

POLO FORMAZIONE ABRUZZO 8

**I.T.S.E.T. "F.Palizzi" – VASTO
CORSO NEOASSUNTI 2023/2024**

Attività formativa Lab. 4 - Gruppo 1

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



**VASTO, 12 MARZO 2024
15.30 – 18.30**

Formatrice: Prof.ssa EMMA COLUMBRO

FINALITA' DEL CORSO

Obiettivo fondamentale:

- quello di rafforzare la preparazione del personale docente all'utilizzo di nuove strategie, promuovendo con convinzione la didattica attiva e nuovi linguaggi

Tematiche fondamentali

Ambienti innovativi per gestire la classe in una didattica integrata

Metodologie didattiche a confronto

- ❖ Cooperative Learning
- ❖ Flipped Classroom
- ❖ Debate
- ❖ Classe Scomposta

Didattica per Competenze

Uso Consapevole e Critico del Digitale

App e Software di supporto alle attività



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Appurato che Jessica ha la connessione lenta, Kevin ancora non riusciamo a svegliarlo, Martina ha perso lo smartphone, Giulia mi vede ma non mi sente, Edoardo mi sente ma non mi vede e che la mamma di Luca suggerisce da dietro la tenda... POSSIAMO INCOMINCIARE?



DIDATTICA WEB

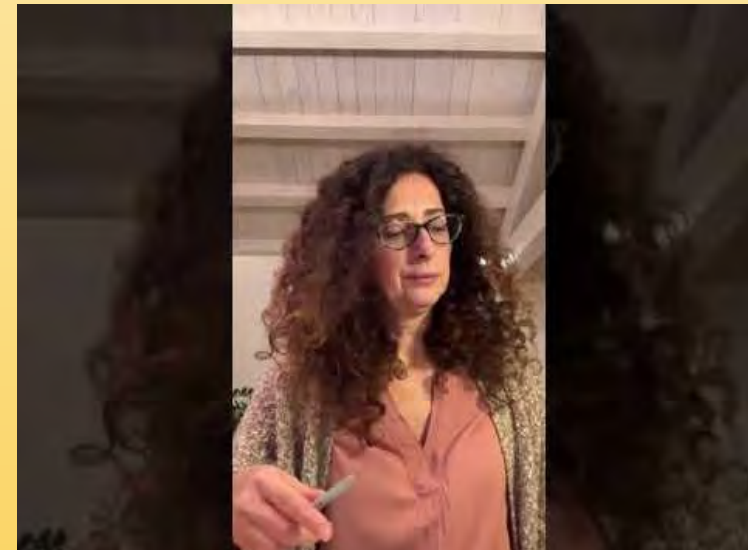
INSEGNANTI H24:
CHI L'AVREBBE MAI DETTO...



DECRETO SCUOLA



COMUNQUE GIÀ NEGLI ANNI '60 LA MIA MAESTRA ALLE ELEMENTARI ADOTTAVA LA DIDATTICA A DISTANZA... (50cm) P.



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



**E' PIU' FACILE INSEGNARE CHE EDUCARE ...
PER INSEGNARE BASTA SAPERE, PER EDUCARE E' NECESSARIO ESSERE**

Insegnare

Dal lat. *insignare, propr. «**imprimere segni (nella mente)**», der. di signum «segno», col pref. in-1] (io inségnò, ... noi insegniamo, voi insegnate, e nel cong. insegniamo, insegnate).

In genere, far sì, con le parole, con spiegazioni, o anche solo con l'esempio, che qualcun altro acquisti una o più cognizioni, un'esperienza, un'abitudine, la capacità di compiere un'operazione, o apprenda il modo di fare un lavoro, di esercitare un'attività, di far funzionare un meccanismo.

Educare

educare v. tr. [dal lat. educare, intens. di educēre «**trarre fuori, allevare**», comp. di e-1 e ducēre «**trarre, condurre**»]

(io èduco, tu èduchi, ecc.; ant. o poet. edūco, ecc.).

In generale, promuovere con l'insegnamento e con l'esempio lo sviluppo delle facoltà intellettuali, estetiche, e delle qualità morali di una persona, spec. di giovane età.



**"EMPATIA
IN
CLASSE"**

Lezione cooperativa



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



LA FRASE



"Bambini e ragazzi non considerano più l'insegnante una figura autorevole. Lo considerano un pari. E di fronte ad un pari la reazione può essere quella dell'ascolto ma può esserci anche la provocazione, l'oppositività e la mancanza di rispetto. Adesso c'è orizzontalità e questo cambia tutto"

STEFANO ROSSI
PSICOPEDAGOGISTA

*Insegnare è
toccare una
vita per
sempre!*



Oggi è difficile educare perché il nostro impegno di formare, a scuola, il cittadino che collabora, che antepone il bene comune a quello

egoista, che rispetta e aiuta gli altri, è quotidianamente vanificato dai modelli proposti da chi possiede i mezzi per illudere che la felicità è nel denaro, nel potere, nell'emergere con tutti i mezzi, compresa la violenza. A questa forza perversa noi dobbiamo contrapporre l'educazione dei sentimenti: parlare di amore a chi crede nella violenza, parlare di pace preventiva a chi vuole la guerra.

Mario Lodi

Nel corso di una vita, avere avuto un professore piuttosto che un altro, un maestro piuttosto che un altro, può fare la differenza. E la può fare soprattutto per i fragili, per i deboli, per quelli che non hanno alle spalle qualcuno per sostenerli

SUSANNA TAMARO

EDUCARE È AIUTARE LA VITA
AD INCAMMINARSI NELLE
AMPIE E SEMPRE
NUOVE STRADE
DELL'ESPERIENZA
CON SPIRITO DI
GIOIA, DI FRATELLANZA,
DI DESIDERIO DI BENE,
DI RESPONSABILITÀ.

MARIA MONTESSORI



Aforismario

Un insegnante ha effetto sull'eternità; non può mai dire dove termina la sua influenza.
Henry Adams

Ho scelto di fare l'insegnante perchè ...

L'insegnamento è una delle professioni più impegnative e delicate che si possano svolgere

E' una professione che dà molte soddisfazioni

Quando sei un insegnante di formazione iniziale è emozionante sentire i tuoi studenti riconoscere lettere o cifre, è bello guardare come leggono storie o imparano ad aggiungere o sottrarre, allo stesso modo, vederli come adulti sani e responsabili

Essere un insegnante implica imparare a essere migliore ogni giorno e stimolare i tuoi studenti ad apprendere nuove conoscenze

L'Insegnante ha la responsabilità di educare i futuri cittadini di un paese

...

La Mia Maestra ...

Il Mio Prof. del Liceo ...



Natale 1975
cara mamma
caro papà,
tanti auguri e tanti
bacioni
Emma



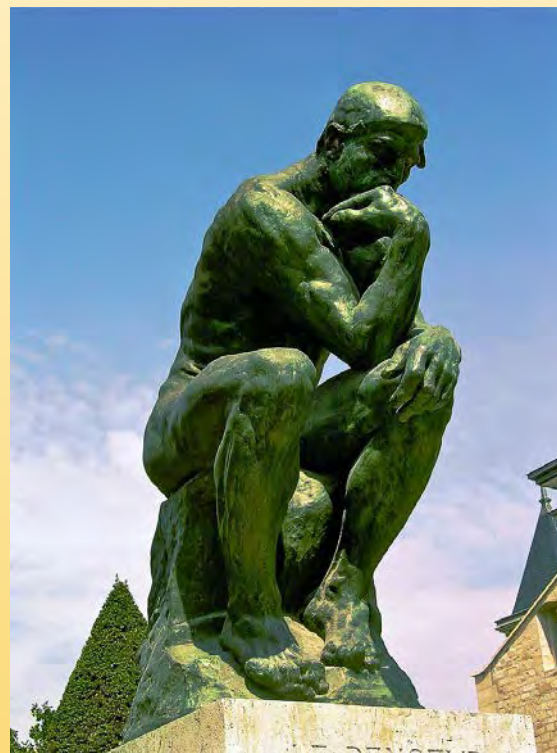
GESTIONE

CLASSE

MEDITAZIONE -
COMUNICAZIONE
INTRAPERSONALE



Michelangelo - Lorenzo de' Medici duca d'Urbino detto **il Penseroso** (1531-1534)



Auguste Rodin "**Il pensatore**" (1904)

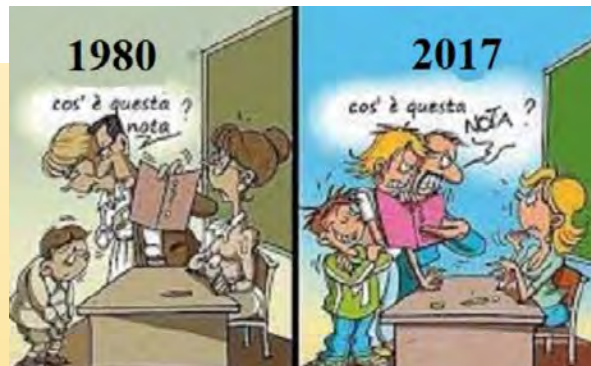


Liceo Scientifico Cuneo (A.S. 1994/1995)

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



GESTIONE



Cura, direzione, controllo, governo, conduzione, amministrazione, management



CLASSE



Unità elementare di una scuola, risultante dal raggruppamento degli alunni che seguono uno stesso percorso



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Il docente è colui che, praticando tale professione, **deve formarsi continuamente ed essere aperto ad accogliere i cambiamenti continui della scuola**, modificando le sue pratiche.

Gestire la complessità della classe significa cogliere la componente affettivo emozionale dei discenti all'interno di un ambiente di apprendimento positivo.

E' significativo motivare gli allievi, comunicare efficacemente con loro, guidarli nel loro percorso di crescita, promuovendo la partecipazione attiva verso le attività didattiche proposte, riconoscendo le diverse abilità, diversificando le strategie, garantendo il principio dell'inclusione.

Lavorare in gruppo con i colleghi deve rappresentare un'occasione di confronto, di arricchimento e di condivisione di esperienze e punti di vista.



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

A MODO TUO ...

CAMMINERAI E CADRAI, TI ALZERAI
DONDOLERAI, SALTERAI, CANTERAI



Si tratta di un brano scritto da Ligabue e interpretato per sua scelta da Elisa, Elisa ha dichiarato: «Questo brano l'ha scritto interamente Luciano, dedicato a sua figlia Linda, e lui ha voluto sentirlo cantare da una mamma



COSA FARE E COSA NON FARE IN CLASSE ?!

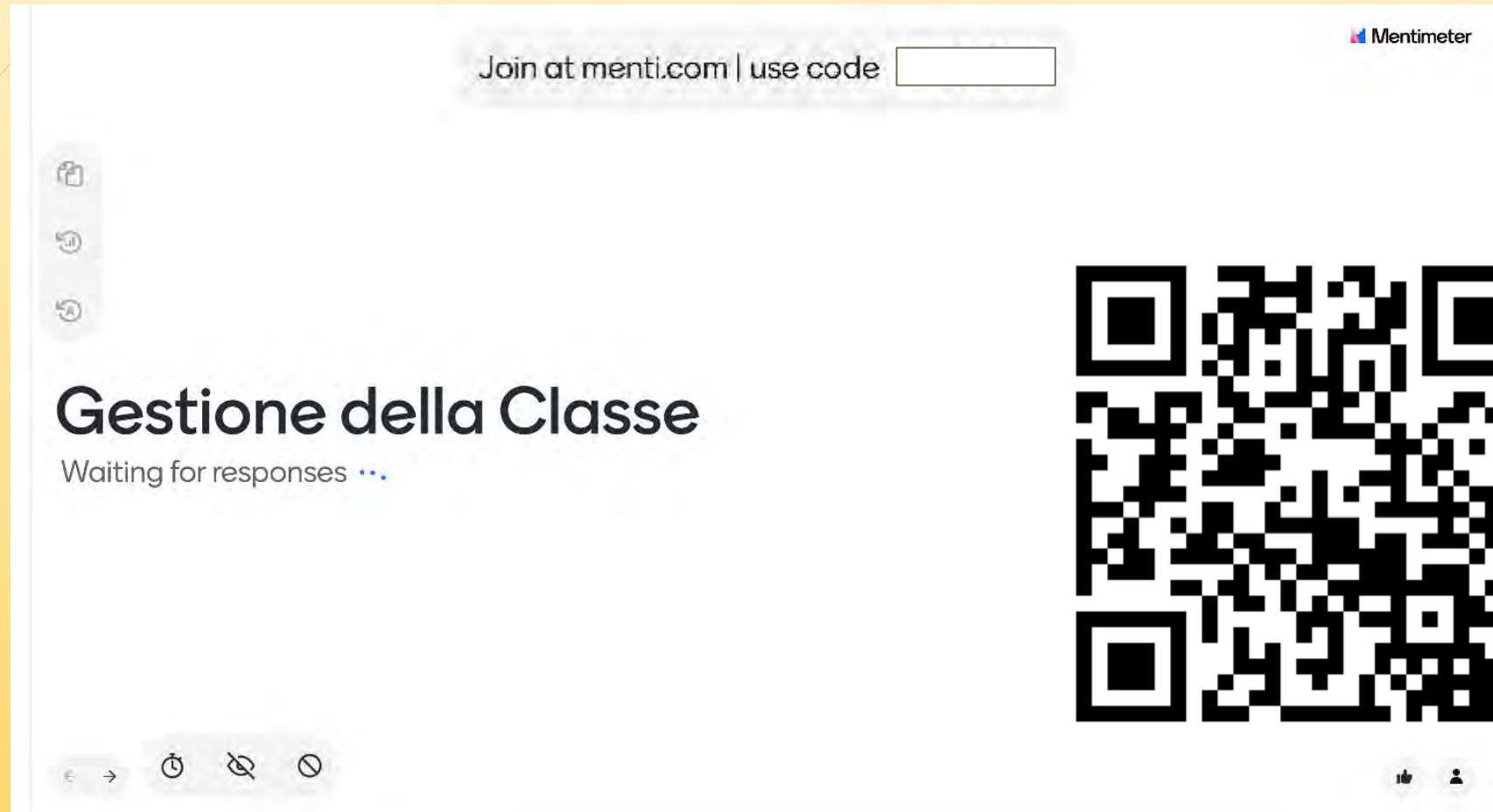
- EVITARE DIGRESSIONI SPECIFICHE (DERBY, FESTE...)
- EVITA NOTE A TUTTA LA CLASSE
- AMICO NO
- CONTINUARE A SPIEGARE QUANDO NON C'E' SILENZIO
- EVITA DI MINACCIARE CON LE NOTE

- RIENTRARE NEL FOCUS
- POCHE REGOLE DA RISPETTARE
- ESSERE GIUSTI/EQUI CON I VOTI PER NON PERDERE AUTOREVOLEZZA
- MANTIENI LE PROMESSE
- ASCOLTO INCONDIZIONATO
- RICHIAMI DIDATTICI E NON SOLO NELLA DISCIPLINA
- MENTORE SI
- INTERATTIVITA' DELLA LEZIONE- PARTECIPATI ALLA LEZIONE
- MANTIENI IL CONTROLLO SUL GRUPPO
- PRINCIPIO INTERRUZIONE DEL SEGNALE - ATTENDI IL SILENZIO (AUTO-RESPONSABILIZZA)



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Ma cosa significa gestire una classe?



Join at menti.com | use code


Mentimeter

📄
🔄
🔊

Gestione della Classe

Waiting for responses ...

← → ⏸ ⏹



👍 👤

The image shows a screenshot of a Mentimeter poll interface. At the top, it says 'Join at menti.com | use code' followed by an empty text box. The Mentimeter logo is in the top right corner. On the left side, there are three icons: a document, a refresh, and a speaker. The main title of the poll is 'Gestione della Classe' in a large, bold font, with the subtitle 'Waiting for responses ...' below it. At the bottom left, there are four navigation icons: a left arrow, a right arrow, a stop icon, and a close icon. At the bottom right, there are two icons: a thumbs up and a person icon. A large QR code is overlaid on the right side of the screenshot, which likely links to the poll.

Ma cosa significa gestire una classe?

Iniziamo da cosa non è :

- ***Non è mantenere la disciplina***
- ***Non può essere correggere delle condotte inopportune***
- ***Non è richiamare chi si muove senza permesso***
- ***Non è urlare per spaventare gli alunni***
- ***Non è minacciare gli alunni che mettono in atto comportamenti inadeguati***

Gestire una classe significa:

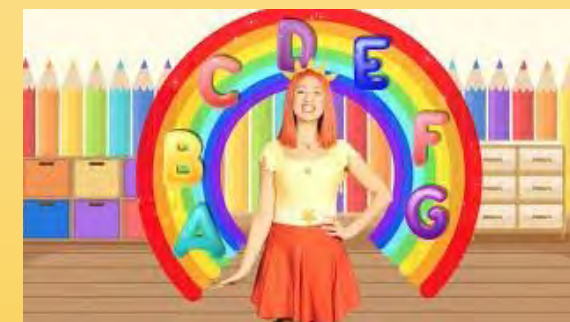
- ***Promuovere un clima di classe positivo***
- ***Incoraggiare la partecipazione dei propri alunni alle attività di classe***
- ***Favorire l'autonomia e la responsabilità***
- ***Essere autorevoli***

INCORAGGIARE LA PARTECIPAZIONE

| | | |
|--|---|---|
| Cambia la disposizione dei banchi. |  | Mettili in cerchio, oppure accostali al muro. Tutti gli studenti si chiederanno: "che succede oggi?" e presenteranno la massima attenzione. |
| Cambia le regole! |  | Aspettate a tirare fuori i libri, prima parliamo. Si sentiranno eccitati e la loro attenzione sarà altissima! |
| Entra in aula e scrivi sulla lavagna |  | Una domanda provocatoria legata al tema della vostra lezione. Si sentiranno coinvolti e ascolteranno ogni vostra parola. |
| Inizia la lezione facendo vedere un video. |  | Puoi scegliere fra uno spezzone di un film, una canzone, un TEDx, o altro. Il punto è che non appena vedranno uno schermo e il simbolo del play la loro attenzione aumenterà. |

1. Didattica attiva per incoraggiare gli alunni
2. L'interdisciplinarietà consiste nel porre il focus non solo su una materia ma su tutte, in modo tale che gli studenti possano avere una visione d'insieme completa e non schematizzata
3. La disposizione degli alunni in classe è molto importante
4. Role Playing
5. Cooperative Learning
6. Flipped Classroom
7. Peer Education
8. La Partecipazione dei Ragazzi
9. Utilizzo degli strumenti multimediali (APP - GAMIFICATION)
10. Favorire la discussione e il dibattito in classe

Technology, Entertainment, Design



FAVORIRE L'AUTONOMIA E LA RESPONSABILITA'

Dimostrare **autonomia** significa saper prendere decisioni e agire in modo indipendente, distaccandosi, se e quando necessario, dai modelli presi a riferimento e riflettendo criticamente su di essi.

Quindi, autonomia non significa fare le cose da soli, ma saper decidere quando è il momento di chiedere aiuto e come; responsabilità non significa fuggire dai rischi, ma assumere rischi controllati, frutto di scelte personali e consapevoli.



La didattica per competenze

L'idea di competenza intesa non come uno stock di saperi ma come un flusso di risorse viene dagli studi del sociologo Guy Le Boterf. Egli, nel saggio *De la compétence: Essai sur un attracteur étrange* del 1994, ha definito la competenza non come uno stato ma come un **processo**, che risiede nella **mobilizzazione delle risorse** dell'individuo (e non nelle risorse stesse) e che si configura come un saper agire (o reagire) in una determinata situazione, in un determinato contesto, allo scopo di conseguire una performance, sulla quale altri soggetti (superiori o colleghi) dovranno esprimere un giudizio. Questa definizione mette l'accento sulla competenza come processo che porta il soggetto ad assegnare senso alle situazioni da affrontare, a prendere decisioni pertinenti, a progettare e a portare a termine azioni rispondenti alla situazione. Le Boterf stes-

so scompone il saper agire in tre componenti:

- saper **mobilizzare**, ossia recuperare e "mettere in campo" le risorse necessarie, anche trasformandole per adattarle alla nuova situazione;
- saper **integrare**, ossia non sovrapporre conoscenze nuove a conoscenze vecchie, ma saper **costruire strutture di conoscenza coese e interrelate**;
- saper **trasferire**, ossia saper utilizzare le risorse acquisite in situazioni nuove e mai affrontate prima.

Una didattica per competenze quindi non punta tanto a far acquisire un ampio stock di saperi statici, quanto invece a fornire un **corpus di saperi unito a un insieme di strutture mentali che consentano al soggetto di mobilitarli** in una pluralità di situazioni, allo scopo di esprimere una prestazione efficace anche di fronte a situazioni

Dimostrare **responsabilità** significa saper prevedere e valutare le conseguenze delle proprie interpretazioni e azioni e rispondere di esse giustificandole attraverso argomentazioni plausibili.

