

Metodologie e tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curriculum

Formazione neo-assunti 2023/24
Scuola Polo "ITSET Palizzi" Vasto

5-6 Marzo 2024



Caterina D'Ortona

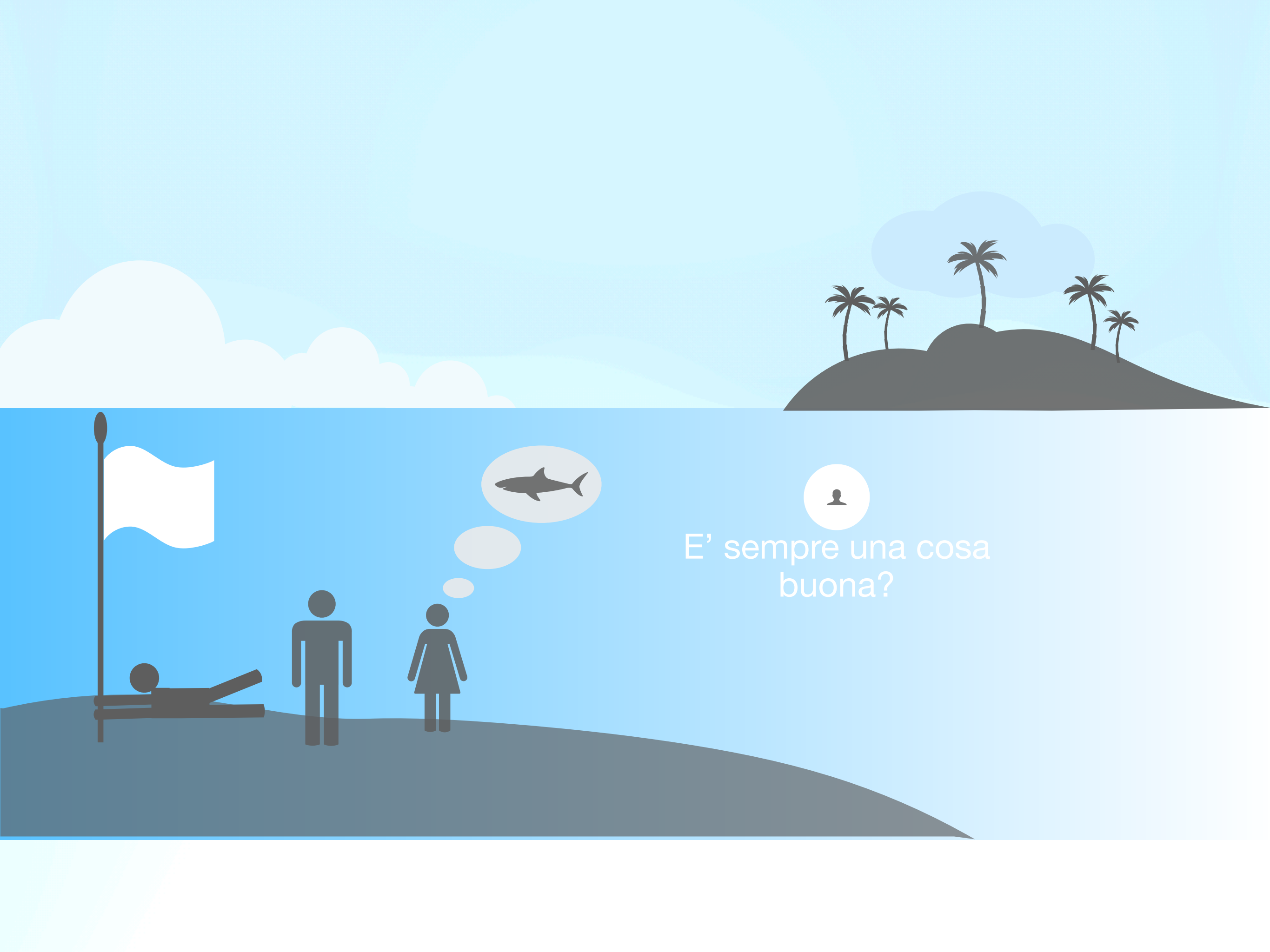
Docente di Chimica e Scienze Naturali al Mattei di Vasto
Membro Équipe Formativa Territoriale Abruzzo

🍏 Apple Distinguished Educator

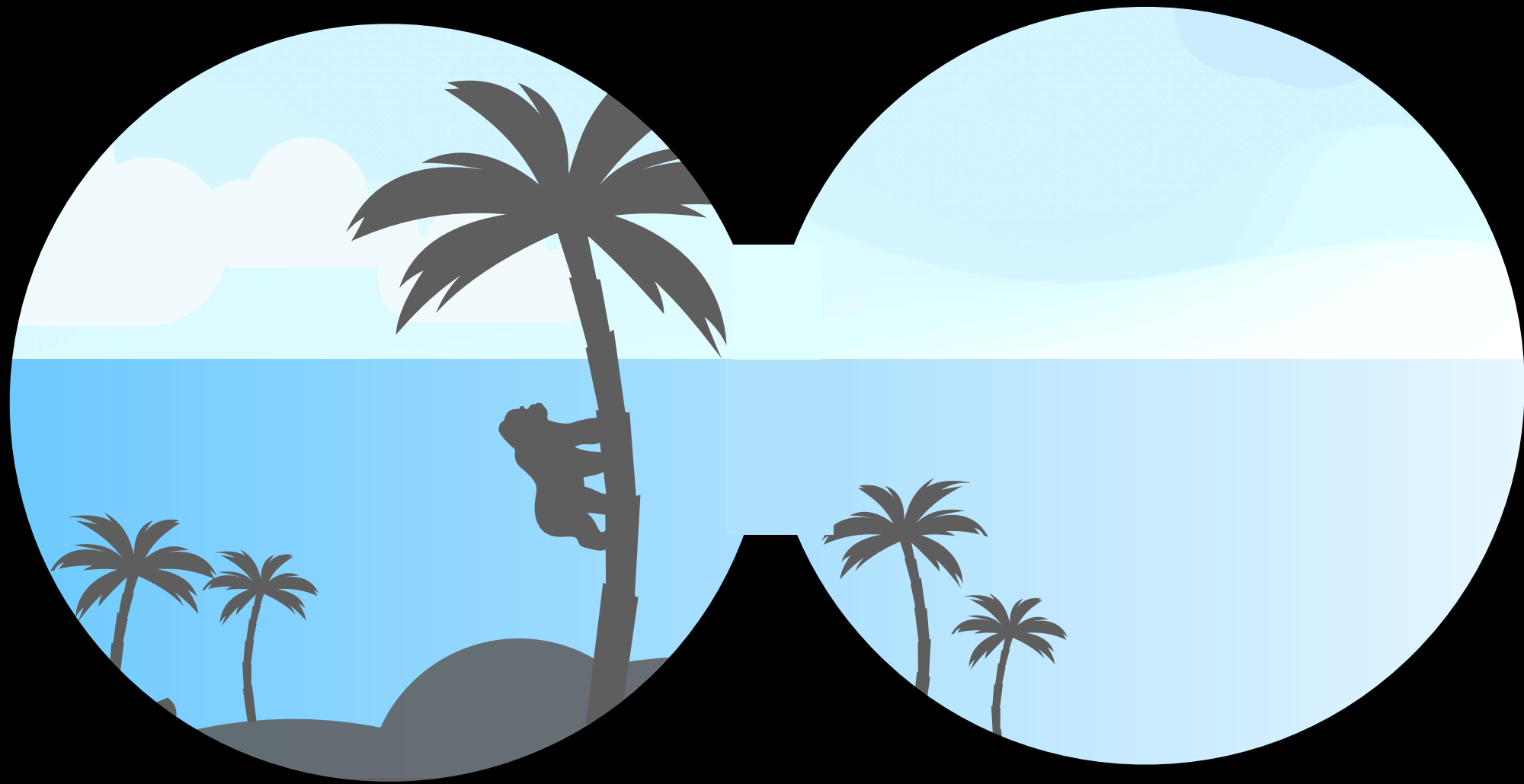
🍏 Apple Professional Learning Specialist







E' sempre una cosa buona?

