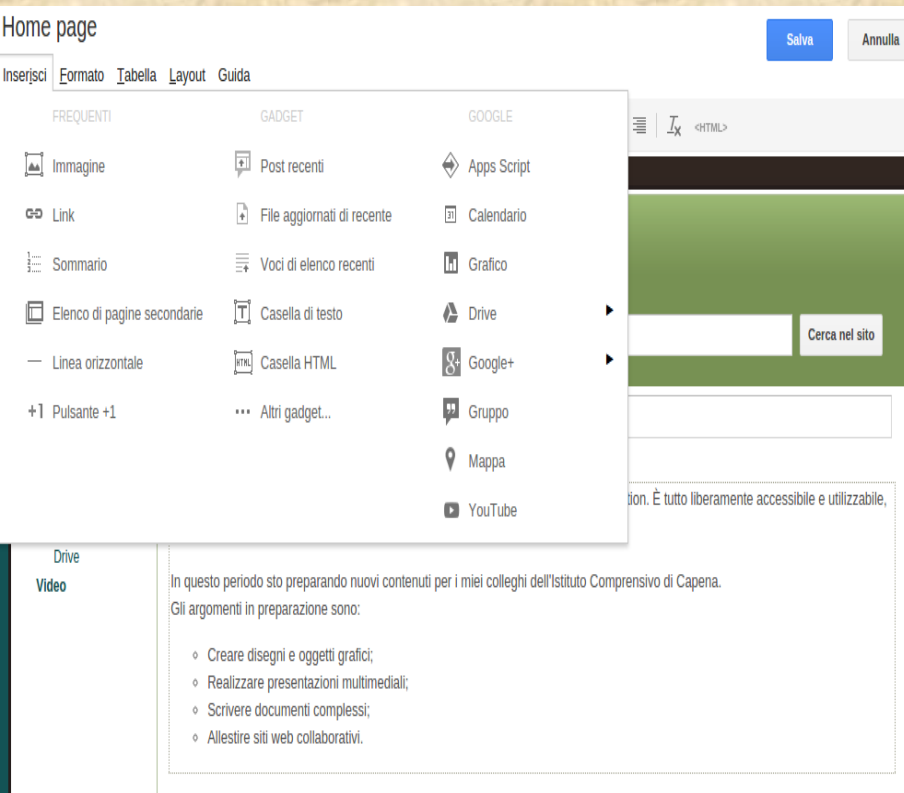


G SUITE

....for education



SITES = tanti siti web



- Con pochi clic si crea un sito web dedicati
- I contenuti possono essere privati, aperti solo agli utenti registrati nel dominio della scuola, oppure liberamente accessibili nel web.
- L'integrazione con gli altri strumenti (Drive, YouTube, Google+, Maps, Gruppi...) può rendere le pagine dinamiche e fortemente interattive, senza richiedere competenze tecniche specifiche.
- Incorporando un file di Drive in Google Sites qualsiasi modifica



FACILE FACILE

PIATTAFORMA DIDATTICA SEMPLIFICATA PER ALUNNI CON DIFFICOLTA' DI APPRENDIMENTO



Facilefacile è una piattaforma didattica che consente la creazione, la condivisione e la fruizione di lezioni semplificate, allineate con i programmi scolastici, rivolte ad alunni con difficoltà di apprendimento.

Il progetto nasce dalla constatazione di una reale mancanza di strumenti e materiali finalizzati a questo scopo.

Sebbene alcuni argomenti del programma scolastico siano trattati in maniera sporadica da parte di alcune case editrici, rimangono numerosi problemi irrisolti. Questi gli aspetti più problematici:

Gli argomenti trattati non sono esaustivi e corrispondono solo

occasionalmente e in minima parte al programma scolastico seguito dal resto della classe.

Non è consentita la modifica per includere eventuali aggiornamenti o argomenti mancanti.



LA LINEA DEL TEMPO

Materia: Storia
Scuola: Quarta elementare
Autore: Beatrice Trentanove
Descrizione:
Pagine: 4

PDF



LA MATERIA

Materia: Scienza e Tecnica
Scuola: Quarta elementare
Autore: Beatrice Trentanove
Descrizione:
Pagine: 3

PDF



CHE COSA E' LA GEOGRAFIA

Materia: Geografia
Scuola: Quarta elementare
Autore: Beatrice Trentanove
Descrizione: LA GEOGRAFIA E' LO STUDIO DELLA TERRA.

Pagine: 2

PDF



Area linguistica - Facilitatori linguistici



Facilitatore
ortografico



Fusione
sillabica



Analisi
grammaticale



Scrivi
un testo

Area matematica - Facilitatori aritmetici



Addizione



Sottrazione



Moltiplicazione



Divisione



Dettato numeri



Maggiore o minore?

Prerequisiti



Imparo a
scrivere

TOOLS
PER UNA
DIDATTICA
SEMPLIFICATA



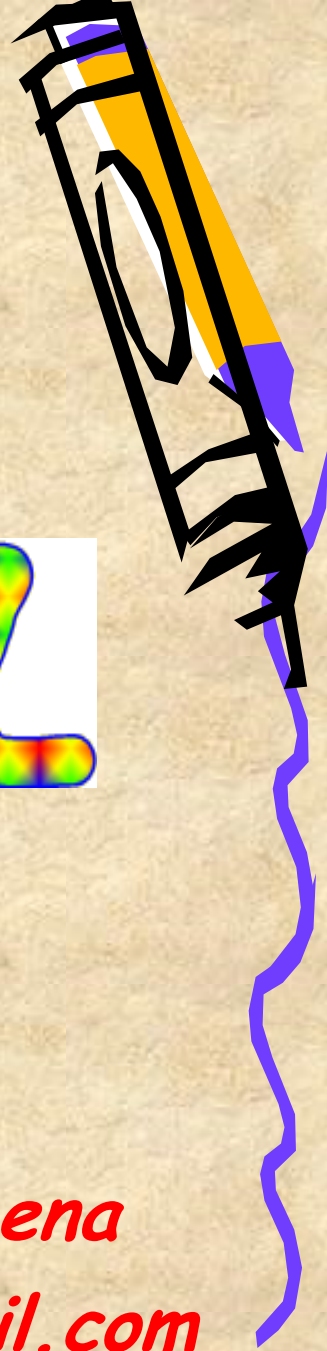
LAVORO COLLABORATIVO

Scegliere un ARGOMENTO a GRUPPI:

1. Presentazione in PREZI
2. Libro sfogliabile con STORYJUMPER
3. Video con domande con EDPUZZLE
4. Verifica collettiva con KAHOOT
5. Verifiche individuali con LEARNINGAPP
6. Mappe mentali con MINDOMO
7. Videofumetto con POWTOON
8. Fumetto con PIXTON



Gradil



prof.ssa Palmesano Filomena
filomena.palmesano@gmail.com