La responsabilità implica capacità di giudizio e di scelta, ma anche di assumersi impegni precisi e portarli a termine tirando fuori tenacia e perseveranza.

ESSERE AUTOREVOLE

1. Il concetto principale non è quello di punire ma di responsabilizzare. L'insegnante deve essere autorevole e non autoritario.
2. L'autorevolezza va conquistata anche attraverso l'atteggiamento che si mostra in classe, che deve essere fermo e deciso ma non intimidatorio e/o aggressivo. Il docente è presenza attiva che riesce ad individuare i comportamenti negativi intervenendo tempestivamente.
3. Il docente è presenza attiva che riesce ad individuare i comportamenti negativi intervenendo tempestivamente.
4. Gli alunni percepiscono in questo modo è una persona alla quale non sfugge nulla della vita di classe, avendo una visione sistemistica e circolare della propria classe



ALUNNI IN ITALIA A.S. 2023/24

7.194.400

| | |
|-------------|-----------|
| INFANZIA | 809.861 |
| PRIMARIA | 2.219.151 |
| SEC. I GR. | 1.533.509 |
| SEC. II GR. | 2.631.879 |

ALUNNI STRANIERI 967.394 (13,5%)

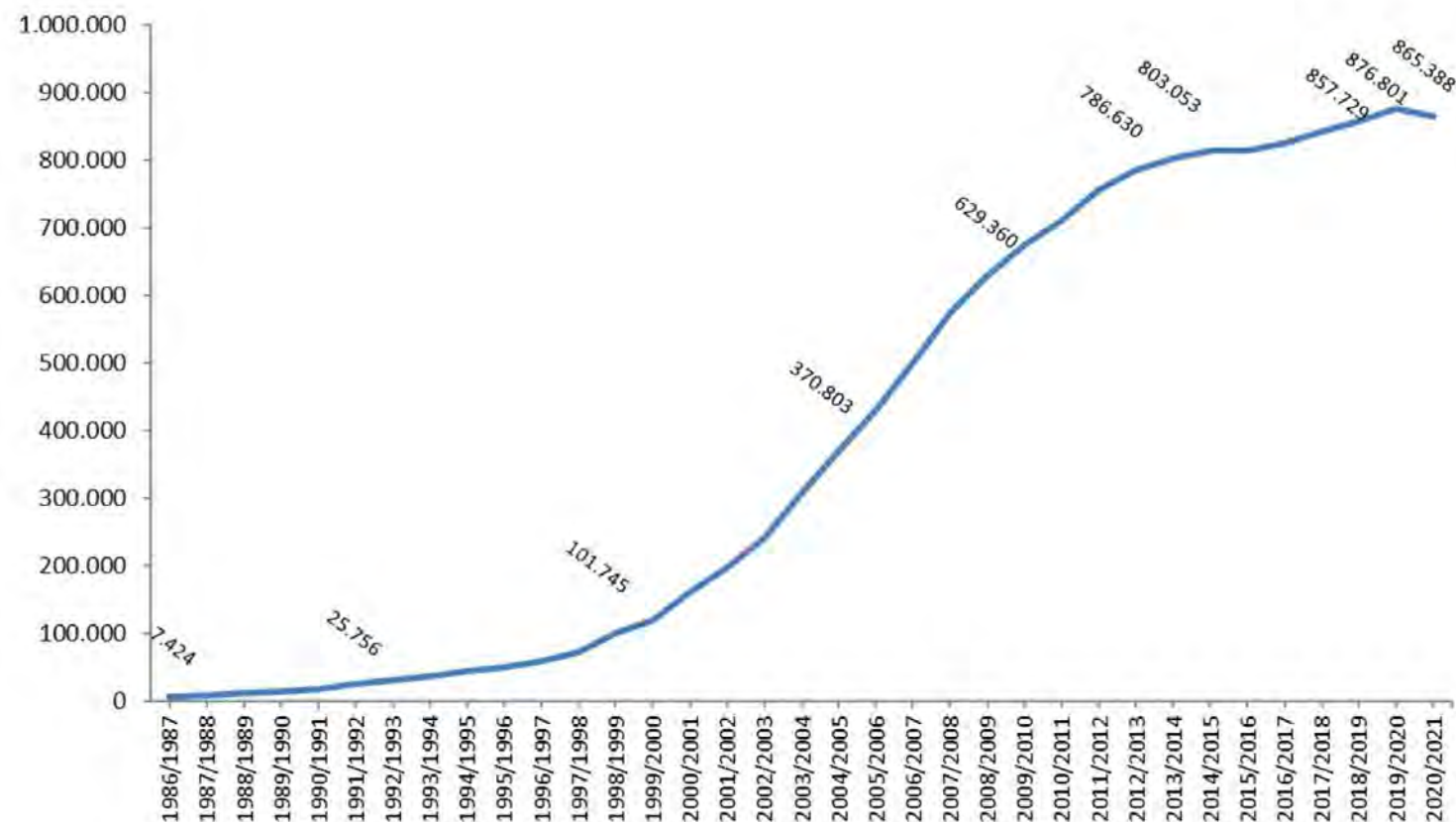
ALUNNI IN ABRUZZO A.S. 2023/24

163.750

ALUNNI IN MENO 1.398

ALUNNI STRANIERI 13.034 (7,95%)

Grafico 1 – Alunni con cittadinanza non italiana (valori assoluti) - AA.SS. 1986/1987 - 2020/2021



L'obiettivo finale è **formare cittadini** e la **vera sfida è farlo con tutti**, con i ragazzi dotati, ma anche con quelli in difficoltà. Una formazione scolastica che non colma lo svantaggio cognitivo, emotivo, relazionale, sociale, ma che si limita a riprodurlo in maniera invariata dall'ingresso all'uscita rappresenta un fallimento educativo

FINALITÀ

- comprendere le motivazioni dei comportamenti problema
- gestire le situazioni di emergenza all'interno della classe

ATTIVITÀ

- elaborare un piano di gestione del comportamento in caso di emergenza
- fare l'analisi funzionale delle situazioni critiche
- individuare le regole della classe e visualizzarle



Oltre **undicimila nuovi arrivi in Veneto dall'Ucraina**
(dati Regione del Veneto)

Vissuti traumatici legati alla guerra

Gestire l'emergenza dal punto di vista psicologico e relazionale

**600 studenti palestinesi in Abruzzo (scuola
secondaria)**

Migliori pratiche per la gestione didattica e relazionale

Classi "aperte" per favorire la partecipazione delle studentesse e degli studenti neoarrivati, in cui le competenze linguistiche non siano essenziali per la comprensione e la partecipazione

Insegnare l'Italiano L2 in situazioni di emergenza: tra lingua e intercultura

**1000 studenti afgani in Abruzzo (scuola
secondaria)**

- bullismo gerarchico e bullismo studentesco
- 1 studente su 10 ha assistito ad almeno un attacco d'ira di un compagno nei confronti di un insegnante, nel 55% dei casi si è trattato di insulti, ma in 1 caso su 3 l'aggressione è stata fisica

Fonte: Jessica Mazzotti 2019

GLI INSEGNANTI NELLA PERCEZIONE COMUNE

- Reputazione sociale degli insegnanti della scuola secondaria in 35 paesi. Quella degli insegnanti italiani è tra le peggiori al mondo: al 33° posto, siamo terzultimi davanti solo a Brasile e Israele.
- L'immaginario della società non cambia da solo, il declino dell'istituzione scolastica inizia nei luoghi di decisione politica.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

TODAY Attualità

Nadia Palazzolo
Giornalista
06 febbraio 2024 11:04

NUOVA EMERGENZA

Boom di violenze a scuola, le vittime sono insegnanti e presidi: più di un'aggressione a settimana

Si parla di **aggressioni scuola**
Giuseppe Valditara

Sullo stesso argomento

Nel 2023 sono state in tutto 36. Quest'anno, sono già 27. Sempre più spesso a picchiare il personale sono i familiari degli alunni. Il piano del ministro Valditara: dal carcere per i violenti al risarcimento danni



ATTUALITÀ

"Lui come sta?": le prime parole della prof accoltellata. La Procura: "Gesto premeditato"

Servizio | L'allarme

Scuola, da Varese a Taranto, sono già 27 le aggressioni, più di una a settimana

Il ministro Valditara: «Dobbiamo dare una risposta forte. Lo Stato deve dimostrare di essere accanto ai suoi docenti, ai dirigenti scolastici e a tutto il mondo della scuola»

di Redazione Scuola
5 febbraio 2024



MENU CERCA

IL GAZZETTINO.it

Aggressioni ai professori, il Governo sarà parte civile nei processi: il piano di Valditara

Chi aggredisce il personale scolastico dovrà risarcire anche il ministero

ITALIA > CRONACA BIANCA
Lunedì 3 Aprile 2023 di Lorena Loiacono



L'impressionante escalation di aggressioni ai danni degli insegnanti, da parte di studenti e famiglie, deve essere fermata: è questo l'obiettivo del **Governo**, che sta mettendo in campo un piano di intervento in difesa del personale scolastico che,

TGCOM24 MEDIASET Venerdì 23 Febbraio

31 MAGGIO 2023 10:58

Aggressioni ai prof in aumento, uno studente su cinque quest'anno ne è stato testimone: nel 30% dei casi sono state di tipo "fisico"

I dati certificano l'aumento dei fenomeni di violenza verso i docenti, come anche l'inquietante correlazione tra questi ultimi e la disponibilità di uno smartphone per filmarli. A confermarlo anche un sondaggio effettuato da Skuola.net su 1.800 alunni delle superiori. I docenti, dal canto loro, spesso cercano di minimizzare per evitare degenerazioni. Ma le famiglie non sempre li supportano

06/02/2024 13:6:53

POLITICA

Polizia nelle scuole contro le aggressioni ai docenti

La proposta del ministro dell'Istruzione e del Merito Giuseppe Valditara, che denuncia: "Già 27 casi di aggressione in meno di cinque mesi e quelle da parte dei genitori e dei familiari sono aumentate del 111%"

di redazione Roma

ATTUALITÀ

Studente bocciato, i genitori vanno a scuola e sgridano i docenti: necessario l'intervento della Polizia

di Redazione - 14/06/2023

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

| Regioni e Province autonome | Bambini e adolescenti in affidamento familiare | Bambini e adolescenti accolti nei servizi residenziali | Totale |
|-----------------------------|--|--|--------|
| Lazio ^(a) | 874 | 1.121 | 1.995 |
| Abruzzo | n.d. | 314 | 314 |
| Molise | 23 | 182 | 205 |
| Campania ^(b) | 499 | 773 | 1.272 |
| Puglia | 1.128 | 1.719 ^(c) | 2.847 |
| Basilicata | 107 | 174 | 281 |
| Calabria | n.d. | n.d. | n.c. |
| Sicilia | 1.505 | 3.003 ^(d) | 4.508 |
| Sardegna ^(e) | 215 | 194 | 409 |

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



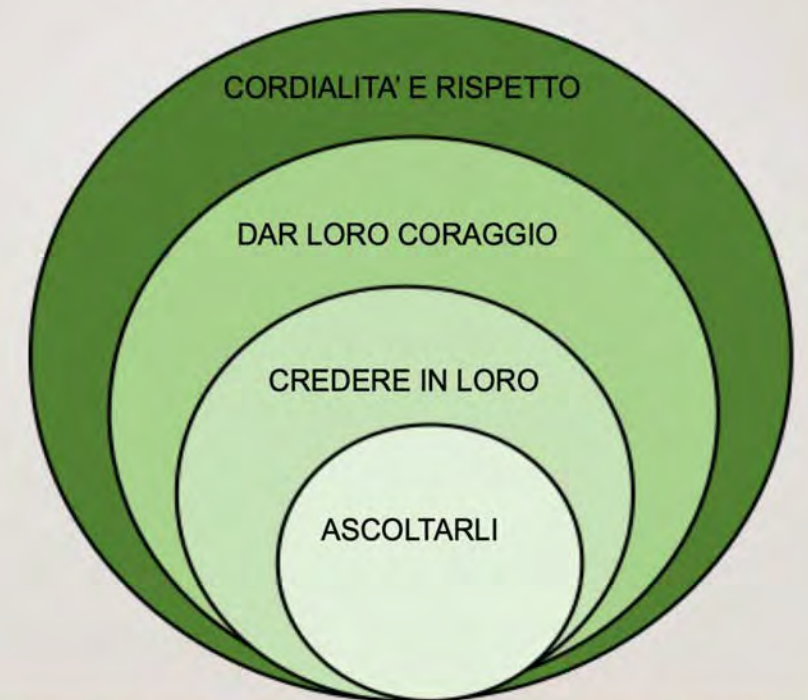
✓SCELTE ORGANIZZATIVE DIDATTICHE: CONCETTO DI **CONTESTO EDUCATIVO**

✓**ATTEGGIAMENTO** DELL'INSEGNANTE: TONO VOCE, POSTURA, MIMICA, COMUNICAZIONE ...

✓**MOTIVAZIONE:** PROMUOVERE L'INTERESSE

✓**COINVOLGIMENTO:** INCORAGGIARE LA PARTECIPAZIONE

PROMOZIONE DEL CLIMA DI CLASSE



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Ambienti innovativi per gestire la classe in una didattica integrata

DEBATE

consiste in un dibattito, svolto con tempi e regole prestabiliti, nel quale due squadre (di solito composte ciascuna da tre studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento assegnato dall'insegnante, ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO)

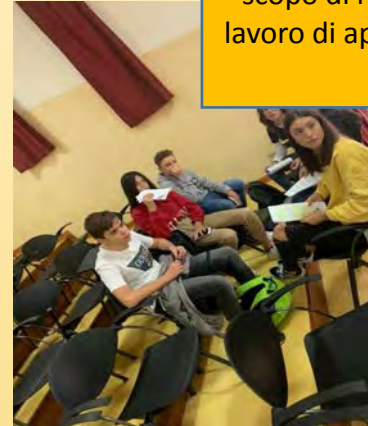


CLASSE SCOMPOSTA

Una scuola scomposta, con laboratori per competenze, in una scuola-casa pensata appositamente per il benessere degli studenti e per dare forma a un luogo accogliente per una didattica innovativa in cui al centro ci sono i ragazzi protagonisti del loro apprendimento

L'APPRENDIMENTO COOPERATIVO

è una modalità di apprendimento basata sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, allo scopo di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuove conoscenze



CLASSE CAPOVOLTA

si intende una modalità di insegnamento (e di apprendimento) supportata da contenuti digitali dove tempi e schema di lavoro sono invertiti rispetto alle tradizionali modalità. Quest'ultimo prevede un primo momento di introduzione ad un argomento (l'insegnante in aula alla classe), seguito da un secondo momento (gli studenti approfondiscono l'argomento individualmente a casa)



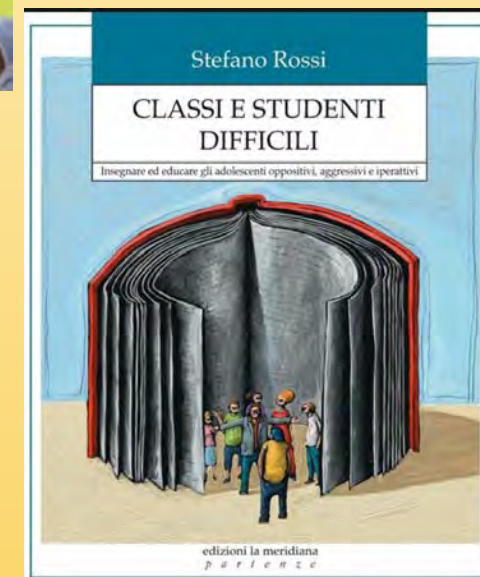
Ambienti innovativi per gestire la classe in una didattica integrata



LA GESTIONE DELLA CLASSE E DEGLI ALUNNI **DIFFICILI**

Strategie e strumenti di intervento per gruppi e singoli in ambito scolastico

Zbigniew Formella, Alessandro Ricci,
Marco Maggi



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Al centro di ogni processo di cambiamento restano le risorse umane, gli insegnanti! La passione, al pari delle competenze, dovrebbe essere uno dei criteri che guidano all'assunzione e alla valorizzazione del corpo docente. Una persona appassionata, ed essa stessa coinvolta, diventa contagiosa.



ALCUNI MODELLI DI RIFERIMENTO

ATTENZIONE

- ✓ **ELEVATO COINVOLGIMENTO EMOTIVO**
- ✓ **RICONOSCERE LE FONTI DI STRESS PER EVITARE IL "BURNOUT":** SITUAZIONE DI ESAURIMENTO E UN DETERIORAMENTO DELLE CAPACITA' INDIVIDUALI IN AMBITO LAVORATIVO
- ✓ **"HELPING PROFESSION"**(MEDICI, INFERMIERI, INSEGNANTI ...): TUTTI COLORO CHE SVOLGONO UN 'ATTIVITA' A STRETTO CONTATTO CON IL PROSSIMO E A FORTE IMPATTO EMOTIVO



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Jacob Kounin è stato uno psicologo dell'istruzione statunitense, noto soprattutto per i suoi contributi alla ricerca sull'istruzione e alla teoria dell'apprendimento. **Kounin** ha sviluppato la teoria della **gestione della classe**, che si concentra sulla creazione di un ambiente di apprendimento positivo, attivo e coinvolgente. La sua teoria si basa sulla premessa che l'apprendimento non può avvenire in un ambiente caotico e indisciplinato.

JACOB KOUNIN

- **PRESENZA EFFICACE IN CLASSE:** conoscere sempre cosa succede in classe.
- **SLANCIO E SCORREVOLEZZA:** carpire l'attenzione con impeto iniziale e consolidarla con la scorrevolezza e la continuità.
- **EFFETTO ONDA:** strategia per comportamento-problema.
- **CONDURRE PIU' ATTIVITA' CONTEMPORANEAMENTE:** per soddisfare i differenti bisogni-tempi dei bambini/e.
- **DIDATTICA DIVERSIFICATA:** strutturare le attività in modo da impegnare sempre i bambini/e .

Il concetto di "withitness" è un termine introdotto da Jacob Kounin nella sua teoria della gestione della classe. Si riferisce alla capacità dell'insegnante di essere consapevole di ciò che sta accadendo nella classe in ogni momento, di monitorare il comportamento degli studenti e di prevenire i problemi di disciplina prima che si verifichino.

Anche il concetto di "overlapping" è stato introdotto da Jacob Kounin nella sua teoria della gestione della classe e si riferisce alla capacità dell'insegnante di gestire contemporaneamente più attività di apprendimento, in modo che gli studenti possano essere coinvolti in diverse attività simultaneamente.

Il concetto di "ripple effect" di Jacob Kounin si riferisce all'impatto che l'efficace gestione della classe da parte di un insegnante può avere sulla qualità dell'esperienza di apprendimento degli studenti. Secondo Kounin, quando un insegnante gestisce bene la classe, ciò crea una serie di effetti positivi che si diffondono come un'onda su tutta la classe, migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Fredric Jones è stato docente presso la facoltà di neuropsichiatria e interessato alla socializzazione dei bambini a scuola e in famiglia, afferma che le competenze emotive degli insegnanti hanno una grande influenza nella relazione educativa con gli allievi, per la promozione delle competenze

Come dice Fredric Jones: "Gli insegnanti prendono ogni giorno circa cinquecento decisioni di conduzione della realtà della classe, il che rende il loro lavoro secondo solo come complessità e stress a quello dei controllori di volo del traffico aereo."