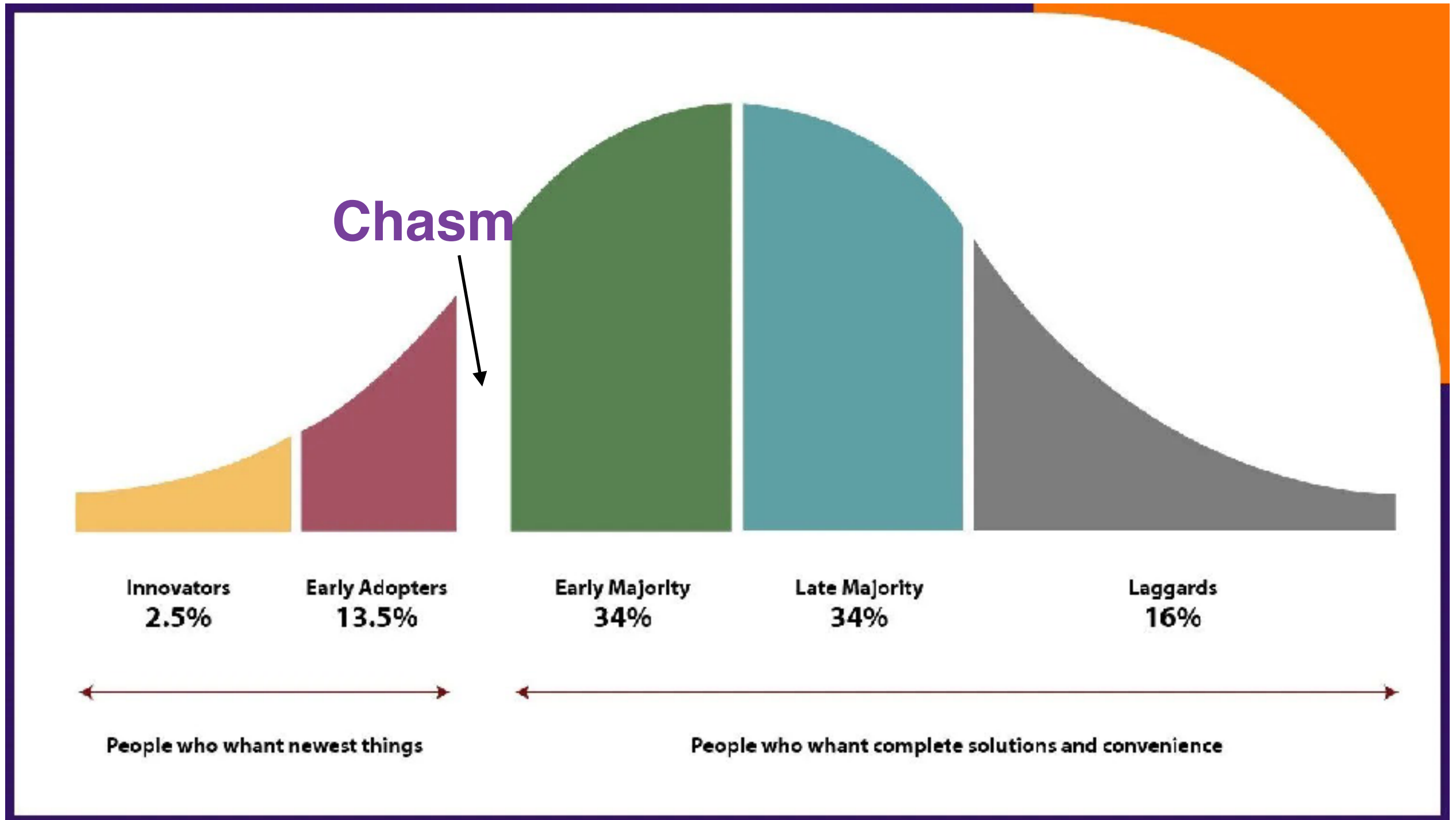


Sondaggio



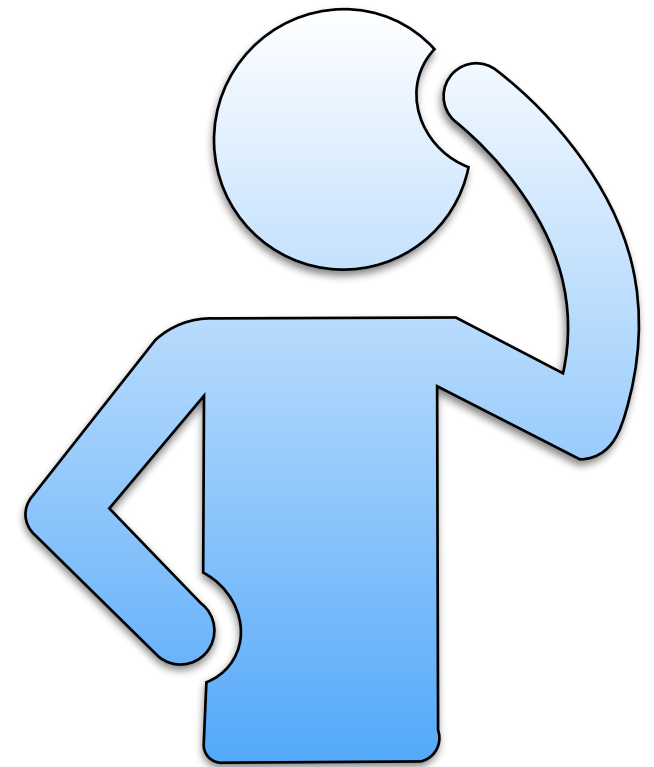
- Inquadrate il QR code
- collocatevi nella colonna che più vi rappresenta
- Scrivete brevemente il motivo della vostra scelta