Your Edu Action



SCUOLA.ITALIA4ALL.IT

Gestire una classe correttamente è la vera sfida di un insegnante di oggi

Strutturare l'aula in modo da poter essere sempre presente tra gli allievi

□ Ruolo della comunicazione non verbale (fondamentale)

Controllo prossimale; contatto oculare; espressioni facciali; postura del corpo; segnali e gesti; respirazione; tono di voce

□ Strategia di conduzione della lezione

Con un allievo in difficoltà, sostituire l'aiuto universale – non efficace – con una positiva interazione di supporto: lodare, suggerire, allontanarsi

□ Sistema di incentivi (necessari per la gestione della classe)

Note di merito, voti, premi non sono efficaci. Devono far leva sull'autodeterminazione degli allievi nella scelta delle attività scolastiche: tempo libero, disegno, uscite, visione di film

JONES

- **PRECISA ORGANIZZAZIONE DELLA CLASSE:** attenzione all'ambiente fisico, allo spazio, alla sistemazione degli arredi ecc.
- **COMUNICAZIONE NON VERBALE:** importanza del linguaggio corporeo
 - CONTROLLO PROSSIMALE
 - CONTATTO OCULARE
 - MIMICA FACIALE
 - POSTURA DEL CORPO
 - SEGNALI E GESTI
 - RESPIRAZIONE
 - TONO DELLA VOCE
- **STRATEGIA DI CONDUZIONE DELLA LEZIONE:** passare dal cosiddetto "aiuto universale" ad una "positiva interazione di supporto" (LODARE, SUGGERIRE E ALLONTANARSI)
- **USARE SISTEMA DI INCENTIVI:** incentivi che facciano leva sulla possibilità dei bambini/e di scegliere liberamente delle attività

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

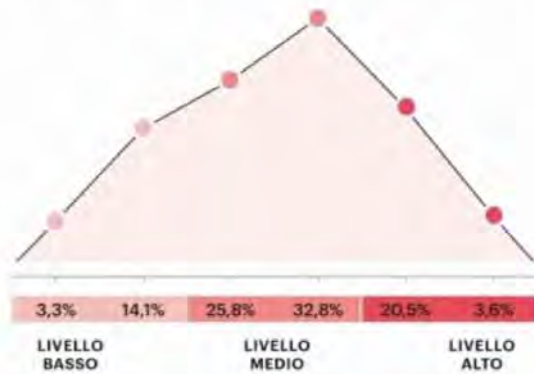
Cosa fa l'insegnante in classe



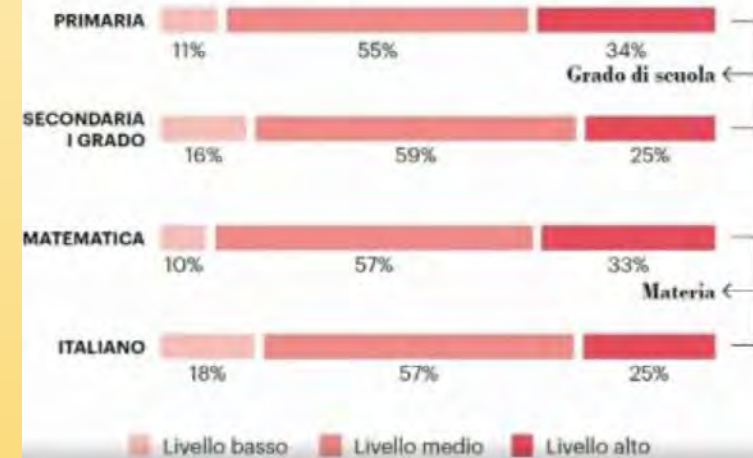
Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

REPORT FONDAZIONE AGNELLI

Livello di efficacia degli insegnanti nello spiegare in modo strutturato

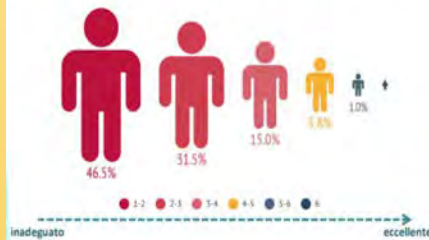


Fornire indicazioni sulle strategie e i metodi da seguire, secondo grado di scuola e materia



La scuola italiana non supera l'esame della personalizzazione e dell'attenzione alla diversità

// 8 insegnanti su 10 non adattano le attività in base alle differenze tra studenti o lo fanno in modo inadeguato. Sappiamo invece che lo sviluppo di competenze didattiche inclusive è associato a esiti di apprendimento più elevati non solo per gli studenti che presentano difficoltà, ma per tutta la classe



attenzione alla diversità

8 insegnanti su 10 non adattano le attività in base alle differenze tra studenti o lo fanno in modo inadeguato

per materia

anche se adattare le attività alle differenze degli studenti rimane sempre una pratica poco frequente, nelle classi di matematica si tende ad adattare di più rispetto alle classi di italiano

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

LE SCELTE STRATEGICHE



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

LEE CANTEER

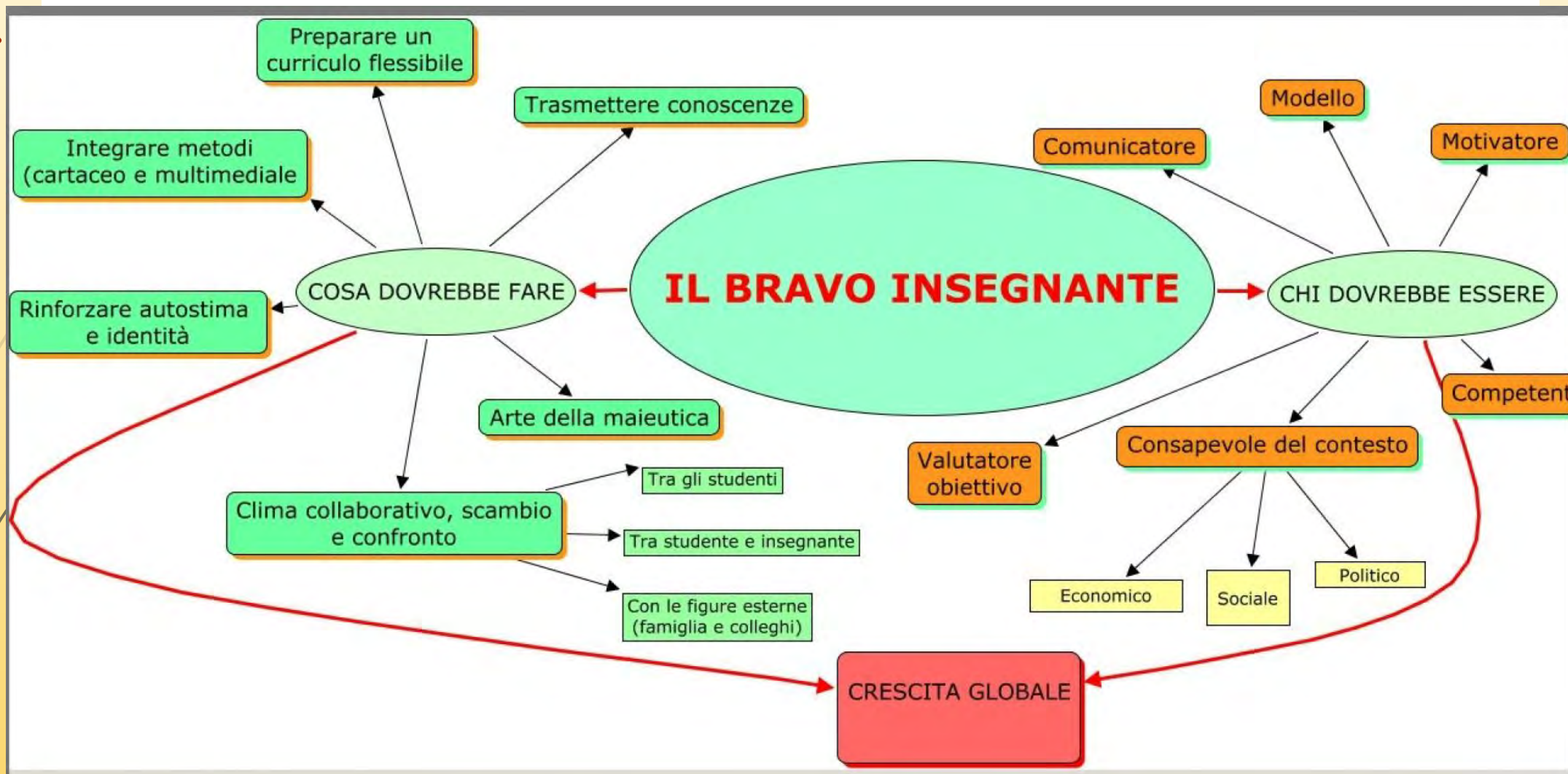
I DIRITTI DEGLI INSEGNANTI

- ✓ Il diritto di **decidere le regole** di una vita di classe in grado di favorire un clima ottimale per l'apprendimento.
- ✓ Il diritto di pretendere dagli allievi il **rispetto** delle norme stabilite.
- ✓ Il diritto ad esigere da parte degli studenti un **comportamento** maturo **idoneo** ad una vita di classe comunitaria.
- ✓ Il diritto di **essere appoggiati** nell'azione educativa da parte dei **dirigenti** scolastici.
- ✓ Il diritto di avere il consenso ed il **pieno sostegno** da parte delle **famiglie**.

I DIRITTI DEGLI ALUNNI





- ✓ Il diritto di vivere in un **ambiente sereno**.
- ✓ Il diritto di incontrare un **insegnante disponibile**.
- ✓ Il diritto di **conoscere le regole della classe**.
- ✓ Il diritto di apprendere e di **essere aiutati** nei momenti di difficoltà.
- ✓ Il diritto **a conoscere le conseguenze** sia positive che negative delle proprie scelte comportamentali

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

“Gli individui apprendono in maniera diversa l'uno dall'altro secondo **le modalità e le strategie con cui ciascuno elabora le informazioni**. Un insegnamento che tenga conto dello stile di apprendimento dello studente facilita il raggiungimento degli obiettivi educativi e didattici.”

| Stili di insegnamento | Esempi di strategie dell'insegnante | Alunno con DSA |
|--|---|--|
|  VERBALE | <ul style="list-style-type: none"> • nelle spiegazioni usa le parole in modo preponderante e fa riferimenti al testo scritto • riferimenti al testo scritto per ricordare | <ul style="list-style-type: none"> • può sfruttare le spiegazioni orali attraverso il canale uditivo • è messo in difficoltà dai riferimenti al testo scritto |
|  VISUALE | <ul style="list-style-type: none"> • nella spiegazione usa immagini, mappe concettuali, schemi, lavagna, cartelloni e fa riferimento a tutti gli aspetti iconici nel testo • fa riferimento alla pagina come fosse una fotografia e alle immagini per ricordare | <ul style="list-style-type: none"> • sfrutta tutti gli elementi iconici forniti dall'insegnante attraverso il canale visivo-non verbale |
|  GLOBALE | <ul style="list-style-type: none"> • nelle spiegazioni si focalizza su un'idea generale dell'argomento, definisce la macrostruttura e le macrorelazioni | <ul style="list-style-type: none"> • una spiegazione globale gli permette di attivare le conoscenze pregresse per entrare nel contenuto con maggiore efficacia |
|  ANALITICO | <ul style="list-style-type: none"> • nelle spiegazioni parte dai dettagli e per ogni singolo aspetto declina un elemento per volta | <ul style="list-style-type: none"> • può essere messo in difficoltà dal processare informazioni in serie • beneficia dell'uso di mappe concettuali per definire gli aspetti analitici di uno specifico contenuto |
|  SISTEMATICO | <ul style="list-style-type: none"> • nella spiegazione segue in maniera dettagliata la scaletta degli argomenti elencandoli con cura | <ul style="list-style-type: none"> • può essere un valido aiuto nel caso di argomenti complessi che richiedono una chiara distinzione delle diverse tappe che compongono il compito |
|  INTUITIVO | <ul style="list-style-type: none"> • nella spiegazione segue a linee generali la scaletta degli argomenti, che però modifica sulla base dei rimandi degli alunni | <ul style="list-style-type: none"> • può abituarsi al ragionamento intuitivo e imparare a sviluppare inferenze sugli argomenti da trattare |

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

La tecnica dei "sei cappelli per pensare"

Questa tecnica è stata ideata da E. De Bono, studioso molto noto in particolare per la sua **teoria del pensiero laterale**.

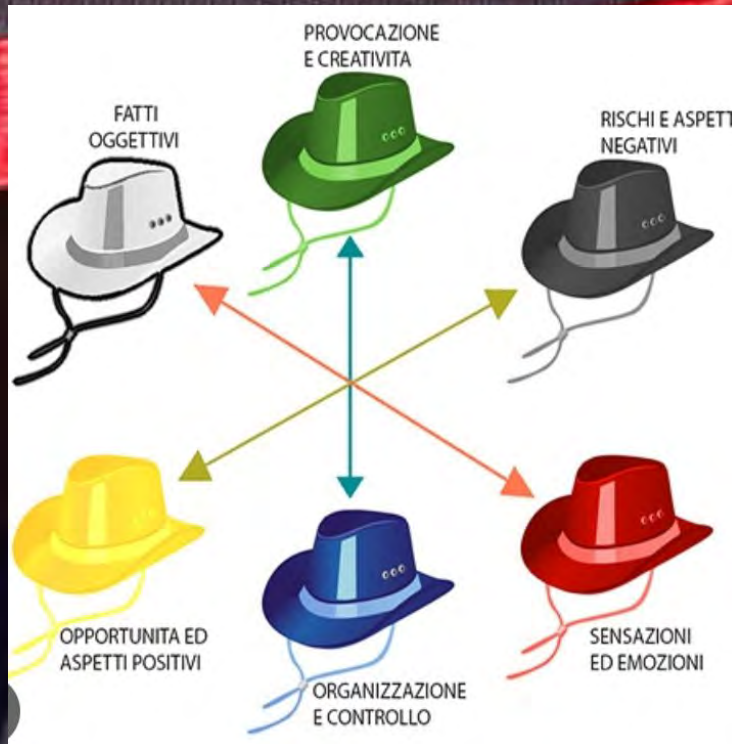
Il presupposto della tecnica è che quando ci si trova davanti a un problema o una decisione, si è portati a usare contemporaneamente vari atteggiamenti di pensiero: quello logico, quello emotivo, quello creativo, ecc. Il risultato è spesso una grande confusione, perché ognuno di questi approcci tende a prevalere sugli altri.

Qui s'innesta l'originalità del contributo di De Bono.

Egli propone una distinzione in sei diversi modi di pensare, visualizzandoli in sei cappelli di colori diversi. I sei modi di pensiero non vogliono esaurire completamente tutti i possibili approcci, tuttavia, riassumono gli stili principali. La scelta dei cappelli è dovuta alla loro facile riconoscibilità.

Ci sono cappelli che vengono impiegati per situazioni diverse: esistono cappelli che riparano dai raggi del sole, dal freddo, cappelli per lavorare, per il tempo libero, ecc.

Il cappello richiama inoltre un'altra immagine, la semplice mobilità: il cappello si può togliere ed indossare con estrema semplicità.



Ogni cappello individuato da De Bono ha un colore diverso dall'altro.

Di seguito i ruoli che ciascun cappello implica:

Cappello bianco (Neutrale): analisi dei dati, di informazioni, di eventi precedenti, analogie ed elementi che sono raccolti senza esprimere giudizi.

Cappello blu (Razionale): stabilisce priorità, metodi, sequenze funzionali, pianifica, organizza, stabilisce le regole del gioco. Conduce il gioco.


Cappello nero (Negativo): l'avvocato del diavolo che rileva gli aspetti negativi, le ragioni per cui la cosa non può andare.

Cappello giallo (Positivo): l'avvocato dell'angelo, rileva gli aspetti positivi, i vantaggi, le opportunità che si aprono.

Cappello rosso (Emotivo): emotività, esprime di getto le proprie intuizioni, come suggerimenti o sfoghi liberatori, come se si ridiventasse bambini, emozioni, sentimenti.

Cappello verde (Creativo): indica sbocchi creativi, nuove idee, analisi e proposte migliorative, visioni insolite

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Gestire al meglio una classe significa cogliere tutto ciò che accade al suo interno. Questo è possibile solo se siamo attenti osservatori e se riusciamo ad essere empatici con i nostri allievi: è necessario che si fidino di noi docenti. Per loro siamo un modello, quindi ciò che dobbiamo trasmettere è positività e passione per il nostro lavoro. Ritengo che la predisposizione al dialogo e la capacità di ascolto rappresentino due componenti importanti su cui basarsi e costruire il rapporto con i nostri studenti. In virtù di quanto affermato, creo le condizioni ottimali per coinvolgere i miei alunni attivamente nel processo di apprendimento. Progetto e propongo, generalmente, ad inizio anno, delle attività per elaborare e condividere una lista di semplici regole, alle quali devono attenersi per il buon funzionamento della classe in quanto squadra al lavoro, per una riuscita ottimale dei percorsi. Lo scopo delle regole non è quello di creare un clima ostile o mantenere semplicemente la disciplina sanzionando comportamenti inadeguati, bensì quello di costruire un ambiente positivo e ideale per porre in essere una didattica proficua e gratificante. Nel mio agire quotidiano, in classe, riservo ampio spazio alla discussione: cerco di creare quelle condizioni che permettano ai ragazzi di condividere le loro emozioni, accogliendo i loro vissuti, il supporto nell'espletamento delle attività prediligendo le metodologie e le strategie cooperative e laboratoriali. È fondamentale che tutti gli allievi colgano l'importanza dell'interdipendenza del gruppo e che il docente pianifichi percorsi prevedendo fasi, metodi e strategie diversificate per includere tutti al raggiungimento degli obiettivi comuni.

Quando ogni mattina faccio l'appello scambio sempre qualche parola con i miei ragazzi: trovo che sia un buon modo per abbattere quegli ostacoli negativi che potrebbero inficiare la relazione, così come cerco di imparare i loro nomi e instaurare, fin da subito, una serena collaborazione. Durante la mensa o l'intervallo sono solita conversare con loro: mi mostro curiosa e interessata nel conoscere come trascorrono il tempo libero, quali hobby preferiscano o quali sport pratichino. Insomma cerco di entrare nel loro mondo e faccio in modo che mi percepiscano come un punto di riferimento.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

DISPERSIONE E ABBANDONO: EFFETTI

- × Esclusione sociale
- × Disoccupazione
- × Aumento delle infrazioni e della criminalità
- × Alti costi socioeconomici



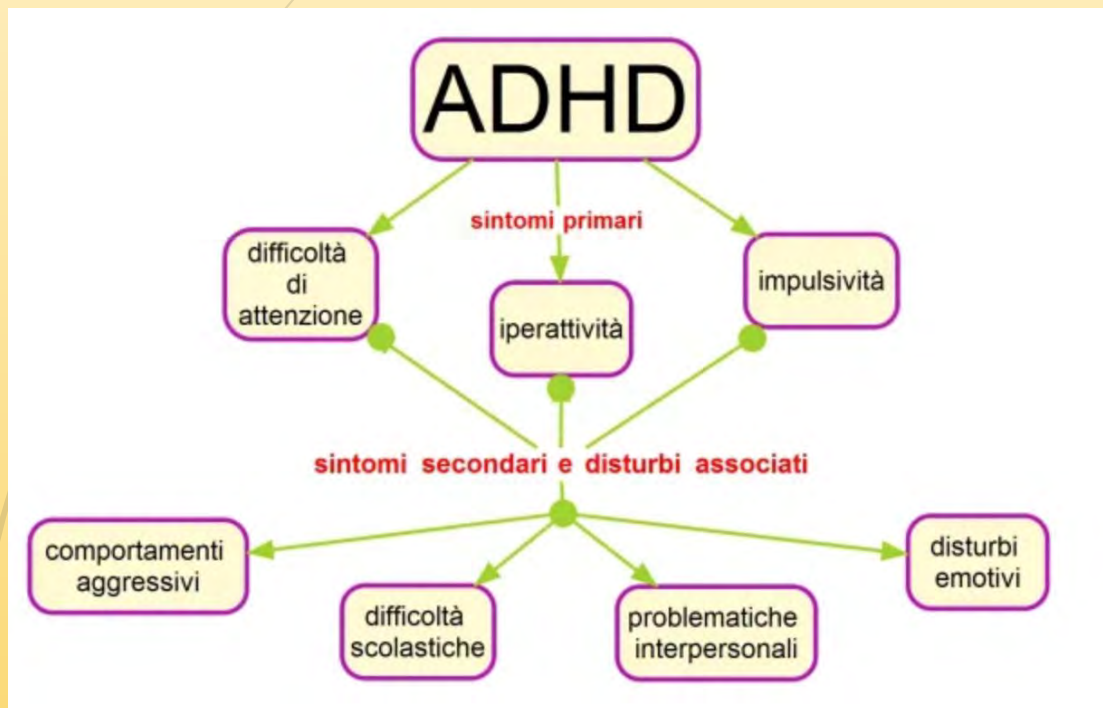
Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Modelli, esperienze, costruzione di lezioni efficaci



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

CENTRO STUDI AU.MI.RE

- Il 68,3 % dei docenti afferma di aver dovuto modificare i criteri e le modalità di valutazione durante il lockdown
- Il 49,69 % dichiara di aver utilizzato i test, il 69,29 % compiti e prove scritte, il 66,2 % le interrogazioni.

CRITICITÀ

- Mancanza di rapporto umano e di coinvolgimento emotivo e relazionale a fare da padrone (33,9%)
- intromissione del genitore (9,4%)
- facilità di copiare o leggere informazioni nella presentazione di compiti o elaborati (9,4%);
- 9,4% di criticità rilevate relativamente alla difficoltà di alcuni studenti di esporsi durante le lezioni online per timidezza
- la Dad ha positivamente fatto emergere alcuni aspetti, come la disponibilità e la professionalità dei docenti e l'aumento di responsabilità e di autonomia da parte dei figli.
- E' totalmente inadatta, la Dad, per i genitori 0-6 che sottolineano la mancanza di relazione, di interazione, di empatia.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

FENOMENO COMPLESSO

Cause interne

Disadattamento personale
Carico emozionale in
disequilibrio
Handicap

Cause esterne

Contesto socio-culturale
della famiglia
Ambiente pedagogico e
didattico a scuola

COSA POSSIAMO FARE

Prevenzione

Dalla primissima
scolarizzazione
Sostegno agli
apprendimenti

Intervento

Cooperazione con
la famiglia
Tutoraggio ai
primi segnali

Compensazione

Recupero di chi ha
abbandonato la
scuola
Personalizzazione
e flessibilità

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

- ✘ Non c'è correlazione tra QI alto e il successo nella vita
- ✘ Intelligenza razionale e intelligenza emotiva
- ✘ Trasformare tutte le emozioni in emozioni amiche (rabbia, disagio, ecc.)



ADULTI EMOTIVAMENTE INTELLIGENTI (I CONSIGLI DI S.ROSSI)

- ✘ Il sorriso (far leva sulle crisi emotive)
- ✘ Con calma (senza fretta)
- ✘ Rispettare le emozioni dei bambini e degli adolescenti

Distinguere le emozioni dal comportamento e fornire «gesti potenti» (es. sedersi accanto, ascoltare, proporre domande)

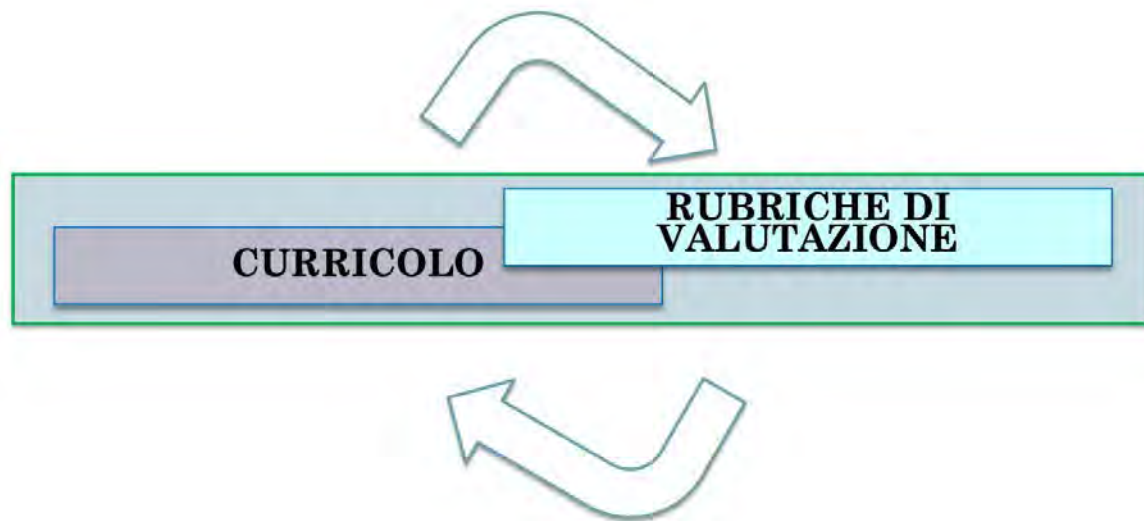
Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



PERCHE L'ITALIA HA UN PROBLEMA CON GLI INSEGNANTI

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Apprendimento e valutazione



Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Progettazione e processi di valutazione: processo metacognitivo

Individualizzazione e personalizzazione

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Parole utili per costruire rubriche valutative (cosa valuto)

- **Ricordare: rievocare** – trovare un sinonimo, citare una definizione, recitare, ricostruire una situazione; **riconoscere** – identificare, trovare il nome corrispondente, localizzare
- **Comprendere: interpretare** – descrivere, riformulare, parafrasare, chiarificare, rappresentare (es. graficamente); **esemplificare** – istanzare, illustrare con esempi; **classificare** – categorizzare, sussumere; **riassumere** – astrarre, generalizzare; **inferire** – concludere, estrapolare, interpolare; **confrontare** – stabilire corrispondenze, evidenziare differenze, rilevare analogie; **spiegare** – dimostrare, identificare percorsi causali
- **Applicare: eseguire** – realizzare una procedura, calcolare, risolvere; **implementare** – utilizzare un modello per costruire un prodotto
- **Analizzare: differenziare** – decomporre in parti costituenti, discriminare, distinguere, focalizzare, selezionare; **organizzare** – trovare coerenza tra elementi, integrare, delineare, strutturare, stabilire connessioni; **attribuire** – decostruire, identificare intenti argomentativi/comunicativi
- **Valutare: controllare** – individuare, monitorare, testare; **criticare** – giudicare, difendere una posizione, giustificare
- **Creare: generare** – ipotizzare, immaginare, associare creativamente, problematizzare, trasferire concetti tra contesti diversi; **pianificare** – progettare, inventare, ideare, elaborare una strategia, formulare una soluzione, riorganizzare; **produrre** - costruire

R.Trinchero

LA DIDATTICA E' ... NECESSARIAMENTE MUTATA

- ❑ Privacy - R.P.D./ DPO - Nuovo dominio [EDU.IT](https://www.edu.it) - D.A.D. – Didattica A Distanza - D.D.I. - Didattica Digitale Integrata - Browser web - Ambienti di apprendimento virtuali - Piattaforme Digitali
- ❑ GSUITE: COME FUNZIONA - GOOGLE APPS
- ❑ GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO CON IL PNSD
- ❑ OFFICE 365 EDUCATION
- ❑ APP DI OFFICE



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziata dall'Unione europea NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Italiadomani



SAMSUNG

RCS

TABLET SCHOOL

5 APRILE 2013

PRIMO MEETING NAZIONALE DEGLI STUDENTI SULLA SCUOLA DIGITALE DEL FUTURO

PROGRAMMA

ore 10:30 - 12:00
Cesare Congressi, Papi, Giamberini, Ricci e Bergami
Dibattito tra i professori e i genitori

ore 14:30 - 18:30
Luca Scorzetta, Stefano "L'Espresso" e Bergami
Workshop di arte e design e tavola
Alcune attività per i genitori e i docenti
Tecnologia e didattica: i vantaggi e i rischi
Cinema: tecnologia, didattica e pedagogia

CORSO DI FORMAZIONE PER I DOCENTI

Didattica nelle tecnologie con i Formatori di Impara Digitale

CONTRATTI

5 APRILE 2013

Fiera Didacta

Edizione on line

16 - 19 Marzo 2021

Formazione | Eventi | Aziende | Incontri b2b

#didacta2021

didacta Italia

IN FIERA

Il futuro della scuola è oggi

didacta italia

20-22 MARZO 2024
FORTEZZA DA BASSO
FIRENZE



EXPO SCUOLA

educazione formazione lavoro

Fiera di Padova 14-15-16 novembre 2019

5, 6 e 7 giugno 2019

FUTURA I'AQUIA

PIANO NAZIONALE

SCUOLA digitale

MIUR



didacta italia

8-10 MARZO 2023
FORTEZZA DA BASSO, FIRENZE

The Children's Trust Family Expo

SEPTEMBER 7, 2019
10 A.M. - 5 P.M.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

LE NUOVE STRATEGIE ... UNA NECESSARIA INTEGRAZIONE

Il primo passo per formare i futuri cittadini digitali avviene all'interno delle Scuole. Per questo è necessario integrare nella didattica le nuove tecnologie digitali, promuovendone l'uso e affiancando i tradizionali contenuti di apprendimento ai nuovi strumenti di produzione di materiale multimediale da proporre in classe



A graphic titled "AMBIENTI DIDATTICI INNOVATIVI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA" (Innovative Didactic Environments for Early Childhood Education). It features a large number "159" representing 159 million euros, with a sub-note "fino a 75 mila euro per ogni istituzione scolastica" (up to 75 thousand euros per school institution). The graphic lists three categories of equipment:

- ARREDI (Furniture)
- STRUMENTI DIDATTICI (Didactic Instruments)
- ATTREZZATURE DIGITALI (Digital Equipment)

Below the categories, there are three bullet points:

- per creare ambienti di apprendimento innovativi, sicuri, sicuri, inclusivi e sostenibili;
- per facilitare lo sviluppo di percorsi di forte qualità, basati su competenze STEM, collaborazione e creatività;
- per promuovere lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali.

At the bottom, it says "Info e contatti su www.istruzione.it/psn/" and "Candidature entro la via 31/06 del 31 giugno 2021". Logos for the Italian Ministry of Education and the European Union are also present.

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

Andiamo a verificare se quanto abbiamo:

PROGETTATO
ESPERIENZIATO
MANIPOLATO
CREATO
COSTRUITO

corrisponde a realtà.



App Educational

App "istruttive"

- definite "chiuse"
- esecuzioni di attività
- pretendono una risposta "giusta"
- investimento cognitivo minimo

75%

App "manipolative"

- consentono la sperimentazione
- limitate dal design context

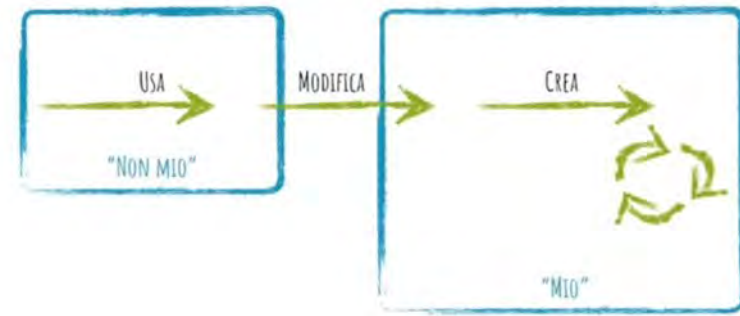
23%

App "costruttive"

- definite "aperte"
- co-produrre contenuti
- non esiste il design context



Usa - modifica - Crea



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



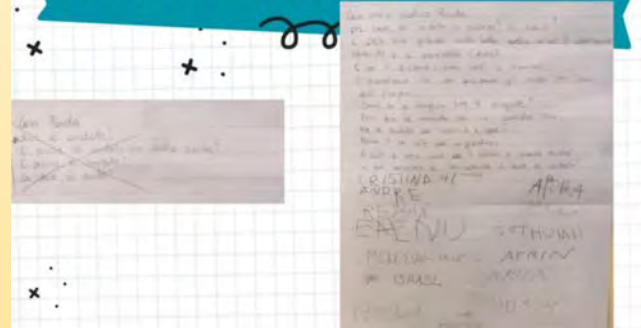
Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

ESPERIENZE IN CLASSE: COINVOLGIMENTO EMOTIVO

26 novembre



SCRIVIAMO UN INVITO



4 febbraio:

Andre: potremmo chiedergli anche questa cosa perché non l'abbiamo ancora capito. Robottino, per piacere, ci fai vedere come mangi che non lo abbiamo ancora capito?

Gabriele: forse aspira da quel buco che fa rumore da quel buco. Un aspirapolvere



Mtiny: Hello

Giovanni: ha detto ciao

Andre: Che carino

Mtiny: Hello

Giovanni: ma sa parlare in inglese

Cristina: ha paura

Andre: posso dire se sa parlare in "portugheis"?

Mtiny: Hello

Giovanni: ma dice solo hello? Fermi che se no piange io non voglio che piange. Sai parlare in italiano?

Rehan: non parla

Cristina: forse dentro c'è qualcuno che lo comanda



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

LA DIDATTICA DIGITALE E LA NOSTRA LEZIONE DI LEAD

PREGRAFISMO PRESCRITTURA PRELETTURA PRECALCOLO LOGICA

Ciò che occorre...

- Risorse: gli oggetti trovati in casa
- Essere d'accordo con un po' di disordine
- Sostenere e migliorare il gioco piuttosto che guidarlo
- Tempo: il tempo prolungato e ininterrotto per giocare
- Spazio: all'interno o all'esterno, piccolo e accogliente



PREGRAFISMO

PERCORSI IN CASA CON LO SCOTCH
CARTA A TERRA:

- camminare a piedi nudi sulla linea ponendo un piede avanti all'altro
- camminare avanti poi indietro senza uscire dalla linea
- camminare mantenendo la linea al centro tra i due piedi
- camminare in equilibrio sulla linea tenendo in mano qualcosa (bicchiere di plastica con poca acqua)
- percorrere i tracciati con una macchinina partendo da destra verso sinistra
- percorrere i tracciati con una pallina da far rotolare tra le dita



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza



Bruno Munari

«...figura leonardesca di pensatore e artista, scrittore, progettista, artigiano ed inventore.»



MILANO 1950 - FIERA CAMPIONARIA

IO SONO UN ARTISTA ...
QUESTA E' UNA MACCHINA D'UFFICIO - NON E' MICA UN
PIANOFORTE

NON MUOVA L'ORIGINALE PER LA XEROGRAFIA

APPOGGIA UNA TEXTURE E LA SPOSTA



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

TRASGREDIRE

PER IL BAMBINO SIGNIFICA ANDARE FUORI DA CIO' CHE E' NORMALE -
ANDARE OLTRE
TENTATIVO DI EVADERE IN UNA DIMENSIONE ALTRA PER TORNARE
CARICO DI UNA NUOVA ESPERIENZA

Trasgredire è il predicato di chi si muove fuori dagli schemi, di chi è in ricerca.



BAMBINO CORAGGIOSO:

- CE LA POSSO FARE
- CURIOSITA'
- OSA E SBAGLIA



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

ESPLORATORI CORAGGIOSI

THINKERING



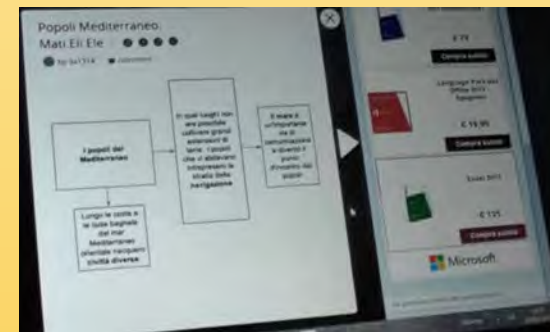
MACCHINA DEL VENTO



ESCAPE ROOM

Gare di enigmi

- Indovinelli*
- Contenuti scolastici*
- Ricerche in rete*
- Competenze*
- Trova sul libro...*
- Verifiche valutative*



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

editerraneo® ser

È uno scambio comunicativo guidato da regole

che prende forma in un **confronto** nel quale due squadre, composte ciascuna dai cosiddetti "**debater**", sostengono e controbattono un'affermazione (**claim**) su un argomento (**topic**), ponendosi in un campo (**pro**) o nell'altro (**contro**).

Cosa NON è il Debate?



Quali competenze?



- >>> Digitale
- >>> Comunicativa
- >>> Argomentativa
- >>> Metacognitiva
- >>> Sociale e civica
- >>> Collaborativa
- >>> Multilinguistica

Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

CONTESTI EDUCATIVI INCLUSIVI: L'Evoluzione si crea nel Caos

Nella cosmologia greca, il caos è l'insieme disordinato e indeterminato degli elementi materiali che preesiste al cosmo, al tutto meravigliosamente ordinato

Il **caos deterministico**, è la scienza che studia i grandi effetti provocati da piccole cause. o in termini più rigorosi, è la scienza che studia la dinamica dei sistemi non lineari e, comunque, dei **sistemi divergenti**

Sistemi così sensibili alle condizioni iniziali che la loro evoluzione nel tempo (almeno in un tempo medio-lungo) risulta, di fatto, imprevedibile.



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

DAD/DDI/DID: SCUOLA NEL CAOS !!!



Scuola, Draghi al Senato: «Recuperare le ore perse con la Dad». Ecco come

Coronavirus e riduzione oraria, le ore non prestate possono non essere recuperate?

Di Avv. Marco Barone

Pro e contro della didattica a distanza

La scuola e le agenzie educative stanno facendo i conti con la necessità di rendere la didattica a distanza un'opportunità per tutti. Scopriamo vantaggi e svantaggi dello studio online.

Perché la didattica a distanza non è scuola digitale e quali sfide andrebbero affrontate congiuntamente

18 Gennaio 2021 Macroambiente

Cosa sta succedendo ai docenti della scuola primaria sommersi dalla DAD?

Quali sono le strategie messe in campo per sopravvivere alla quarantena?

Scuola nel caos: allarme per alunni, docenti e famiglie su valutazioni e Dad



Gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza

LA COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT).



LA COMPETENZA DIGITALE

TECNOLOGIA INTEGRATA NELLA DIDATTICA: LA METAFORA DELLA **MATITA**

LA PUNTA
I primi ad adottare la tecnologia.
Documentano e condividono le esperienze

IL LEGNO
Usano la tecnologia solo se qualcuno ha preparato tutto e gli mostra come procedere

GOMMA
Cercano di rimuovere le novità introdotte dalla PUNTA

PARTE DI LEGNO
Guardano la punta, sfruttano le esperienze, imparano dagli errori e fanno un buon lavoro

GHIERA
Sono convinti di ciò che sanno. La tecnologia non ha spazio nella loro classe

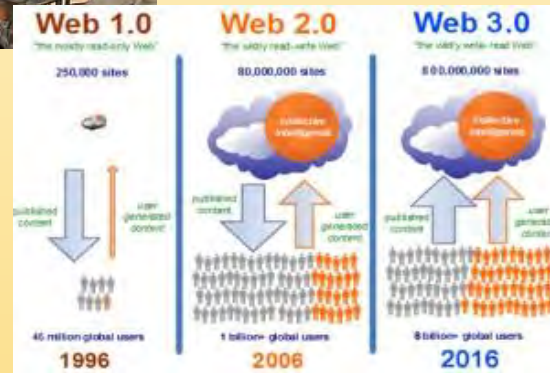
Collegatevi a www.menti.com ed utilizzate il codice 8916 8397



QUALE PARTE DELLA MATITA PENSATE DI ESSERE?



IL PNSD: LA STORIA



<https://medium.com/il-digitale-e-la-scuola/5-motivi-per-cui-la-tecnologia-non-aiuta-la-didattica-7b56bfd6213>

IL PNSD

Un po' di storia: dal 2007 al 2012

- 1) **LIM**. Prevedeva la diffusione capillare della Lavagna Interattiva Multimediale con 35.000 dispositivi assegnati
- 2) **Cl@ssi 2.0**. Stimolava l'ideazione e la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi con l'acquisto di supporti tecnologici
- 3) **Scuol@ 2.0**. Innovazione avanzata sia nella didattica che nell'amministrazione di 14 istituti
- 4) **Editoria digitale scolastica**. Avviata nel 2001 ha consentito la produzione di contenuti digitali in 20 istituti scolastici
- 5) **Accordi MIUR - Regioni** per lo sviluppo di 2000 progetti LIM, 100 Cl@ssi 2.0 e 23 Scuole 2.0

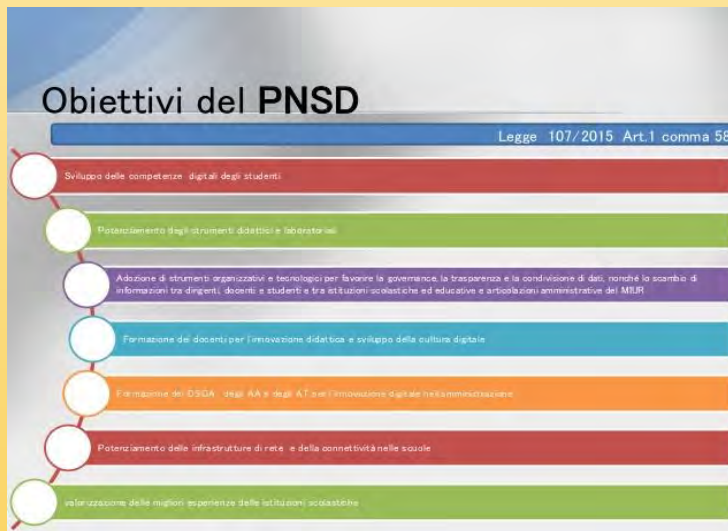


TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

IL PNSD : NON È IL LIBRO DEI DESIDERI

Pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015)

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.



ambiti di azione

3 ambiti di azione
9 aree
35 azioni

https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

APP E SOFTWARE DI SUPPORTO ALLE ATTIVITÀ

SOFTWARE

Rappresenta l'insieme di programmi, librerie e relativi dati che può essere impiegato su un qualunque sistema informatico



PROGRAMMA

È un insieme di linee di codice che a loro volta sono costituite da un certo insieme di istruzioni

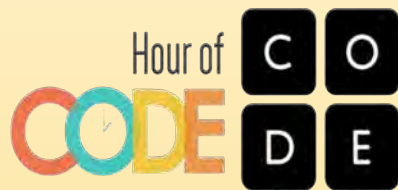


APPLICAZIONE

È un programma progettato per eseguire un certo insieme di funzioni, compiti o attività a tutto vantaggio dell'utente che lo usa. Tipici esempi di applicazioni sono gli elaboratori di testi, gli elaboratori di fogli elettronici, i browser, i lettori multimediali, i simulatori di volo, i videogiochi o gli editor di foto.