Curva di Rogers



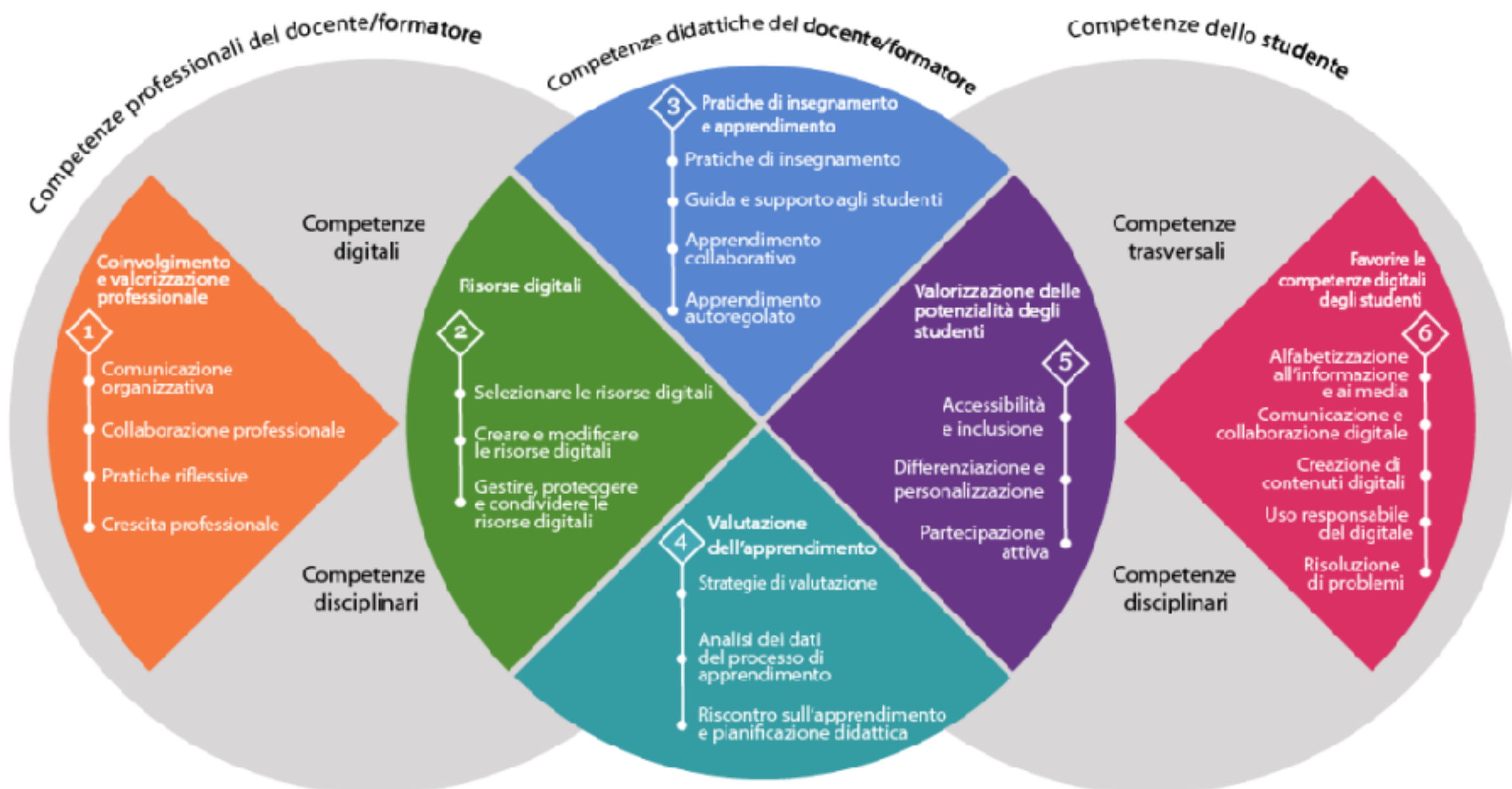
La **Curva di Rogers** è un modello usato per illustrare il modo in cui l'innovazione viene adottata dai differenti individui in un sistema sociale.

**Perchè le
competenze digitali
sono così centrali nel
sistema formativo?**



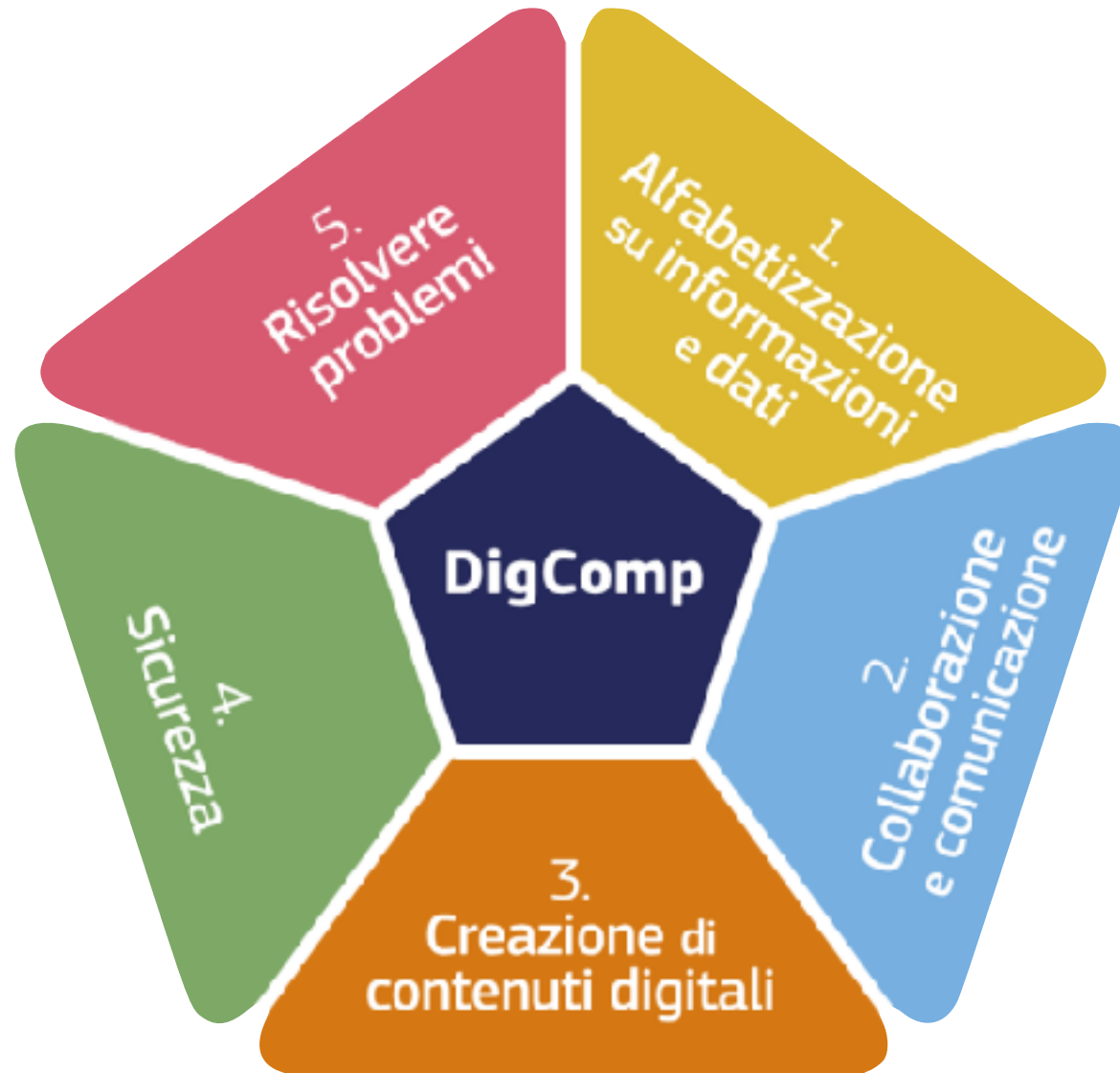
DigcompEdu

Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, dei formatori e degli studenti



Digcomp 2.2

Competenze digitali e di cittadinanza



[DigComp 2.2](#)





**1.
Alfabetizzazione
su informazioni e
dati**

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



**2.
Comunicazione e
collaborazione**

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



**3.
Creazione di
contenuti digitali**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione



**4.
Sicurezza**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente



**5.
Risolvere i
problemi**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Le 5 aree e le 21 competenze

Cosa si intende per competenza digitale?



La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Ancora sulle competenze digitali



- Non si è “alfabetizzati digitali” una volta per sempre, il digitale è in perenne evoluzione.
- Fornire gli strumenti culturali e la curiosità per trarre tutti i benefici disponibili.
- Un diritto di cittadinanza
- Internet e AI come rivoluzione della conoscenza e del sapere

Sviluppare le competenze digitali nei diversi ambiti della vita

- Diritto di cittadinanza e partecipazione attiva
- Capacità di interazione con il mondo del lavoro
- Social learning



Nativi digitali... ma non "nati imparati"



I giovani hanno bisogno di noi "anche" per utilizzare in modo consapevole la tecnologia e l'overload informativo. Essere consumatori digitali e studenti digitali sono cose assai diverse.

“L’educazione nell’era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano”



“Gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori e progettisti ”



“Per realizzare nuovi paradigmi educativi servono ambienti di apprendimento adeguati, in grado di porre al centro non la tecnologia ma la pratica didattica, a favore dello sviluppo delle competenze, della collaborazione e della didattica attiva, per problemi e progetti.”