App e Software di supporto alle attività



<https://www.fidenia.com/>



<https://www.mindmaple.com/>

<https://webapp.scuolabook.it/>



<https://www.erickson.it/it/app-e-software>



<https://kahoot.it/>



<https://www.tutoreDattilo.it/>

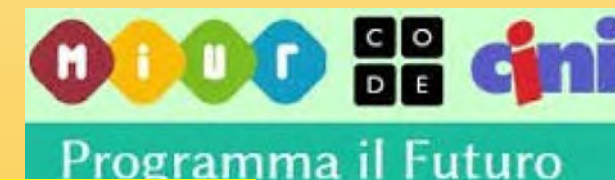


<https://www.hubscuola.it/>



<https://classroom.google.com>

<https://programmaitfuturo.it/>



TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

La Didattica Digitale Integrata è stata introdotta nel 2020 e alterna lezioni a presenza con lezioni online

Cronaca

Scuola, a settembre alle secondarie si riparte con la Didattica a Distanza integrata alla presenza. Le linee guida della DDI

tempi del Covid

Il Ministero dell'Istruzione ha chiesto agli istituti di dotarsi di un piano per l'attivazione della didattica digitale integrata

di Redazione - 25 Ottobre 2020 - 9:54

Commenta Stampa Invia notizia

Più informazioni su [didattica a distanza](#) [didattica digitale integrata](#) [scuola](#) [scuole](#)



Rientro a scuola, si parte ufficialmente il 14 settembre. Banchi, DAD e organici, è polemica

Stefano Paterna - 14/09/20

Rientro a scuola il 14 settembre 2020, è ufficiale. Un'ordinanza del ministero dell'Istruzione ha fissato anche al 1° del mese le attività di recupero per l'anno scolastico 2019-20. Nel frattempo la questione dei banchi singoli, della didattica a distanza e degli organici aggiuntivi di docenti e ATA sono al centro delle polemiche tra il ministro Azzolina, i media e i sindacati.



SCUOLE 9 NOV 2020 - 8:47

Didattica a distanza da casa per docenti, cosa prevede nuovo DPCM: modello di circolare e decreto

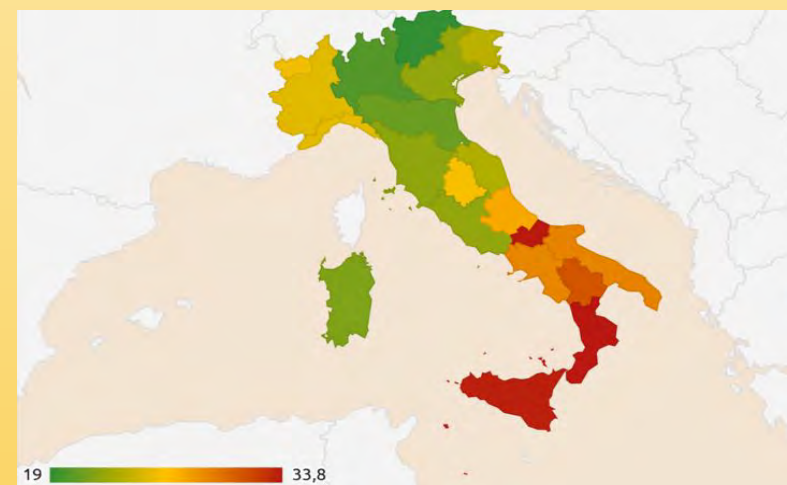
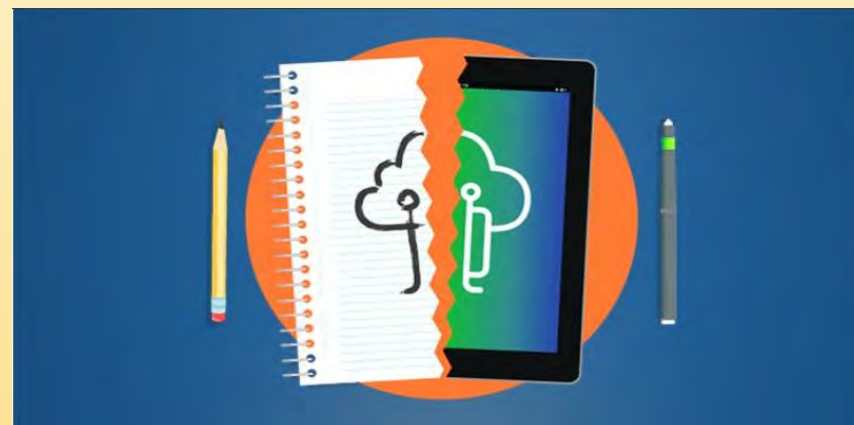
QUANTO CONTANO LE COMPETENZE DIGITALI NELLA SCUOLA: MIGRANTI DIGITALI E NATIVI DIGITALI

Nella nostra *società "liquida"*, le trasformazioni sono **pervasive, complesse**, in continua evoluzione, con una ricaduta importante sugli stili di vita e i riferimenti valoriali delle persone, a tutti i livelli della popolazione.

Cambiano i **modi di apprendere** e di **comunicare**. La

scuola non cambia alla stessa velocità ma sta procedendo, tra ritardi e differenze notevoli di modalità di gestione, per **colmare il digital divide che separa le sue componenti**: alunni, docenti, famiglie, personale ausiliario.

Tre differenti tipi di spazi di apprendimento e di interazione sociale: **la casa, la scuola, lo spazio virtuale**



UTILIZZO DEL DIGITALE : DIFFICOLTA'

- ALCUNI DI VOI EVIDENZIERANNO **LA DIFFICOLTÀ**, SE NON **L'IMBARAZZO**, DI **DOVERSI CONFRONTARE** CON UN **APPROCCIO** CHE È **LONTANO DALLA VOSTRA/NOSTRA FORMAZIONE** TRADIZIONALE DELL'INSEGNANTE E CHE SI SCONTRA CON UN'APPARENTE MAGGIORE COMPETENZA DA PARTE DEGLI ALLIEVI
- ALTRI AVRANNO **DIFFICOLTÀ NELL'USO DIDATTICO DELLE TIC**, INFATTI NON ESISTE UNA "GRAMMATICA" COMUNE E CONDIVISA DI COMPETENZE (PERSONE ESPERTE DEL WEB E UTENTI ANCORA ALLE PRIME ARMI)
- SI OSSERVA SPESSO **UNA NETTA DIFFERENZA DI APPROCCIO FRA I DOCENTI DEI DIVERSI ORDINI DI SCUOLA**: VISTO CHE L'USO DELLE TIC PREVEDE **UNA DIDATTICA LABORATORIALE** E UNA FUNZIONE DOCENTE ORIENTATA PIÙ A INDIRIZZARE E GUIDARE IL PROCESSO COGNITIVO PIUTTOSTO CHE A "TRAVASARE" DELLE CONOSCENZE ATTRAVERSO IL TRADIZIONALE STRUMENTO DELLA LEZIONE FRONTALE,
- **DIFFICOLTÀ A LAVORARE A SCUOLA CON IL DIGITALE**, A CAUSA DEI **LABORATORI OBSOLETI**, I **TURNI D'ACCESSO IMPOSSIBILI** ALLE POCHE CLASSI CON LA LIM, **LE DIFFICOLTÀ DI CONNESSIONE**
- LA CRONICA **MANCANZA DI INVESTIMENTI** IMPEDISCE DI SEGUIRE LA RAPIDITÀ DELL'EVOLUZIONE TECNOLOGICA E LE POCHE RISORSE CHE SONO STATE MESSE A SISTEMA SPESSO SONO STATE UTILIZZATE CON INTERVENTI CONTRADDITORI E DISCUTIBILI, COME NEL CASO DELLE LIM E DELLE CLASSI 2.0¹.

UTILIZZO DEL DIGITALE : DIFFICOLTA'

- **L'ALTERNATIVA BYOD** (“BRING YOUR OWN DEVICE” “PORTA IL TUO DISPOSITIVO”) UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE IN POSSESSO DI INSEGNANTI E ALLIEVI (CELLULARI, PORTATILI, TABLET, ECC.) **PER SPERIMENTARE IN CLASSE PERCORSI E ATTIVITÀ DIGITALI**
- **L'ASSENZA DI UN PIANO DI FORMAZIONE PER GLI INSEGNANTI COERENTE** CON L'OBIETTIVO DI FAR APPRENDERE **L'USO DELLE TIC** IN AMBITO SCOLASTICO E RIFLETTERE SULLE LORO POTENZIALITÀ E LIMITI , SONO POCHE LE, OCCASIONI, SPESSO, OSTACOLATE ALL'INTERNO DELLE STESSE SCUOLE PER PROBLEMI CONTINGENTI DI VARIA NATURA
- **L'IMPEGNO E IL TEMPO DEDICATO ALLA PREPARAZIONE DEGLI INTERVENTI DIDATTICI CON IL DIGITALE SONO MAGGIORI** DI QUELLI NECESSARI PER UNA LEZIONE TRADIZIONALE, MA IL VALORE AGGIUNTO È IL FATTO CHE QUESTI INTERVENTI SI TESAURIZZANO PER IL FUTURO, RAPPRESENTANDO UN GIACIMENTO IMPORTANTE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE



TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

PIATTAFORME DIDATTICHE

G Suite è un insieme di **applicazioni web** create da Google e utilizzabili, in **modalità online o offline**, con qualsiasi dispositivo (smartphone, tablet, notebook, PC) e sistema operativo (Windows, OS, Linux)

Include le diffuse applicazioni Web di Google tra cui Gmail, Google Drive, Google Hangouts, Google Calendar e Google Documenti



Gli studenti e i docenti degli istituti idonei si registrano per utilizzare gratuitamente Office 365 Education (Word, Excel, PowerPoint, OneNote e ora Microsoft Teams)
Usa il tuo indirizzo email scolastico valido

GOOGLE APPS



- Gmail (incluso Inbox by Gmail)
- Calendar
- Classroom
- Contatti
- Drive
- Documenti
- Moduli
- Gruppi
- Keep
- Fogli
- Sites
- Presentazioni
- Talk/Hangouts/Meet
- Vault

Altri servizi Google con i loro account G Suite for Education:

- ➔ YouTube
- ➔ Blogger
- ➔ Google Maps
- ➔ Google Libri
- ➔ Google Earth
- ➔ Google Gruppi

Google books



YouTube



UTILIZZO DEL DIGITALE : DIFFICOLTA'

L'INSEGNANTE DEVE INTERVENIRE SUI SEGUENTI ASPETTI:

- **La carenza nella valutazione critica delle informazioni presenti nel web**
- **La mancanza di filtri per gestire la sovrabbondanza comunicativa della rete**
- **Non esiste più il modello dell'insegnante onnisciente e dispensatore infallibile di nozioni,**
- **Esiste la figura del docente come guida** alla ricerca della conoscenza e alla competenza dell'"imparare a imparare" sia singolarmente che in gruppo
- **Occorre creare un clima sereno in classe** e valorizzare la relazione con gli studenti
- **Occorre valorizzare le singole abilità degli studenti,** anche extrascolastiche , trasformandole in patrimonio comune

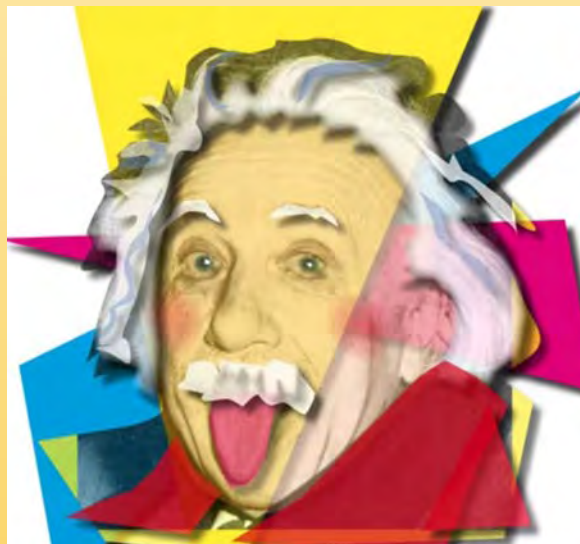


TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

GAMIFICATION ... UNA SFIDA POSSIBILE

Il gioco aiuta ad ottenere e vedere migliori soluzioni, a sentirsi migliori, a trovare nuovi usi e nuove modalità di porsi di fronte alle solite azioni

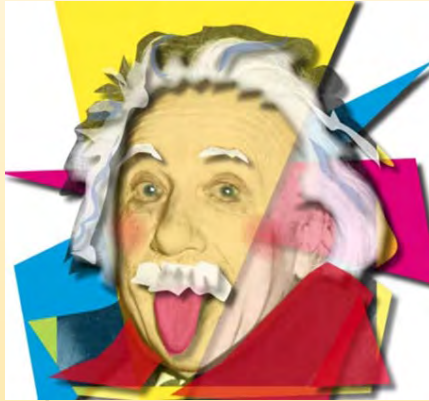
Albert Einstein



L'INDOVINELLO DI EINSTEIN: RIUSCITE A RISOLVERLO?

In una strada ci sono 5 case, di 5 colori diversi, appartenenti a 5 persone di nazionalità diverse, che hanno 5 diversi animali, bevono 5 diverse bibite e fumano 5 diverse marche di sigarette.

La domanda è: chi possiede il pesce?



1. L'inglese vive in una casa rossa
2. Lo svedese possiede un cane
3. Il danese beve tea
4. La casa verde è a sinistra di quella bianca
5. Il proprietario della casa verde beve caffè
6. La persona che fuma Pall Mall possiede un uccello
7. Il proprietario della casa gialla fuma Dunhill
8. L'uomo che vive nella casa in centro beve latte
9. Il norvegese vive nella prima casa
10. L'uomo che fuma Blends vive vicino a quello che ha un gatto
11. L'uomo che possiede un cavallo vive vicino a quello che fuma Dunhill
12. L'uomo che fuma Blu Master beve birra
13. Il tedesco fuma Prince
14. Il norvegese vive vicino a una casa blu
15. L'uomo che fuma Blends ha un vicino che beve acqua

| | 1^ casa | 2^ casa | 3^ casa | 4^ casa | 5^ casa |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Colore | | | | | |
| Nazione | | | | | |
| Bevanda | | | | | |
| Sigarette | | | | | |
| Animale | | | | | |

E finalmente... ABBIAMO TROVATO CHI HA IL PESCE!

| | 1^ casa | 2^ casa | 3^ casa | 4^ casa | 5^ casa |
|------------------|-----------|---------|-----------|--------------|------------|
| Colore | GIALLA | BLU | ROSSA | VERDE | BIANCA |
| Nazione | NORVEGESE | DANESE | INGLESE | TEDESCO | SVEDESE |
| Bevanda | ACQUA | TEA | LATTE | CAFFE' | BIRRA |
| Sigarette | DUNHILL | BLENDS | PALL MALL | PRINCE | BLU MASTER |
| Animale | GATTO | CAVALLO | UCCELLO | PESCE | CANE |

Sono arrivata a una soluzione diversa, cioè la seguente:

| | | | | |
|-----------|--------------|---------|---------|------------|
| NORVEGESE | TEDESCO | SVEDESE | DANESE | INGLESE |
| VERDE | BLU | BIANCA | GIALLA | ROSSA |
| CAFFE' | ACQUA | LATTE | TEA | BIRRA |
| PAL MALL | PRINCE | BLENDS | DUNHILL | BLU MASTER |
| UCCELLO | PESCE | CANE | GATTO | CAVALLO |

Il punto 4. La casa verde è a sinistra di quella bianca non significa necessariamente immediatamente a sinistra, basta solo che sia a sinistra.

GAMIFICATION ... COSA NON E'

Capiamo innanzitutto cosa NON è Gamification:

- I giochi, come Angry Birds, Temple Run, Farmville..., non sono gamification. Essi si sviluppano in una realtà diversa da quella in cui viviamo;
- Le attività come la “caccia al tesoro” e “cena con delitto” sono delle attività che coinvolgono il gioco ma hanno uno scopo che non è legato alle nostre attività quotidiane;
- I simulatori di volo, guida, ecc... non sono esempi di gamification in quanto l'elemento gioco è inesistente o quasi.
- L'uso di giochi nelle scuole (War of warcraft o SimCity) non sono esempi di gamification .



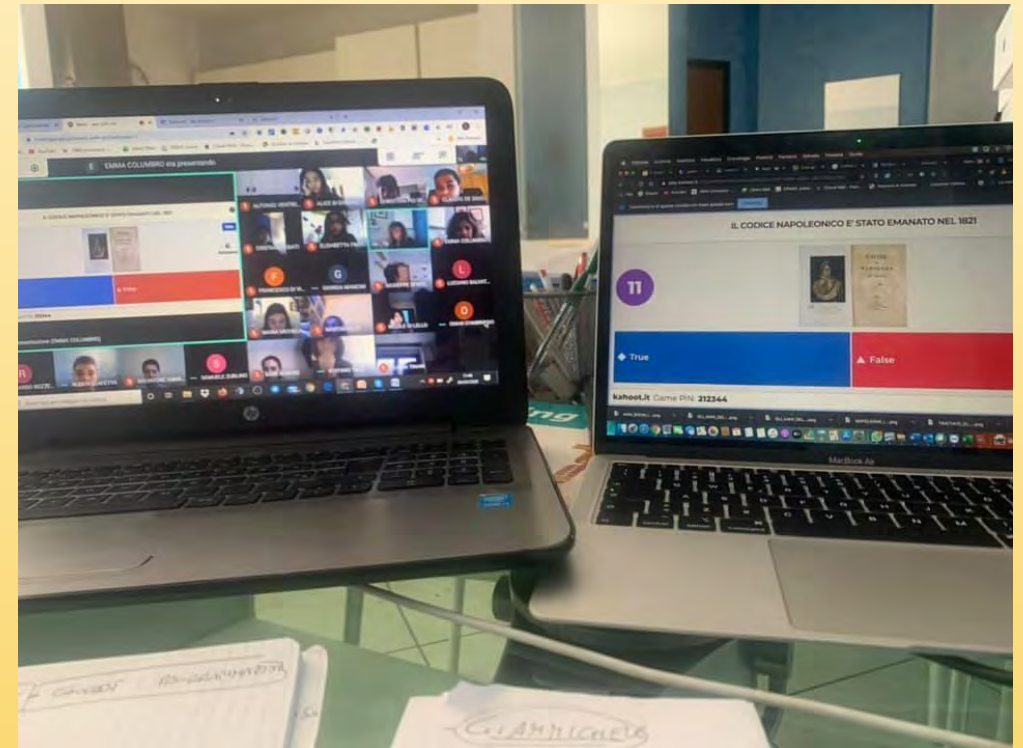
GAMIFICATION ... COSA E'

COINVOLGIMENTO

CURIOSITA'



DIVERTIMENTO



L'utilizzo di metodologie ludiche che
TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO **comportamento attivo**

GAMIFICATION ... 2002

2002: Lo sviluppatore NICK PELLING - fondatore di una start up di pubblicità in game -

2008: BRET TERRIL - Senior Director Corporate Development della gaming company Zynga la definì “Prendere le meccaniche dei giochi e applicarle ad altre proprietà del web per aumentare l’engagment.

LUDICIZZAZIONE



GAMIFICATION ...

L'UOMO E' NATO PER GIOCARE :

IL GIOCO E' UN'AZIONE VOLONTARIA PER TRARNE PIACERE

GIOCHIAMO PER IMPARARE

ATTRAVERSO IL GIOCO APPRENDIAMO COME GESTIRE SITUAZIONI COMPLESSE

IMPARIAMO A GESTIRE IL RISCHIO, I FEEDBACK E IL SUCCESSO

LUDICIZZAZIONE

GAMIFICATION ... CHE SIGNIFICA?

E' fondamentale comprendere diversi vocaboli inglesi, tutti afferenti al bonomio gaming/educazione, che spesso indicano cose simili ma non identiche:

Edugames: gli Educational Games sono dei video-giochi (anche giochi in scatola o di carte) **esplicitamente** disegnati per raggiungere obiettivi educativi.

Games Based Learning: Si differenziano dagli edugames per un solo aspetto, a volte possono nascere come prodotti di intrattenimento che poi vengono riutilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere anche un obiettivo educativo. A titolo di esempio Minecraft e Civilization, nati come prodotti di entertainment commerciale, e poi diventati ottimi tools nelle scuole.

EDUGAMES

Nome: **Timez Attack**

Costo: Max 100 dollari in base alla licenza

Un gioco con ambientazione 3D per imparare le tabelline. Il gioco immerge lo studente in ambientazioni all'interno delle quali si progredisce secondo livelli di difficoltà crescente rispondendo correttamente ai quiz matematici. Oltre 2 milioni di studenti hanno utilizzato questo software per PC grazie alle scuole che ne hanno acquistato la licenza, con 80 euro si ha l'utilizzo full del prodotto!



Guarda su  YouTube

GAMIFICATION ... CHE SIGNIFICA?

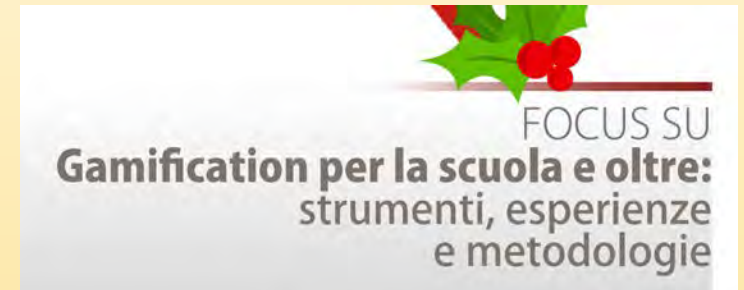
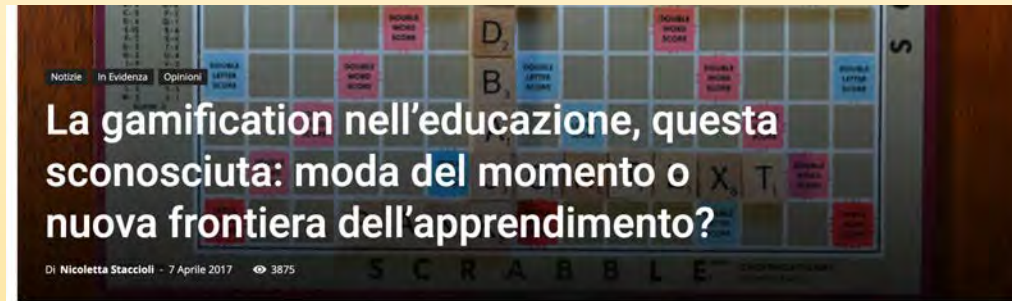
Simulation Based Learning: Sono degli Educational games che simulano fedelmente un oggetto, un processo, una procedura o una situazione per raggiungere obiettivi educativi. Pur raggiungendo lo stesso obiettivo, utilizzano la strada reale e seria per arrivarvi a differenza dei Games Based Learning che possono trasportare i giocatori in universi e situazioni di fantasia. Solitamente sono maggiormente indicati per studenti liceali, universitari o per la formazione professionale.

Gamification of Learning: La gamification è l'utilizzo delle componenti che rendono divertente, premiante e stimolante un video-gioco all'interno di un contesto educativo in classe o digitale. Non andiamo ad utilizzare o a creare un video-gioco ma disegniamo un livello fatto di meccaniche e dinamiche gaming all'interno della nostra comune cornice educativa. A titolo di esempio **Duolingo** o **ClassDojo**.



“Ho utilizzato classdojo per tutto l’anno scolastico. Già dalla prima volta è cambiato il clima in classe, il rapporto fra pari e il rapporto con l’insegnante. Non c’è stato più bisogno di punizioni, comportamenti repressivi. Tutti aspettavano di utilizzare classdojo come fosse un gioco a punti. Non c’è stato bisogno di usare i voti per motivare. Sono stati utilizzati solo i punti in positivo, quelli in negativo non sono stati utili. I genitori iscritti hanno potuto subito controllare l’andamento del proprio figlio giorno per giorno, (dal punto di vista della privacy non c’è possibilità di invasione della privacy). Si è mostrato utile anche per motivare gli alunni a seguire progetti ministeriali come “frutta nelle scuole” attraverso il “punto frutta” .

GAMIFICATION ? ... YES, OF COURSE !



Come utilizzare la gamification a scuola

21 Maggio 2016 by Fabio Viola in Learning | Leave a comment

Incontra Fabio Viola

Piattaforma Emma: "Gamification in educazione: nuove strade per apprendere!"
by Romina Nesti



Il GameThinking@school: una panoramica sulla nuova frontiera dell'insegnamento

I giochi si fanno seri: il libro sulla #gamification

Ho avuto il privilegio ed il piacere di partecipare al progetto "Giochi da prendere sul serio", il libro scritto da Alberto Maestri, Pietro Polsinelli e Joseph Sassoon dedicato a Gamification, storytelling e game design per progetti innovativi; editore Franco Angeli.

Su [Amazon](#) puoi anche scaricare un estratto del libro che contiene la premessa e la mia introduzione. Buona lettura!

30 luglio 2015, 08:37 | [Permalink](#) | [Commenti](#) (0)



TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

3 PAROLE PER DEFINIRE L'ESPERIENZA DELLA GAMIFICATION



Go to www.menti.com and use the code 1831 9512

www.menti.com/rqdk69ge9q

Mentimeter

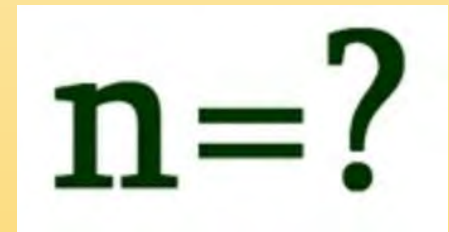
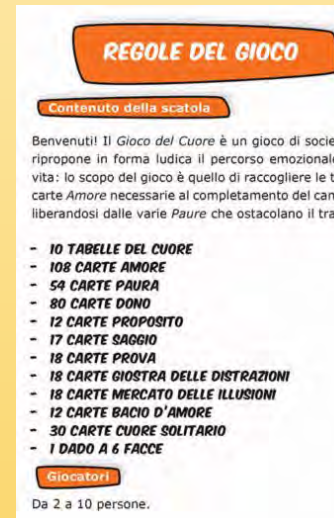
USA 3 PAROLE PER DEFINIRE LA GAMIFICATION

The word cloud displays various responses from participants. The most prominent words are:

- interessante
- sfida
- avventura
- stimolante
- progettazione strutturata
- meravigliosamente potente
- vicinanza online
- formativa
- un valido supporto
- didattico e psicologico
- nuova comunicazione
- speranza
- immersione
- interattivo
- avvolgente
- immersivo
- divertente
- partecipativo
- interattivo
- immersivo
- divertente
- partecipativo

LA GAMIFICATION E LA DIDATTICA

- La Gamification è la metodologia ludica che chiamiamo Game Based Learning
- Il rapporto tra gioco e educazione e gioco e apprendimento evidenzia 6 caratteristiche:
 - è regolato (codice)
 - è libero
 - è fittizio
 - è separato
 - è incerto
 - è improduttivo



GAMIFICATION ... E LE AZIENDE



Sfidarsi, collaborare, raggiungere i propri obiettivi, superare delle missioni, insomma giocare sono tutte cose che è meglio fare in un gruppo di persone con cui si condivide qualcosa



Secondo i profili ricercati da un'azienda ed alle caratteristiche che dovrebbe avere il futuro dipendente, si possono creare dei giochi ad hoc in cui poter mettere alla prova le potenzialità dei candidati



Un esempio è rappresentato dal gioco Inner Island, con cui MSC Crociere ha selezionato alcuni dipendenti superando l'analisi di un folto numero di curricula e di conseguenti colloqui



Da Nissan a Msc Crociere e all'americana Opower, selezionano le esperienze più interessanti di imprese



Lo scopo della Gamification è quello di creare abitudini e progredire, questo permette alle aziende di intervenire sulle motivazioni alla base dei comportamenti dei suoi dipendenti o dei suoi clienti.



Il gaming può essere utilizzato per:

- la formazione classica
- per aumentare la produttività
- per l'acquisizione di hard e soft skill
- per l'aumento dell'engagement
- Rendere una determinata attività più divertente aumenta il grado di coinvolgimento, la motivazione e i risultati raggiunti.

1. CASI-MODELLO DI GAMIFICATION NELLA MOTIVAZIONE DEGLI IMPIEGATI



Molte aziende motivano il proprio personale tramite ricompense e premi, seguendo la consuetudine secondo cui per stimolare i dipendenti a fare meglio ed impegnarsi maggiormente è necessario dar loro una gratifica

Per una realtà come **Samsung** avere un personale stimolato ed invogliato a ricercare e risolvere i problemi è fondamentale. Per questo l'azienda ha ideato "**Samsung Nation**", un **gioco** che, tramite logiche di punteggio e progressione di livelli, ha **incentivato i dipendenti a partecipare attivamente alla risoluzione dei problemi aziendali**

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO



McDonald ha deciso di formare il personale sul nuovo sistema di cassa implementato in alcuni punti vendita tramite, un **simulatore che ricreava la loro attività quotidiana**. Proprio come nella realtà l'obiettivo era di evadere gli ordini e soddisfare i clienti nel modo migliore e con il minor tempo possibile



MSC Crociere ha superato il metodo tradizionale di ricerca e selezione del personale, che com'è noto prevede l'analisi di una grande mole di curricula e una moltitudine di colloqui, tramite la **Gamification**. In collaborazione con l'agenzia creativa *We Are social*, ha realizzato il gioco "Inner Island" per rinnovare il processo di selezione dei candidati, in modo che questi potessero veramente mostrare il proprio potenziale

GAMIFICATION: IMMENSA EMOZIONE

Le emozioni e l'atteggiamento che assumiamo nei confronti di un'esperienza o un compito influiscono profondamente sul rendimento e sul risultato finale

Occorre costruire un **ambiente di apprendimento amichevole**, con l'intento di suscitare **simpatia** ed **interesse** verso il contenuto digitale

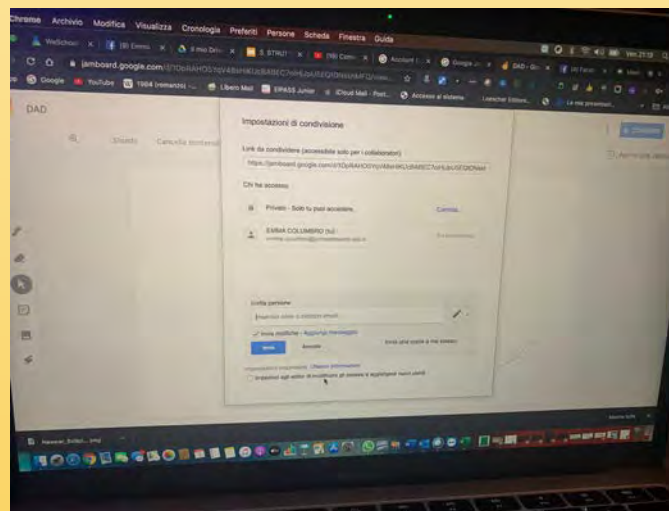
Personalizzare e promuovere **l'interattività delle piattaforme** per consentire una piena implementazione delle tecniche di gamification e digital storytelling (DST), per aumentare l'efficacia



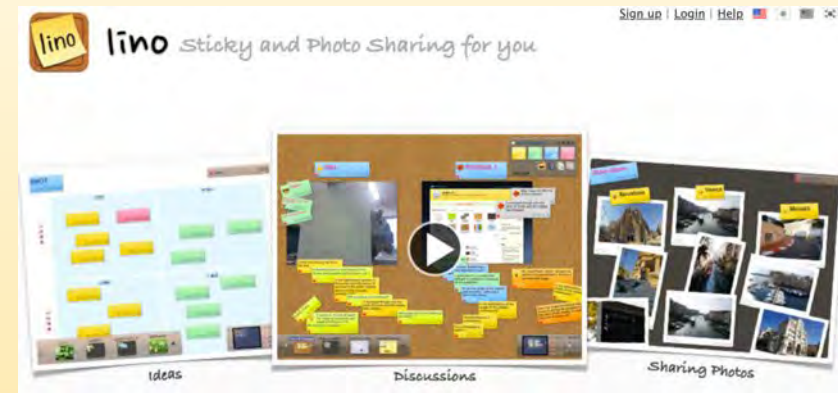
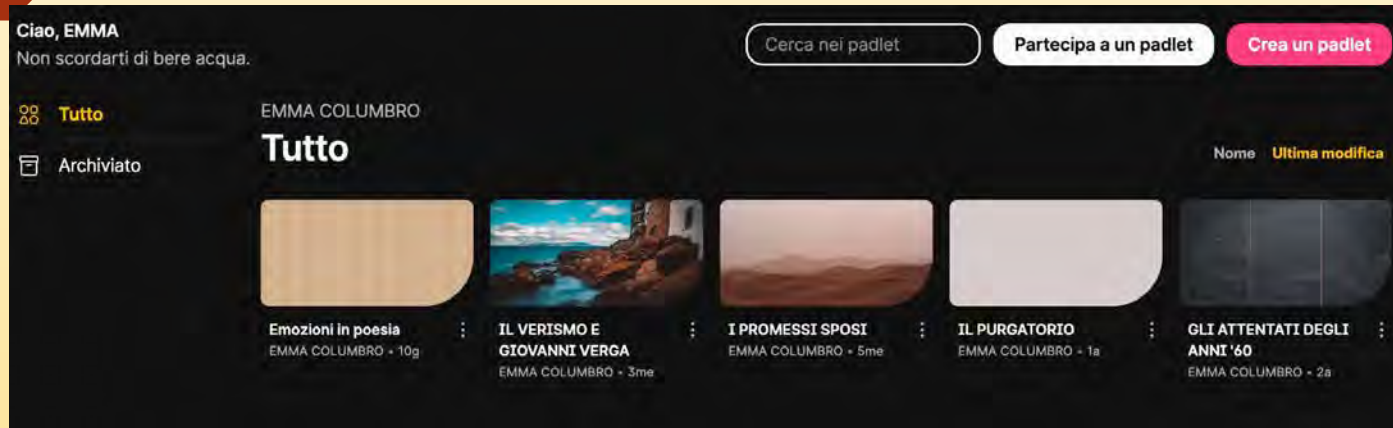
JAMBOARD GOOGLE

E' un' APP per la lavagna interattiva di GOOGLE che funziona in qualsiasi dispositivo Tablet/iPad o Tavoleta grafica (Wacom, Hulton ...)

Si possono ottenere funzionalità aggiuntive, salvare lezioni anche su più pagine e ritrovarsele pronte sul proprio account via browser internet



PADLET / LINO.IT



PADLET / Lino.it forniscono pareti digitali o pannelli di sughero ai quali è possibile aggiungere note adesive contenenti testo, immagini, video o allegati di documenti

Le note contenenti collegamenti video riproducono il video all'interno del tuo muro Lino

Le immagini possono essere caricate nelle tue note, puoi allegare file di documenti alle tue note per condividerle

La migliore caratteristica di Lino è l'opzione per **creare gruppi privati**

Lino.it si presta ad una considerevole quantità di utilizzi possibili in ambito didattico:

- piano di lezione,
- archivio di risorse,
- brainstorming,
- attività collaborative,
- condivisione di contenuti,
- documentazione attività,
- ideazione e progettazione,
- debriefing
- brainstorming
- ricerca collaborativa



NETBOARD

Netboard.me ti consente di unire tutti i tuoi contenuti in una bellissima pagina web singola

Puoi facilmente raccogliere documenti:

- pdf
- file Office
- documenti Google
- video e foto

Peccato sia un po' troppo confusionario
e poco intuitivo in alcune operazioni



KAHOOT



Kahoot è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco, utilizzata a scopo educativo nelle scuole e in altre istituzioni educative. I suoi giochi di apprendimento, "Kahoots", sono quiz a scelta multipla che possono essere scritti dagli utenti e sono accessibili tramite un Browser Web o attraverso l'App Kahoot

<https://kahoot.com/schools-u/>

LEARNING APP

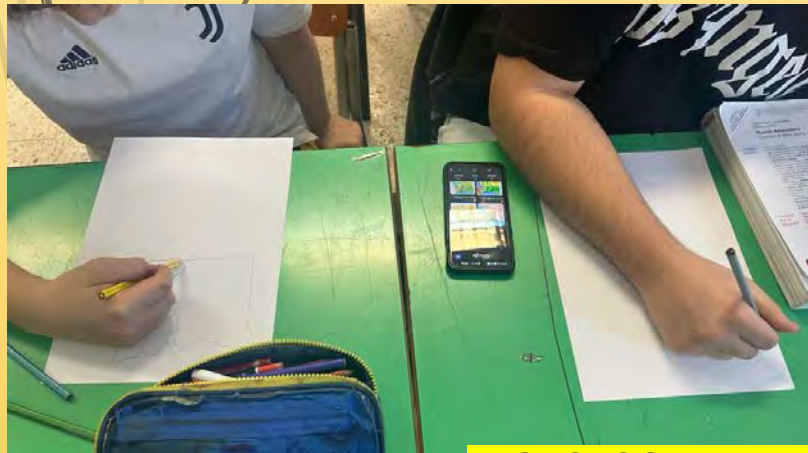
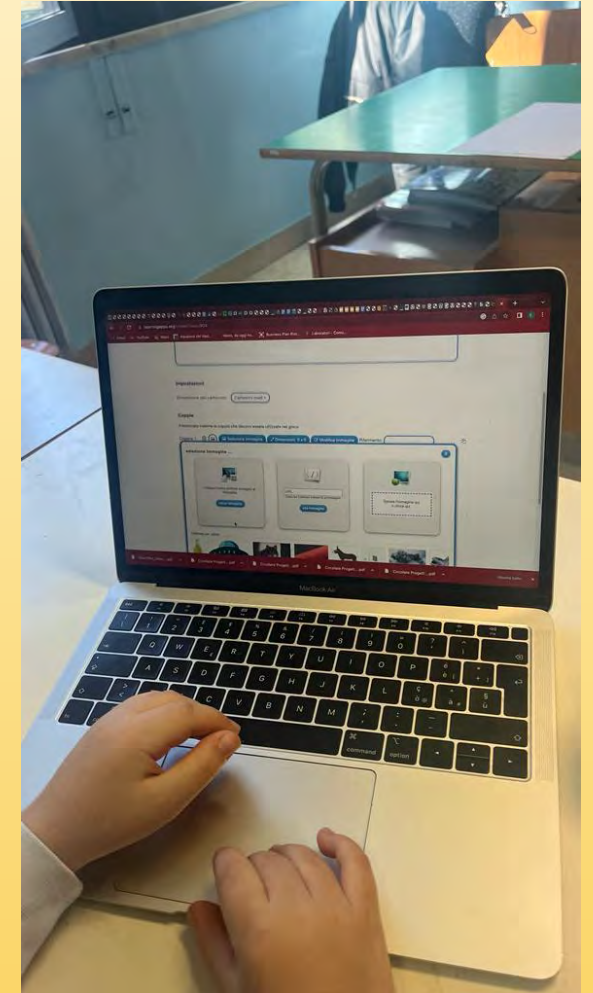
Learningapps è un sito web, che vi permette di utilizzare o creare moduli ludico-didattici, chiamati “App”:

- **Cruciverba**
- **Ordine Cronologico**
- **Ordinamento di coppie**
- **Quiz**
- **Griglia di parole**
- **L’impiccato**
- **Memory**

<https://learningapps.org/>



LEARNING APP

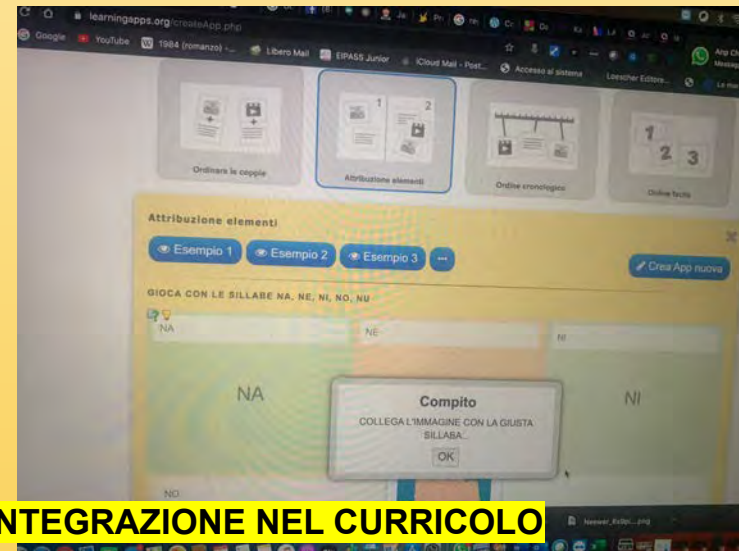


TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

LEARNING APPS

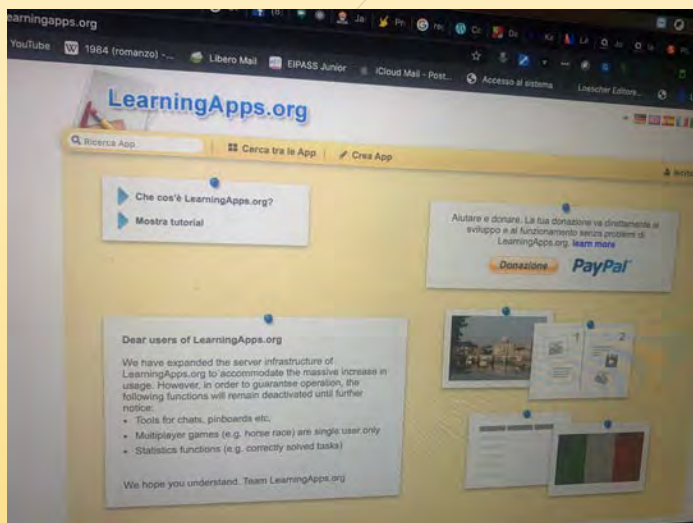
Uno degli strumenti più semplici, immediati ed efficaci realizzare un quiz, un indovinello o un quesito personalizzato online è sicuramente LearningApps.org, un sito che raccoglie moduli e piccole applicazioni personalizzabili con le quali realizzare attività didattiche divertenti e coinvolgenti come cruciverba, memory, il gioco dell'impiccato, puzzle e tanti altri

Proviamo ad utilizzare questa risorsa per creare un cruciverba grazie al quale ottenere il nome di Recanati, la nostra prossima tappa.