“Si punta su ambienti per la didattica digitale integrata, cioè ambienti di apprendimento in cui si integrano le tradizionali metodologie didattiche con quelle supportate da tecnologie. Il focus non è sulla particolare tecnologia ma sull'innovazione delle metodologie didattiche e sul passaggio ad una didattica attiva.”



Scuola 4.0

2,1 milioni di euro per l'investimento 3.2 "Scuola 4.0
– Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori"

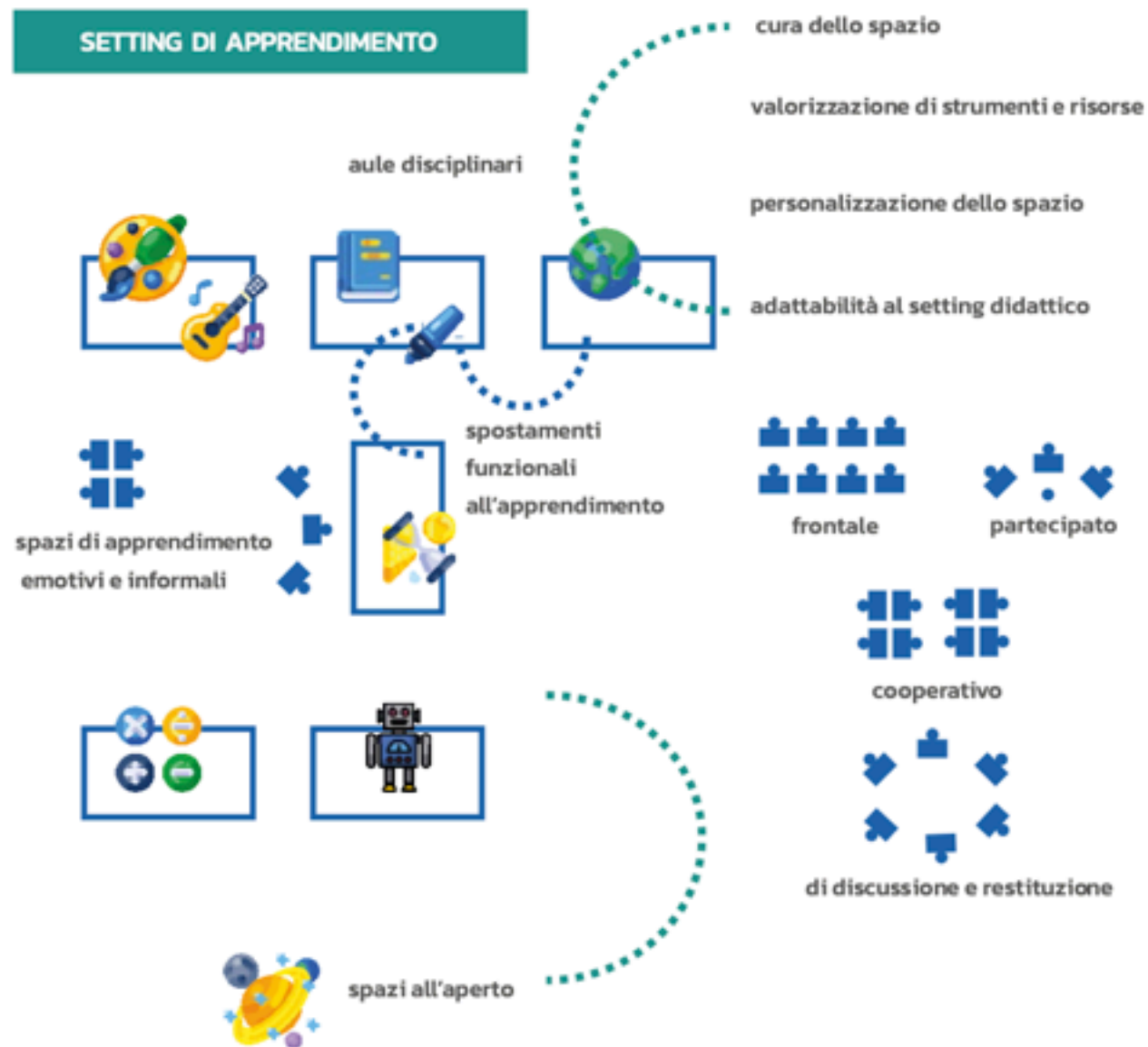
800 milioni di euro per l'investimento 2.1 "Didattica
digitale integrata e formazione sulla transizione
digitale del personale scolastico"

1,1 miliardi di euro per l'investimento 3.1 "Nuove
competenze e nuovi linguaggi"

1,5 miliardi di euro per l'investimento 1.4 "Sviluppo
del sistema di formazione professionale terziaria (ITS)"



Scuola 4.0



FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Nuovi ambienti di apprendimento



Un'aula che attraverso l'evoluzione dei suoi spazi, fisici e digitali, dia nuova centralità a insegnanti e studenti, che favorisca la collaborazione, la ricerca, la riflessione, la costruzione e la condivisione della conoscenza. Un'aula connessa e aperta al mondo.

Bring your own device



Si impara meglio se:

- si ha un ruolo attivo
- si svolge una attività
- si costruisce
- si collabora
- si presenta ciò che è stato appreso

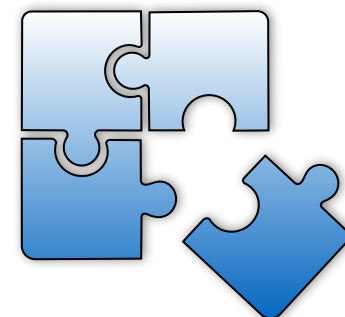
Per fare tutte queste cose le tecnologie sono strumenti insostituibili