LEARNING APPS

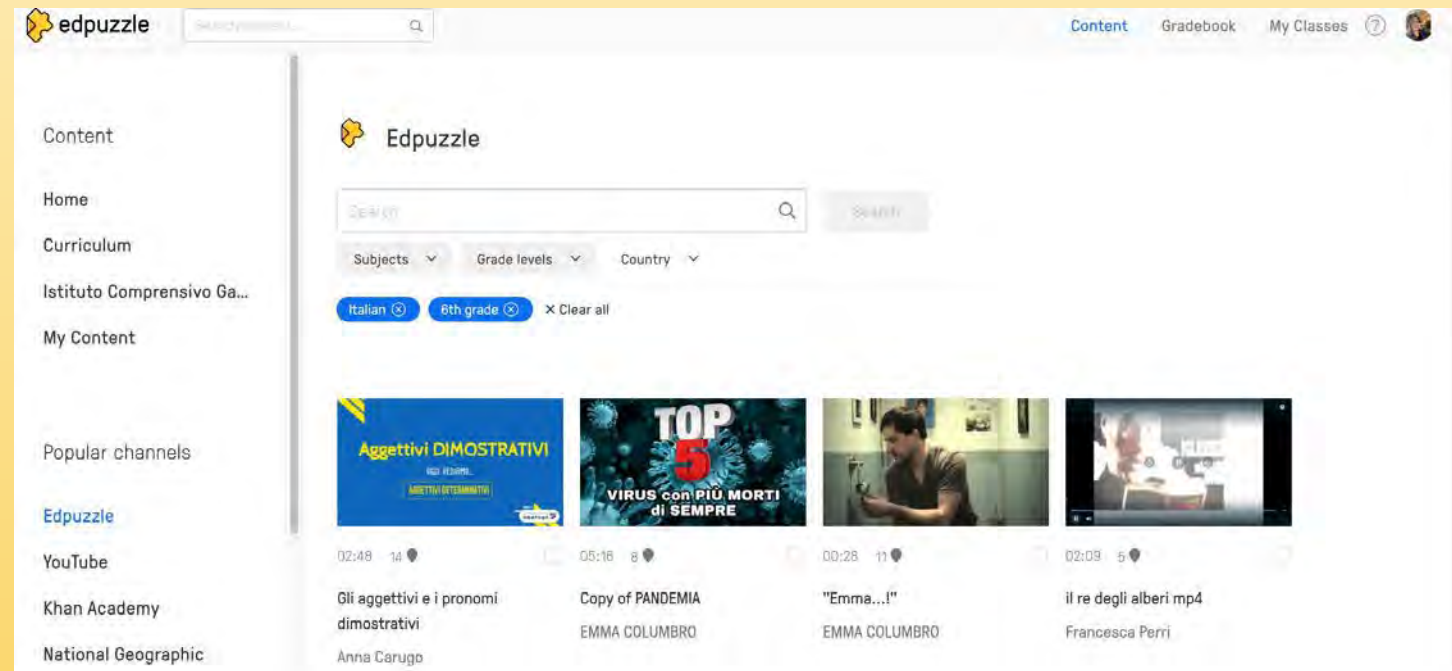
Proviamo ad utilizzare questa risorsa per creare un cruciverba grazie al quale ottenere il nome di Recanati, la nostra prossima tappa.



- Apriamo Learningapps.org,
- facciamo clic su “crea app”
- e poi scegliamo “cruciverba”;
- a questo punto possiamo studiare alcuni esempi proposti dall’autore oppure crearne uno da zero facendo clic su “crea app nuova”;
- diamo un titolo alla nostra app, ad esempio “Trova il nome della prossima tappa...”
- scegliamo un’immagine di sfondo
- inseriamo le varie definizioni (che dovranno essere attinenti alla città/soluzione e quindi alla vita ed alle opere di Giacomo Leopardi)
- Inseriamo la soluzione (Recanati)
- Nel feedback, troviamo naturalmente la frase di rito: “Fantastico, hai trovato la risposta giusta.”
- Questo il link al cruciverba su Leopardi:

EDPUZZLE

Consenti agli insegnanti della tua scuola di trasformare ogni video in una lezione



The screenshot displays the Edpuzzle website interface. On the left is a navigation menu with items: Content, Home, Curriculum, Istituto Comprensivo Ga..., My Content, Popular channels, Edpuzzle, YouTube, Khan Academy, and National Geographic. The main content area features a search bar, a search button, and filter options for Subjects, Grade levels, and Country. Below these are active filters for 'Italian' and '6th grade', along with a 'Clear all' button. A grid of video thumbnails is shown, including 'Aggettivi DIMOSTRATIVI' (02:48), 'TOP 5 VIRUS con PIÙ MORTI di SEMPRE' (05:16), 'Emma...!' (00:28), and 'il re degli alberi mp4' (02:09).

<https://edpuzzle.com/discover>

WAKELET

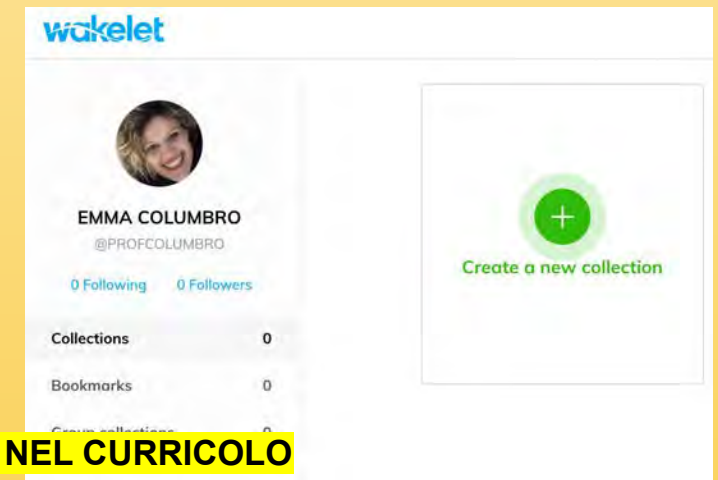
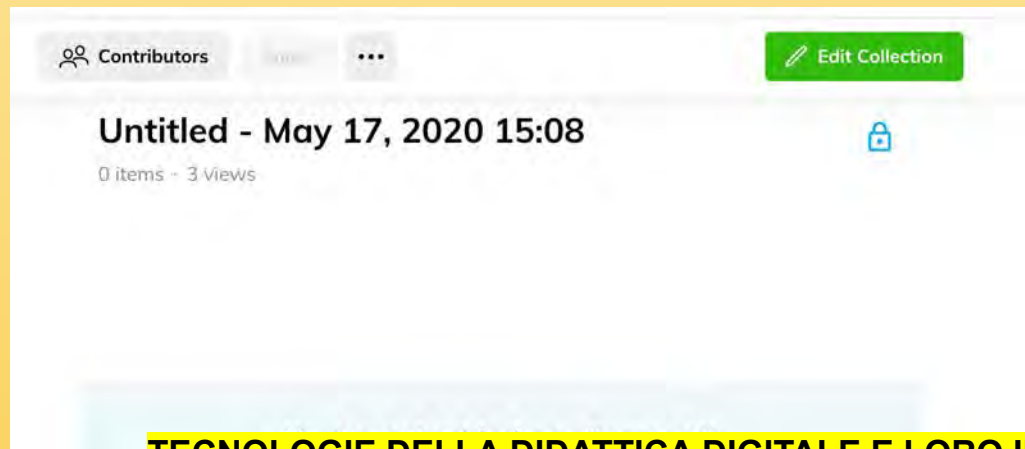
Wakelet è la più recente APP

Offre un'interfaccia utente pulita e facile da usare su Wakelet puoi creare ciò che chiamano collezioni

Una raccolta è un insieme di note che possono includere testo, video, link e immagini

Le opzioni per aggiungere immagini sono il collegamento a un'immagine online, il caricamento di un'immagine o l'utilizzo dell'integrazione di Unsplash di Wakelet

Come Lino, Wakelet richiede di inviare email agli inviti ai tuoi potenziali collaboratori.



WORD WALL

Wordwall è una piattaforma utilissima che consente di creare esercizi interattivi sulla base di svariati modelli











<https://wordwall.net/>

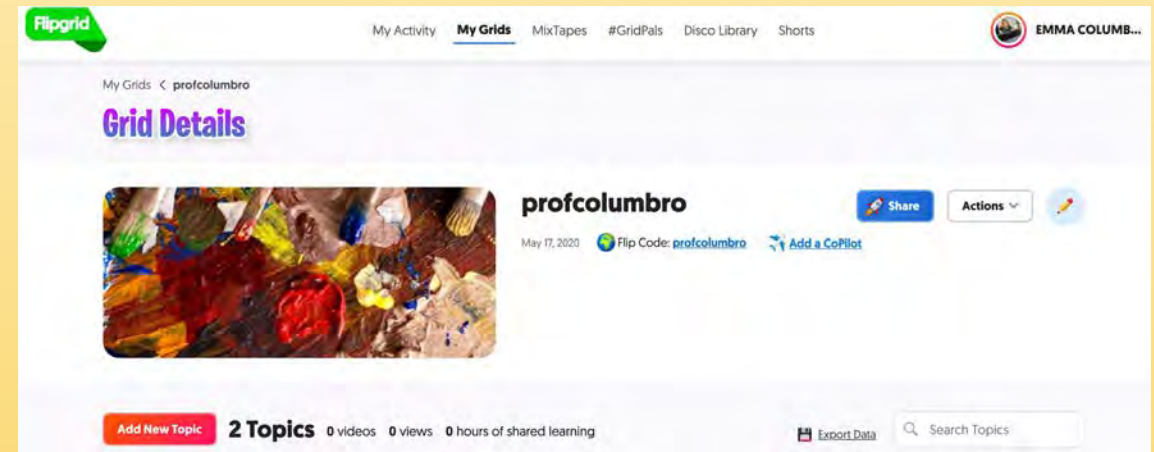
FLIPGRID

L'idea alla base di Flipgrid è che ti permette di pubblicare un video e poi far rispondere i tuoi studenti attraverso i video usando la webcam nei loro dispositivi

Tutte le risposte vengono raccolte e visualizzate in formato di griglia

Social Connections Required

| | |
|--|--|
| Twitter  Twitter @username | Facebook  Facebook username |
| Instagram  Instagram @username | Snapchat  Snapchat username |
| Voxer  Voxer username | YouTube  YouTube URL |
| Skype  Skype Join Link | LinkedIn  LinkedIn Profile URL |



The screenshot shows the Flipgrid interface. At the top, there's a navigation bar with 'My Activity', 'My Grids', 'MixTapes', '#GridPals', 'Disco Library', and 'Shorts'. The user profile 'EMMA COLUMB...' is visible in the top right. The main content area is titled 'Grid Details' for the user 'profcolumnbro'. It features a video thumbnail showing a colorful abstract painting. Below the thumbnail, there's a 'Share' button, an 'Actions' dropdown, and a 'Flip Code: profcolumnbro' with an 'Add a CoPilot' button. At the bottom, there's a summary bar: 'Add New Topic' button, '2 Topics', '0 videos', '0 views', '0 hours of shared learning', an 'Export Data' button, and a search bar for 'Search Topics'.

SCRUMBLR - PINSIDE - LINKHUBB

Scrumblr è un sito che offre uno spazio online per creare e condividere note adesive con un gruppo. Scrumblr può essere utilizzato da chiunque per creare rapidamente uno spazio online per la condivisione di post-it digitali. Per iniziare basta inserire un nome per il tuo spazio. Il nome scelto sarà una parte dell'URL.

Pinside è un servizio gratuito di note adesive online. Pinside può essere utilizzato per creare schede di note per te o schede da condividere con gli altri. Puoi creare un mix di note private e condivise all'interno di un account. Le note appiccicose sulle schede Pinside condivise sono progettate per creare elenchi di cose da fare.

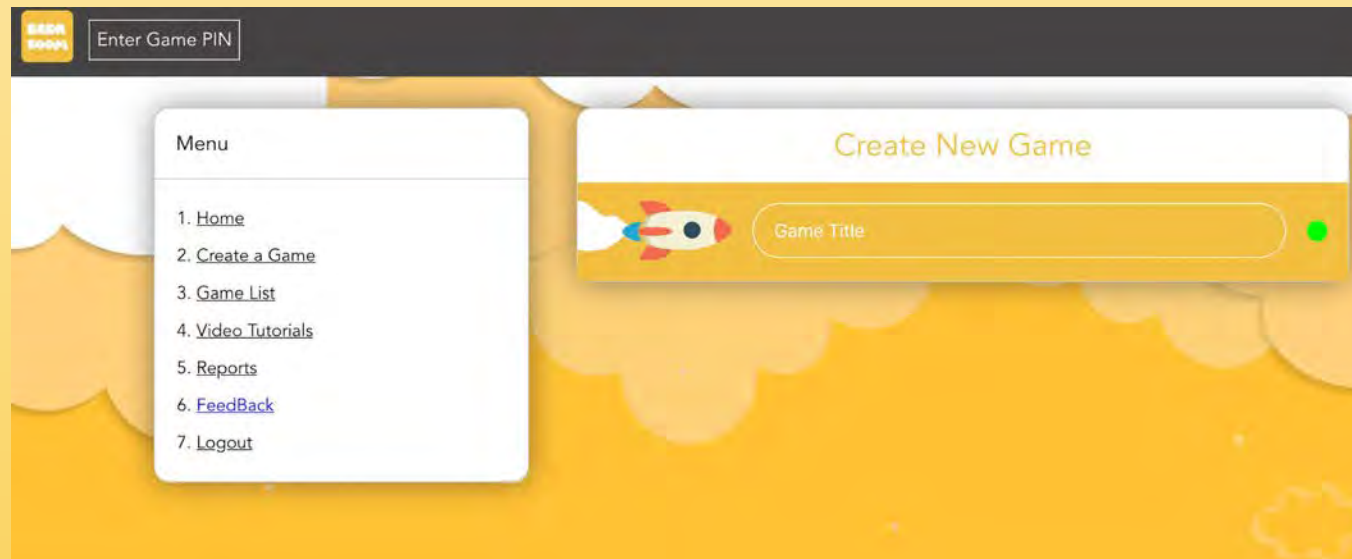
LinkHubb ti permette di vedere tutti i links che vuoi condividere su una pagina privata e solo con le persone che vuoi.

Ed infine ricordo anche **stormboard.com**, **realtimeboard.com** e **dotstorming.com**

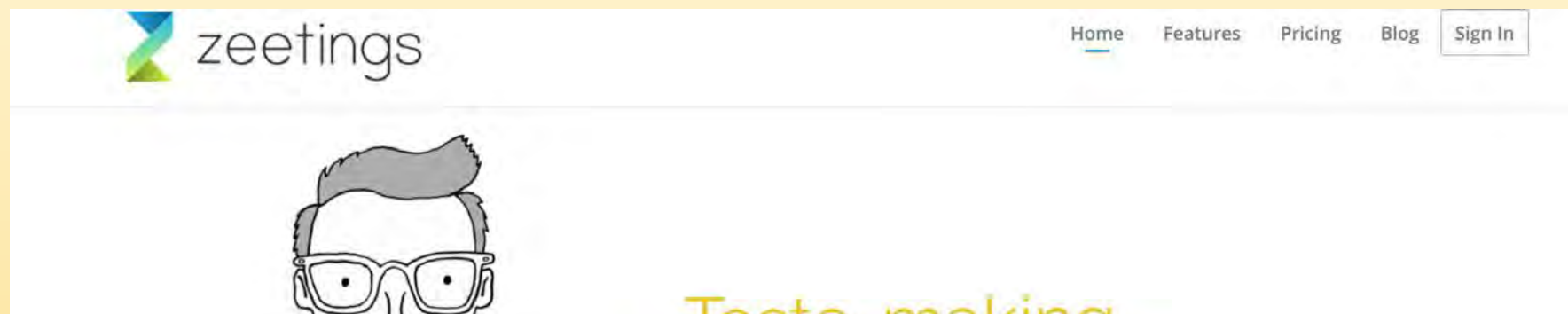
BADABOOM

BadaBoom è una simpatica **alternativa a Kahoot** che permette di utilizzare la LIM o il monitor interattivo collegato al pc per ingaggiare in aula avvincenti gare.. a colpi di quiz

Le domande possono essere a scelta multipla, prevedere più risposte e possono persino contemplare risposte scritte o disegnate



ZEETINGS



Zeetings è un'applicazione web che permette di condividere:

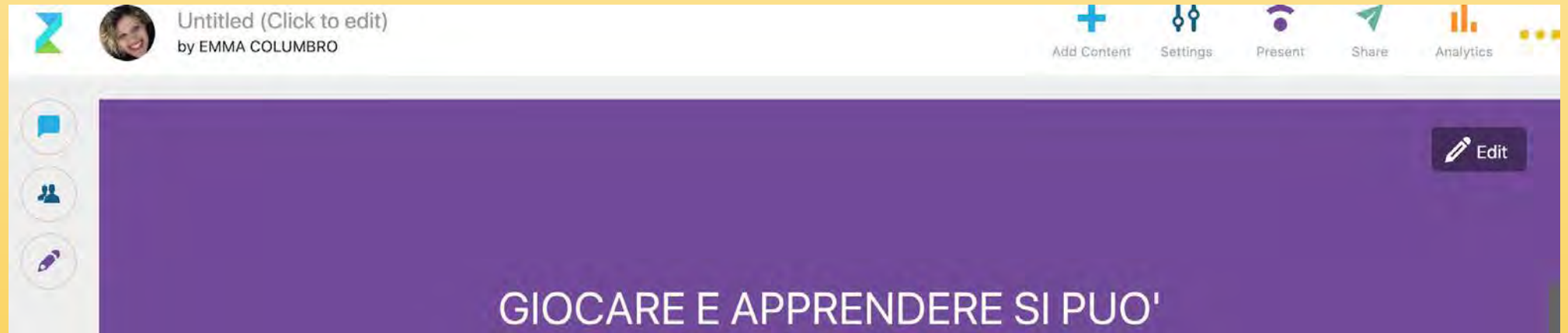
- presentazioni, sondaggi, questionari interattivi dove è possibile collaborare in tempo reale tra utenti, tramite una chat di gruppo o in presenza proiettando la presentazione su uno schermo
- Gli interventi possono essere richiesti anche attraverso la partecipazione a sondaggi e questionari, ovvero tramite vere e proprie verifiche online

Durante la visualizzazione di una serie di slide in Powerpoint o in PDF si può commentare, fare domande, spiegare, partecipare ad una lezione interattiva a distanza

Con Zeetings la didattica digitale a distanza rompe il tradizionale canale comunicativo monodirezionale tra professore e studenti e la comunicazione avviene in forma multidirezionale, collaborativa appunto

Al termine dello zeeting avremo a disposizione tutte le informazioni della lezione o dell'attività svolta in modo da estrarre i risultati ed assegnare punteggi

Le sedute possono essere salvate per essere analizzate e discusse in un secondo momento



QUIZIZZ

Quizizz è una piattaforma gratuita per realizzare quiz, che prevede la possibilità di giocare in **multiplayer** e in **tempo reale**

Viene utilizzato in ambito didattico se si vuole sperimentare la **peer education**, o se lo scopo è far rielaborare le conoscenze degli alunni in maniera creativa

Un'altra possibilità è quella di utilizzare i quiz realizzati e condivisi dagli altri utenti

Quizizz Find a quiz Join a game

Motivate students and reclaim your time.

Free self-paced quizzes to review, assess, and engage—in class and at home.

Log in Sign up

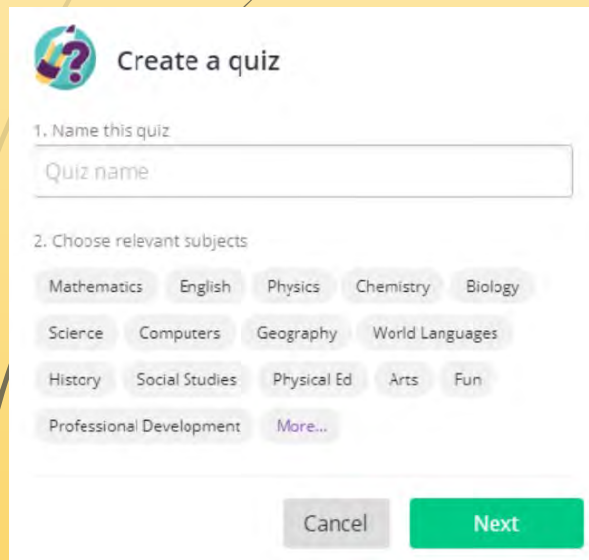
| 13 Players | Leaderboard | Questions | Show only top 5 |
|------------|--------------------|------------|-----------------|
| 1 | Benji | ██████████ | ✕ |
| 2 | Benjamin H. Conley | ██████████ | ✕ |
| 3 | Avery Brown | ██████████ | ✕ |
| 4 | Is | ██████████ | ✕ |
| 5 | Aurath | ██████████ | ✕ |
| 6 | Pranavi | ██████████ | ✕ |
| 7 | Zachary | ██████████ | ✕ |

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

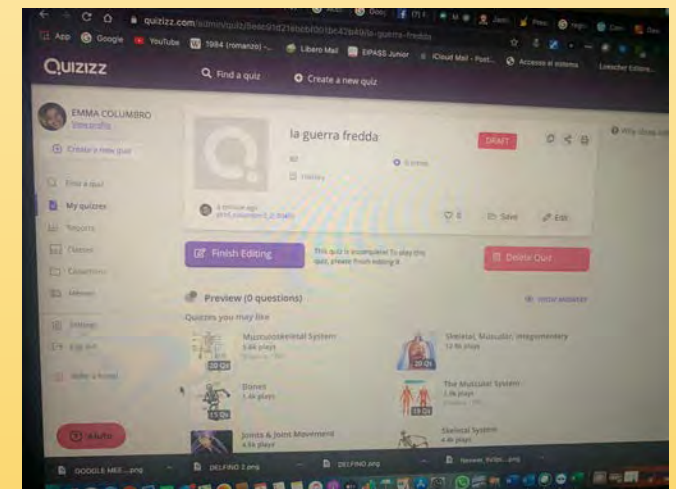
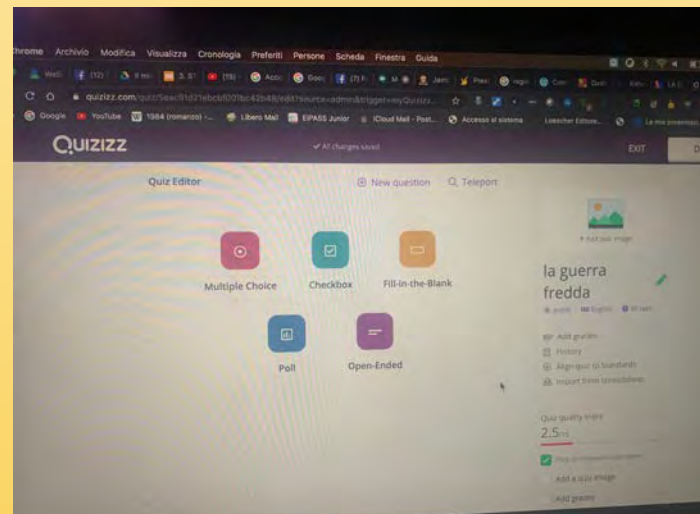
QUIZZZ

Quizizz è simile a Kahoot! Tuttavia gli studenti possono competere al proprio ritmo, con minore competitività e senza ritmi troppo incalzanti

Puoi giocare a una partita dal vivo o assegnarla come compito impegnativo per i compiti a casa



The image shows the 'Create a quiz' interface on the Quizizz website. It features a logo with a question mark and a magnifying glass. Below the logo, there are two main steps: '1. Name this quiz' with a text input field containing 'Quiz name', and '2. Choose relevant subjects' with a grid of subject buttons including Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies, Physical Ed, Arts, Fun, and Professional Development. A 'More...' link is also present. At the bottom, there are 'Cancel' and 'Next' buttons.



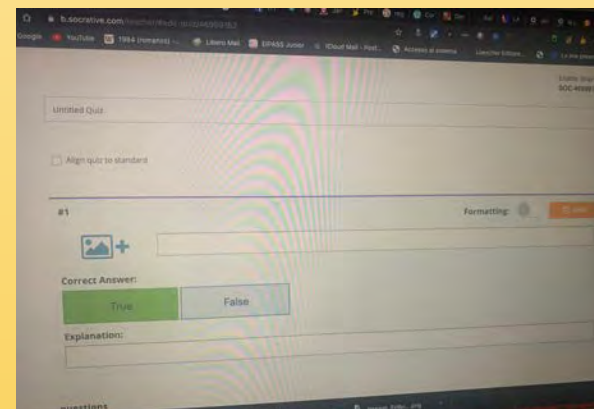
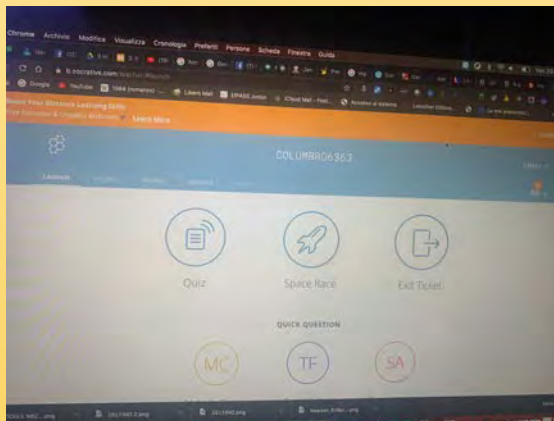
SOCRATIVE



Socrative è un semplice sistema per effettuare verifiche in classe che dà al docente la possibilità di interessare i propri studenti con una serie di esercizi di verifica anche in forma di gara o di gioco

Questo strumento è un' app veramente semplice e ci si registra in pochi secondi

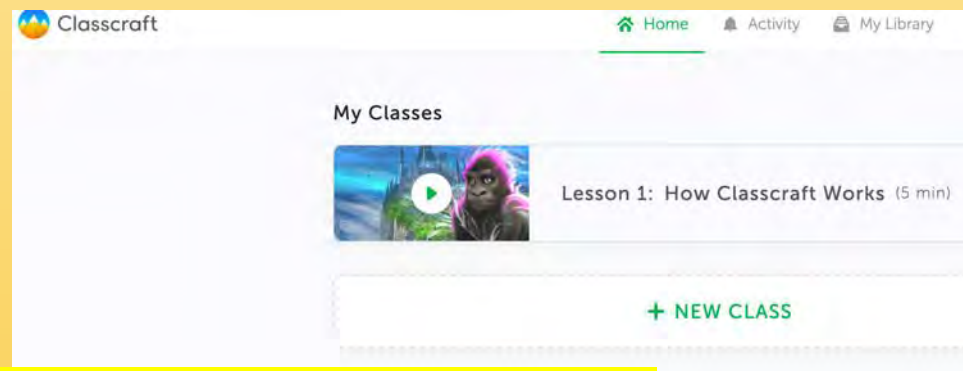
Socrative funziona su qualsiasi tablet, smartphone, computer e laptop.



TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

CLASSCRAFT

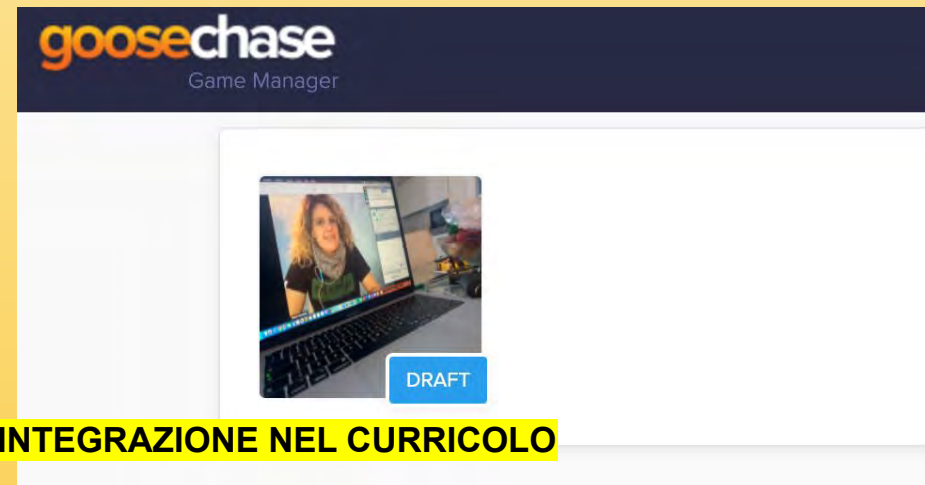
Classcraft è un gioco fantasy in cui gli studenti possono essere guerrieri, maghi o guaritori. Formano squadre e i punti vengono guadagnati o persi in base al comportamento e alle prestazioni della classe. Potrai coinvolgere gli studenti in un grande gioco di ruolo dove l'evoluzione dei personaggi dipende dal loro impegno scolastico e dalla loro capacità di collaborare. Ogni partecipante può selezionare il proprio personaggio preferito (guerriero, mago e guaritore) e guadagnerà punti esperienza in base ai criteri individuati dall'insegnante, che diventa sostanzialmente una sorta di master in Dungeon & Dragons.



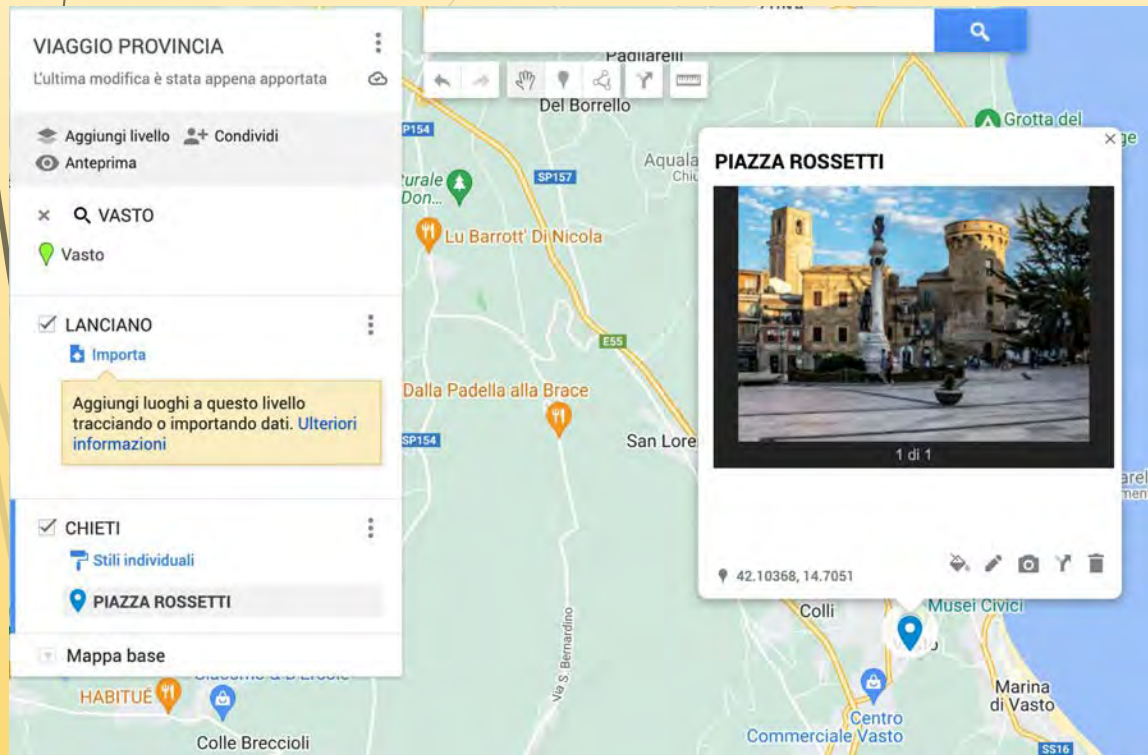
GOOSE CHASE

Goose Chase ti permette di creare cacce al tesoro digitali per i tuoi studenti. Le attività possono includere scattare foto e creare video o possono essere basate su testo, come trovare risposte a domande online, risolvere enigmi o completare puzzle. Se non ti senti abbastanza creativo puoi utilizzare le missioni già predisposte dal tema di Goose Chase, ce ne sono alcune davvero stravaganti! Ma forse se devi proporle ai tuoi studenti sarà bene personalizzarle sugli obiettivi più coerenti con la tua didattica!

Se invece vuoi organizzare una fantastica **caccia al tesoro digitale** con la geolocalizzazione puoi usare Google MyMaps seguendo le istruzioni che già ho dettagliatamente scritto in questo articolo.



La geolocalizzazione per tracciare itinerari virtuali con Google MyMaps



La geolocalizzazione è l'identificazione della posizione geografica nel mondo reale di un dato oggetto, come ad esempio un telefono cellulare o un computer connesso o meno ad Internet, secondo diverse tecniche

Una delle applicazioni più conosciute di Google è proprio Maps, un servizio che consente la ricerca e la visualizzazione di carte geografiche di buona parte della Terra. Oltre a questo è possibile ricercare servizi in particolari luoghi, tra cui ristoranti, monumenti e negozi. Inoltre si può visualizzare un possibile percorso stradale tra due punti, oltre a foto satellitari di molte zone con diversi gradi di dettaglio

MY MAPS DI GOOGLE

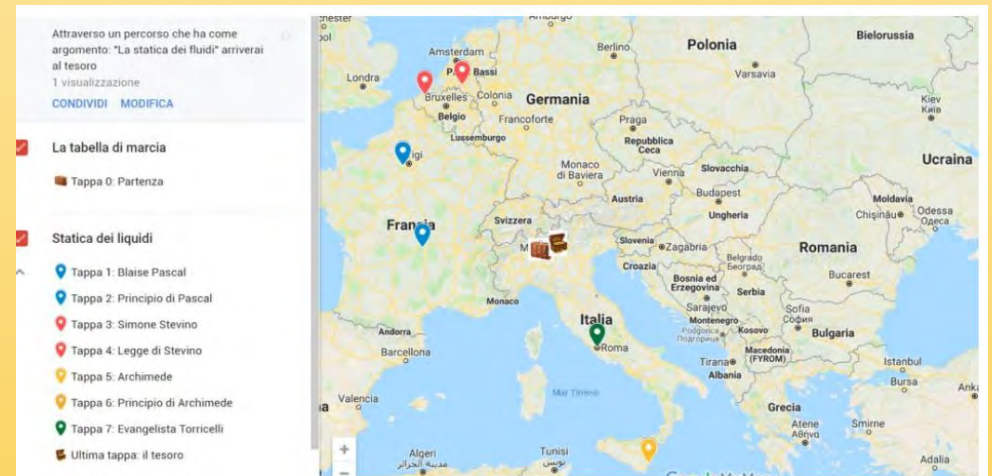
All'interno di Maps troviamo anche MyMaps, un servizio lanciato da Google nel 2007 che permette agli utenti di creare mappe personalizzate per uso personale o per la condivisione di percorsi e tracciati. Gli utenti, possono infatti aggiungere punti, linee, forme e percorsi stradali

Possiamo dunque utilizzare MyMaps per progettare un'uscita didattica, tenere traccia del percorso di una gita scolastica, ma anche per riprodurre un itinerario storico/artistico virtuale



Il **QR Code** (dall'inglese *Quick Response Code*) è un tipo di codice a barre a matrice che viene usato, una volta stampato, come indizio da disseminare in giro per la nostra **Caccia al Tesoro Digitale**; i codici, una volta trovati e letti grazie ad uno smartphone, condurranno i partecipanti alla pagina web contenente l'indizio o l'indovinello da risolvere per passare alla tappa successiva

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO



MINECRAFT: EDUCATION EDITION

Invita i tuoi studenti a interagire, a collaborare su progetti e a condividere portfolio con i loro pari in un mondo di giochi relativo ai contenuti che insegni. Mentre puoi costruire il tuo mondo Minecraft, ci sono mondi pre-costruiti e lezioni già disponibili sull'app.

Minecraft Education Edition è disponibile per tutti gli utenti nella versione di prova gratuita. Questa versione è completamente funzionante ma solo per il numero di partecipanti riferito alla tipologia di account di accesso (25 per insegnanti) e 10 per gli studenti.

○



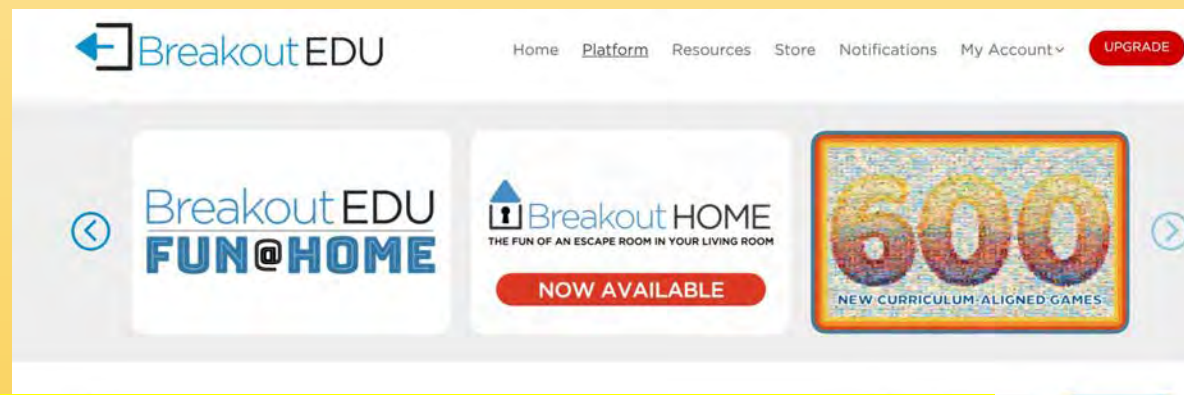
MINECRAFT: EDUCATION EDITION



- Vai su <https://education.minecraft.net/get-started/>
- Fai Click sul pulsante viola Get Started
- Inserisci l'indirizzo Email della tua scuola o quella del tuo account Office 365 Education
- Dovrai attendere alcuni giorni perché il tuo account scolastico sia verificato e riconosciuto valido, ma dopo potrai accedere alla pagina di download e installare il software
- Se non disponi di un account e-mail riconosciuto, verrà visualizzata una finestra pop-up verde che richiede di configurare un account di Office 365 Education. Vai qui per iniziare, quindi torna a questa pagina quando hai finito e continua a iniziare con Education Edition
- Scarica la versione corretta di Minecraft: Education Edition per il tuo sistema operativo. Da lì, è possibile installare il software, accedere al software con il proprio account Office 365 Education e imparare a

BREAKOUT EDU

Con Breakout EDU puoi trovare o costruire puzzle digitali, giochi e cifrari progettati per promuovere il pensiero critico. Un gioco, per esempio, richiede agli studenti elementari di risolvere correttamente enigmi e puzzle per “prendere l’autobus” in tempo. Con i kit Breakout EDU, puoi trasformare la tua classe in una stanza di fuga focalizzata sul mondo accademico e facilitare i giochi in cui i giocatori usano il lavoro di squadra e il pensiero critico per risolvere una serie di enigmi impegnativi per aprire la scatola chiusa. I giochi sono disponibili per tutte le età e aree di contenuto.

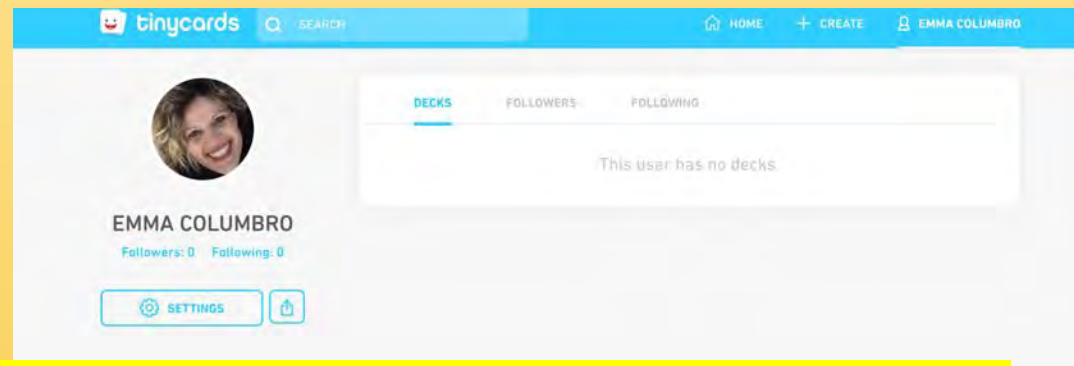


TINY CARDS (e DUOLINGO)

Tinycards di Duolingo è una divertente app per flashcard che ti aiuta a memorizzare qualsiasi cosa gratuitamente, per sempre

Le lezioni proposte sono perfette per padroneggiare qualsiasi cosa, dalla lingua spagnola alla tavola periodica

TinyCards è stata sviluppata da Duolingo, piattaforma pluripremiata pensata per l'educazione linguistica gratuita





Giochi da prendere sul serio

Gamification, storytelling
e game design



prof.columbro3.0@gmail.com



Emma Columbro



Emma.Columbro

346 3847583