Creativity



Collaboration

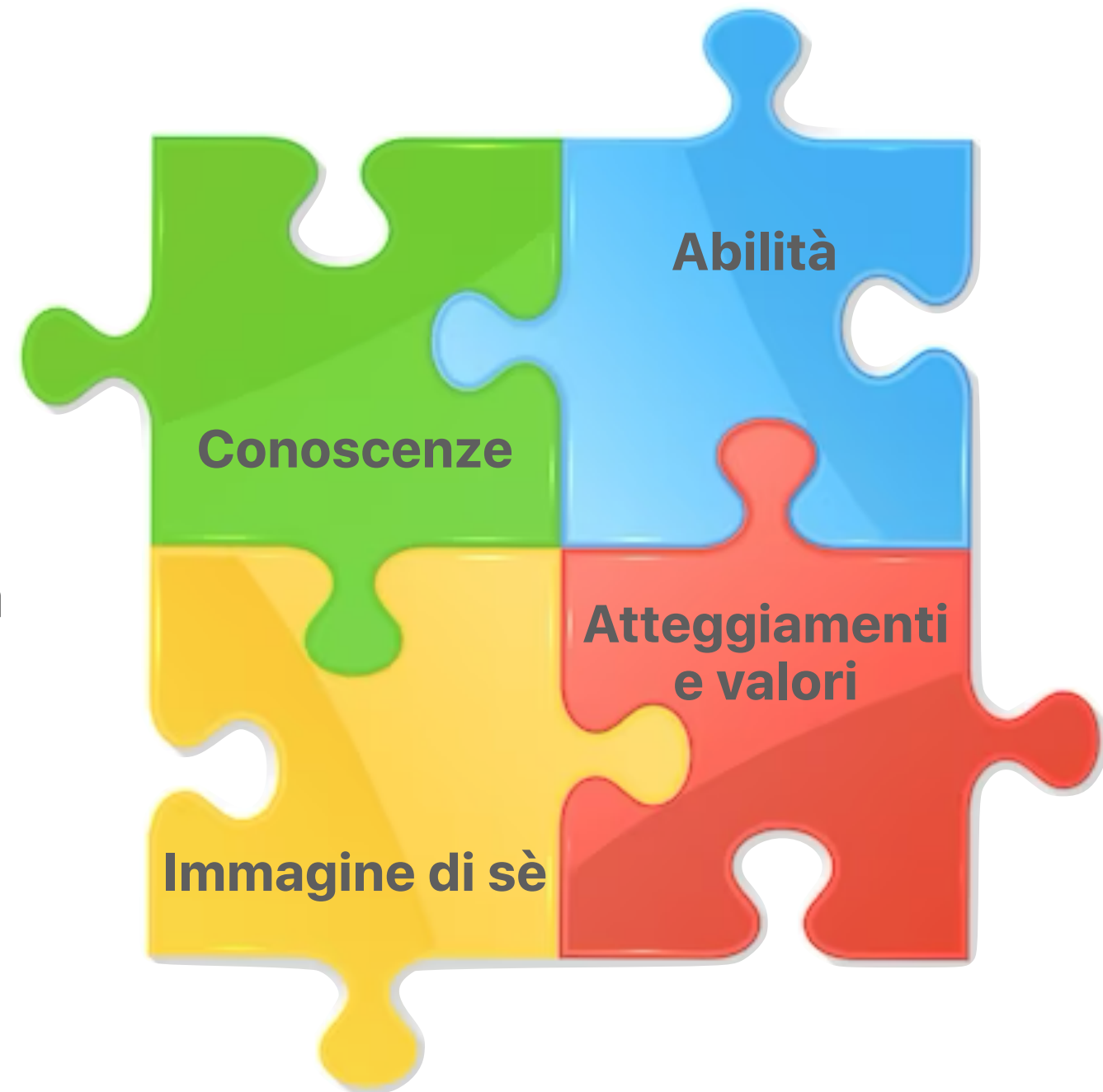


Problem Solving

Cooperative learning

Perché il Cooperative Learning?

«Le nuove società richiedono più cooperazione e meno competizione attraverso un nuovo sistema di valori e norme di solidarietà attiva, positiva e partecipativa. In tale prospettiva assume particolare rilievo l'importanza di un apprendimento significativo dove colui che apprende diviene un protagonista attivo e responsabile»



Un metodo che insegnando educa

- Un insieme di tecniche secondo le quali gli studenti lavorano in piccoli gruppi per attività di apprendimento e ricevono valutazione in base a risultati conseguiti dal gruppo.
- Nasce dalla didattica metacognitiva e si fonda sul principio della cooperazione
- Può essere applicata ad ogni compito, ad ogni materia e ad ogni curriculum
- Si differenzia sia da altre tecniche basate sulla collaborazione tra studenti, sia dal tradizionale lavoro di gruppo, per le sue specifiche caratteristiche.
- Si propone, quindi come un modello cooperativo di gestione democratica della classe in grado di formare negli alunni anche abilità e competenze sociali.
- E' un metodo di apprendimento-insegnamento in cui la variabile significativa è la cooperazione tra gli studenti.

(M. Comoglio)

Elementi caratteristici



Lezione tradizionale o cooperativa?



VS



Lezione tradizionale




- L'insegnante è la principale fonte della conoscenza e del sapere, è il trasmettitore di contenuti e fissa il ritmo dell'apprendimento.
- L'impostazione tradizionale della classe è fortemente competitiva e individualistica.
- L'alunno è spesso un comprimario, un soggetto passivo a cui non è riconosciuta autonomia.

Lezione cooperativa

- I protagonisti dell'apprendimento sono soprattutto gli allievi
- Gli studenti si aiutano reciprocamente e sono corresponsabili del loro apprendimento, stabiliscono il ritmo del lavoro, si correggono e si valutano, sviluppano e migliorano le relazioni sociali
- L'insegnante da trasmettitore di contenuti, diventa facilitatore e organizzatore dell'attività di apprendimento
- Nella classe cooperativa gli studenti trovano ampio spazio per parlare e discutere all'interno del piccolo gruppo



Efficacia dell'apprendimento collaborativo

- Impegno e motivazione al lavoro
 - Relazioni interpersonali e benessere psicologico
 - Processi cognitivi
- 
- crea una maggiore motivazione ad imparare
 - abbassa i livelli di ansia e di stress, migliora le relazioni, l'autostima e il clima di classe
 - produce abilità cognitive più elevate

Il ruolo dell'insegnante



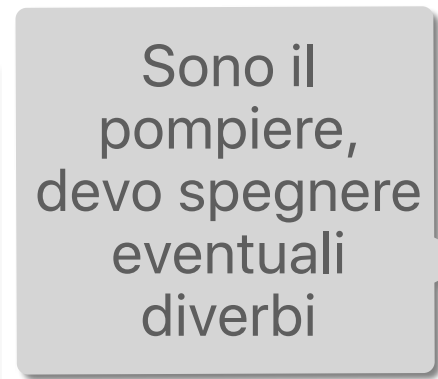
Ruoli nel cooperative learning nella scuola primaria



Sono il giornalista, dò la parola a chi di solito non si esprime



Sono l'orologiaio, monitoro i tempi assegnati per ultimare i lavori



Sono il pompiere, devo spegnere eventuali diverbi

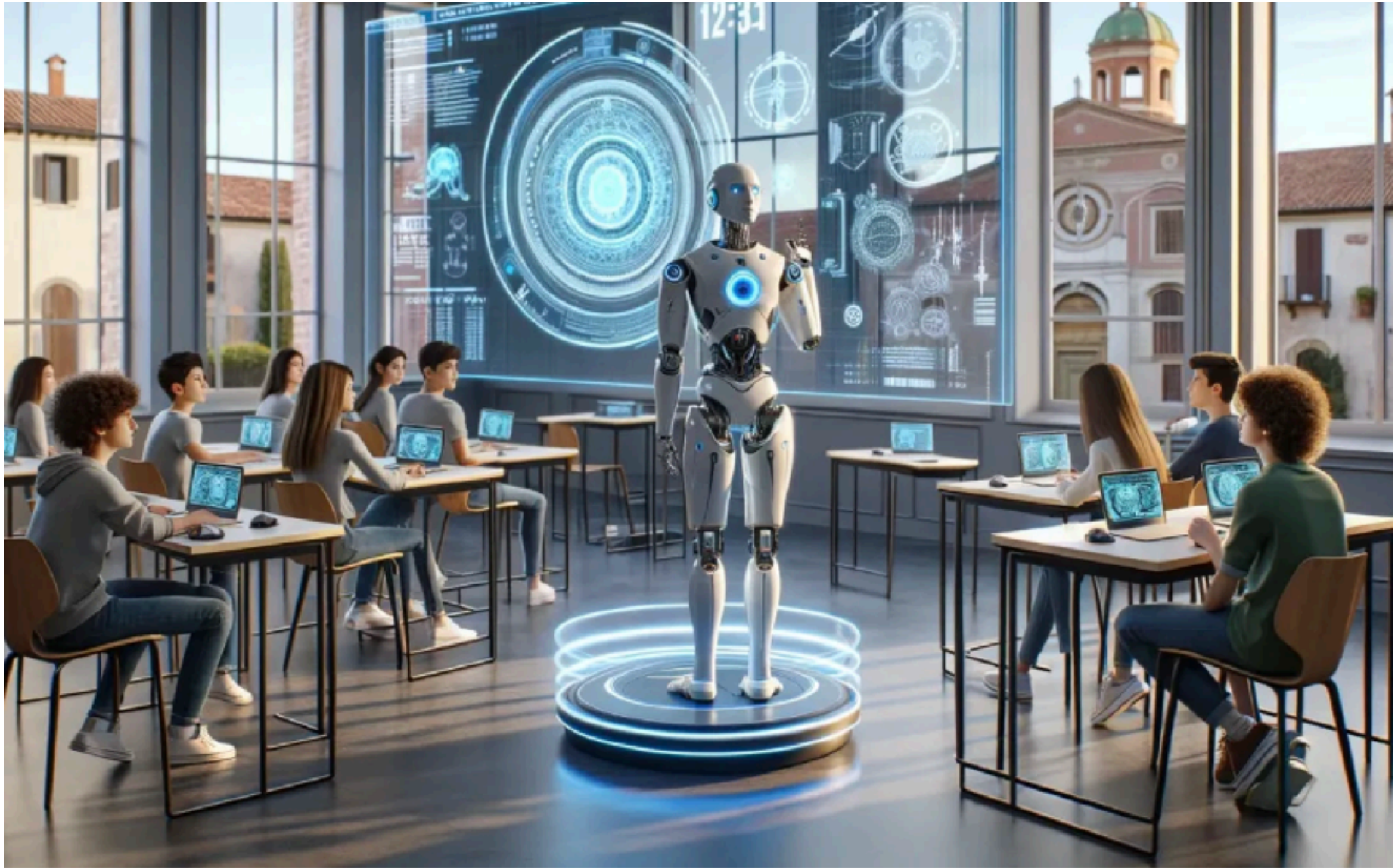
Ruoli nel cooperative learning nella scuola secondaria



Bibliografia

- Elizabeth G. Cohen. Organizzare I gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività Erickson (1999)
- Lucia Mason – Marina Santi, (1995). Ragionamento collaborativo e cambiamento concettuale. Uno studio esplorativo in "Orientamenti Pedagogici", n°42/1995, pagg. 989-1012
- Mario Comoglio- Miguel Angel Cardoso. Insegnare ad apprendere in gruppo. Il Cooperative Learning (2000). Las - Roma
- Pierpaolo Maini – Mario Comoglio, (1995). Il "Cooperative Learning" a scuola in "Orientamenti Pedagogici", n°42/1995, pagg. 461-490
- Rosa Grazia Romano. Il gioco come tecnica pedagogica di animazione (2000). Pensa Multimedia Editore, Lecce
- Silvia Cavalleri – Pierpaolo Maini, (1999). L'apprendimento Cooperativo
- Un percorso di Cooperative Learning nell'istituto tecnico "Marconi" di Dalmine (Bg) in "Animazione scuola", febbraio (1999) pagg 78-85
- Johnson, Johnson e Holubec: "Apprendimento Cooperativo in classe"
- S. Kagan: " L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale"

Come cambierà il nostro ruolo con l'AI



App per fare tutto



Digital toolbox



Classroom: la piattaforma per caricare i lavori



urlchw

Digital toolbox: cloud



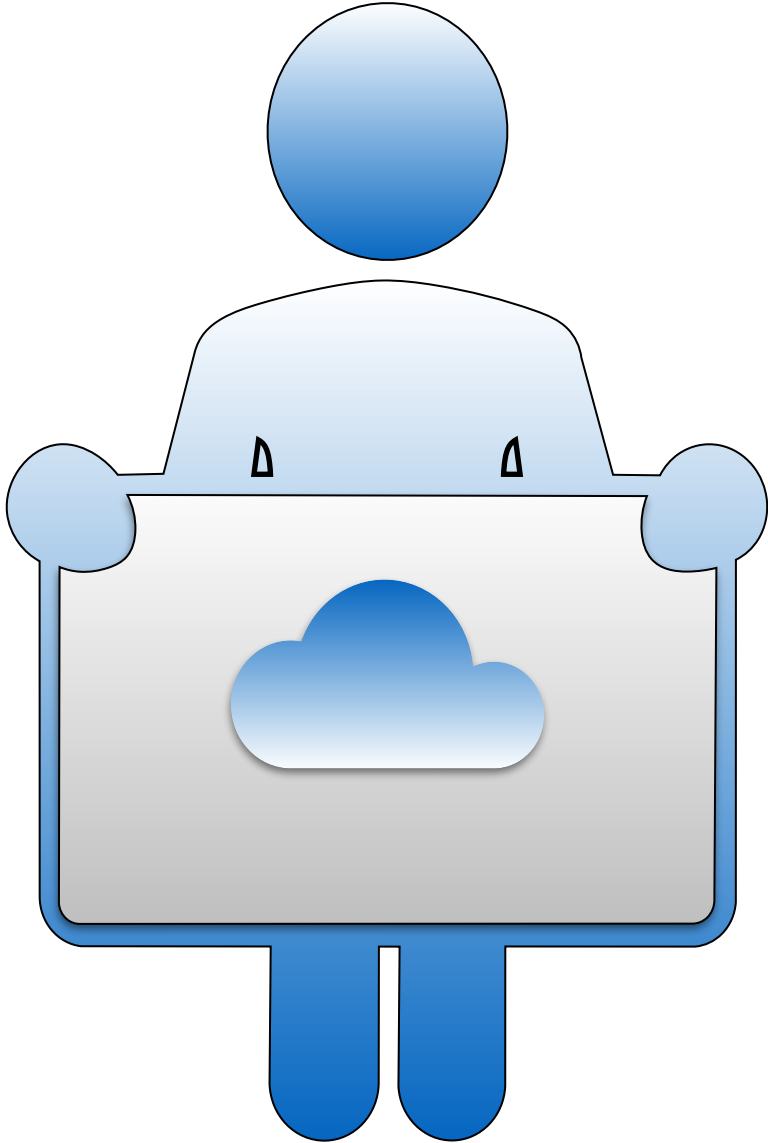
Box



Onedrive



Drive



Digital toolbox: bacheche virtuali



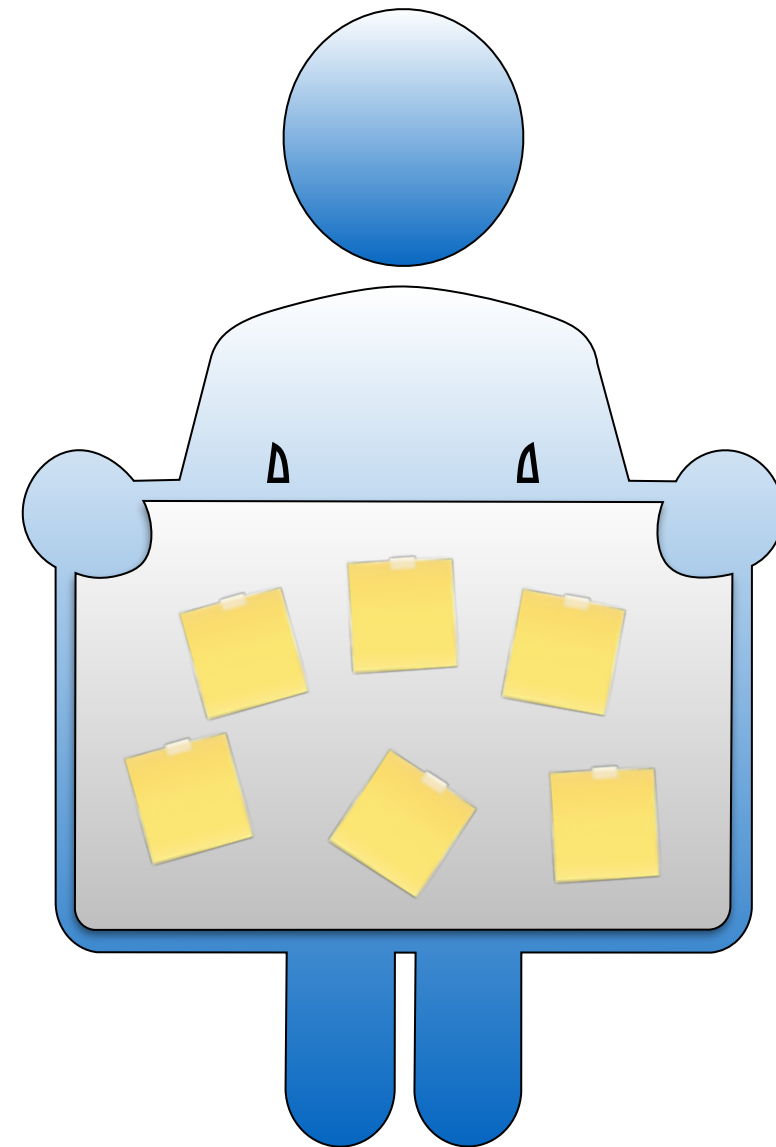
Padlet



Digipad



Mentimeter



Digital toolbox: video didattici e lezioni



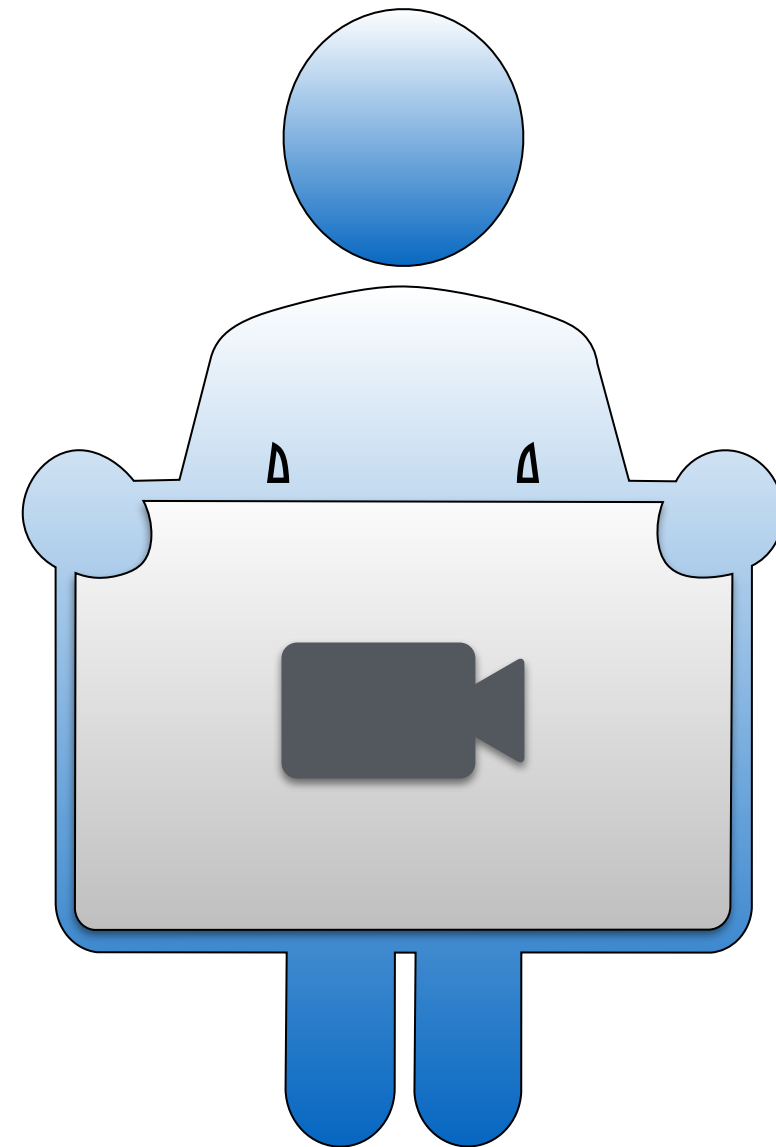
Khanacademy



YouTube



Edpuzzle



Digital toolbox: creazione di e-book e presentazioni



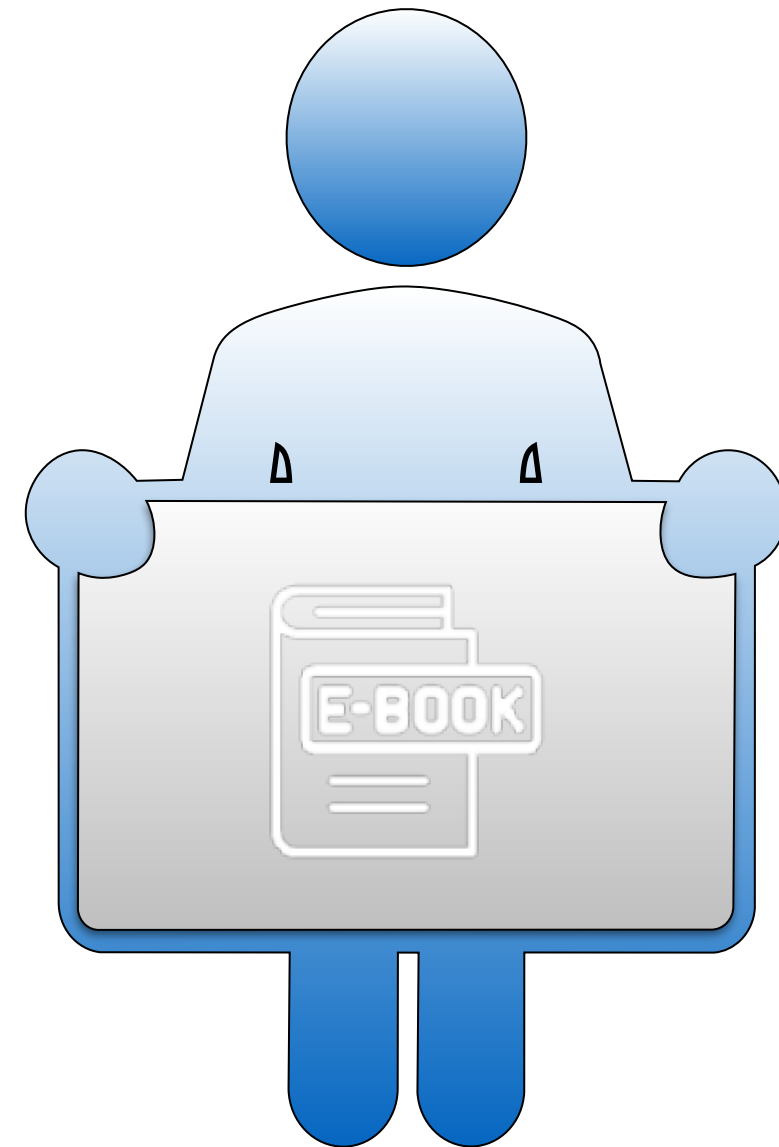
Bookcreator



Pages



Keynote



Digital toolbox: Infografiche e editing video



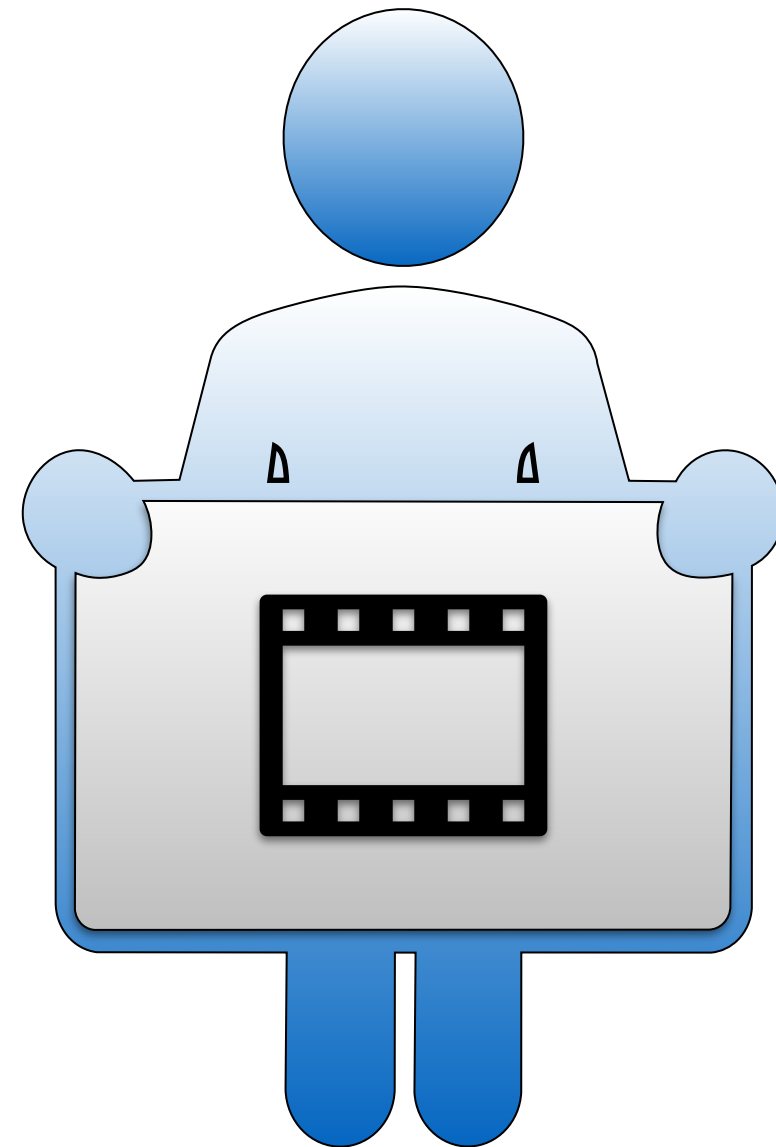
Canva



iMovie



DaVinci Resolve



Digital toolbox: gamification, sondaggi e quiz



Kahoot



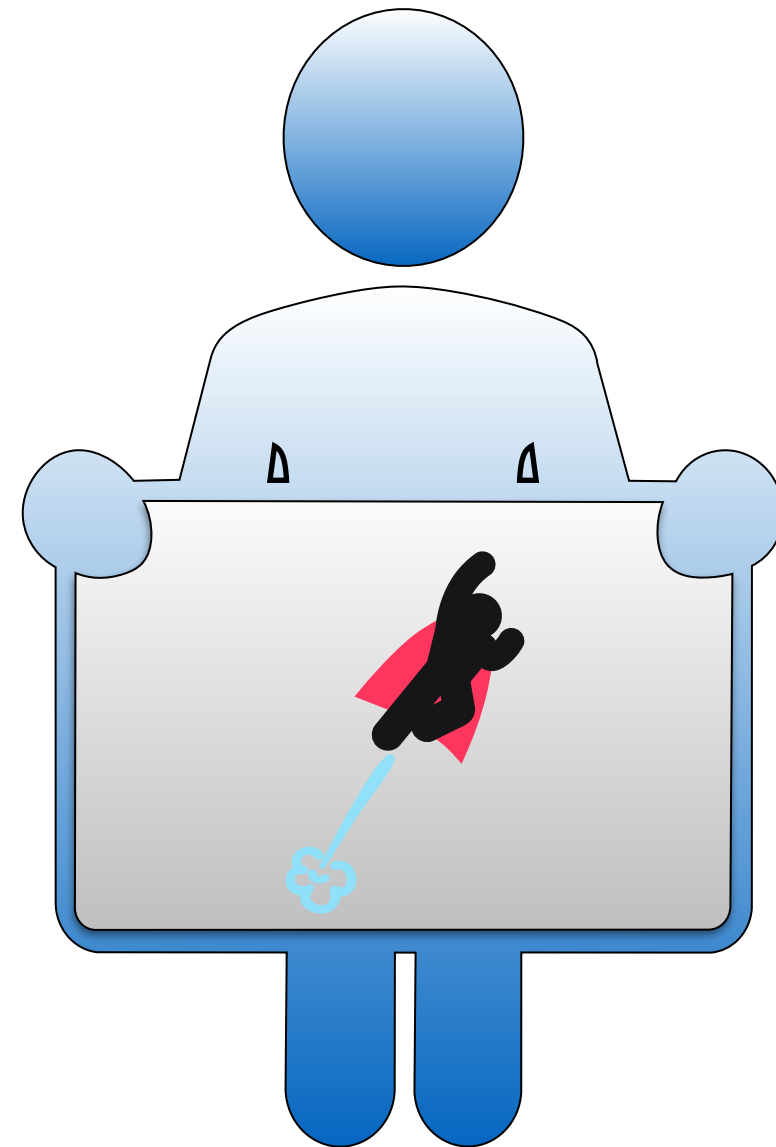
Panquiz



Wordwall



Learningapps



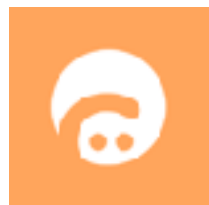
Digital toolbox: piattaforme AI



ChatGpt



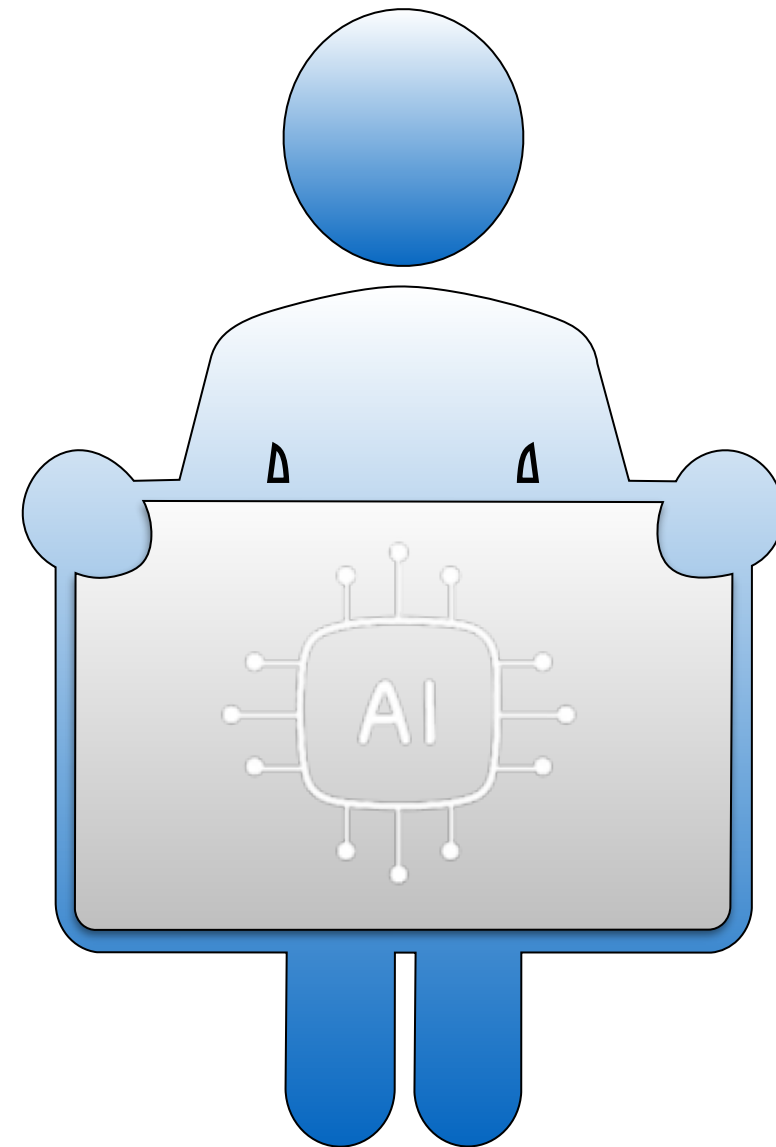
MagicSchool



Curipod



Diffit





caterinadortona



Questionario di gradimento



Restiamo in contatto

