



# TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

**Formazione Docenti Neo Immessi in ruolo**

Rudiano/Ospitaletto 2024

prof.ssa Valeria Pancucci



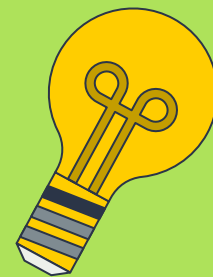
*“Un insegnante è incompiuto se è sempre in ricerca, se non si accontenta. Non è un professionista seduto, l’insegnante, ma qualcuno che la consapevolezza del proprio dovere e lo sguardo dei suoi ragazzi guidano costantemente verso il meglio.”*

P.C. Rivoltella, Un'idea di scuola, Morcelliana Scholè, 2018





# METODOLOGIA O TECNOLOGIA?



La tecnologia non cambia la Scuola,  
la Metodologia può cambiare la Scuola

LA SCUOLA GIÀ DA TEMPO È ATTRAVERSATA DA UN PROFONDO RINNOVAMENTO

**PNSD**

**Debate**

**FLIPPED CLASSROOM**

**COOPERATIVE  
LEARNING**

**EAS**



**PBL**

**CODING e  
robotica  
educativa**

OCCORRE TROVARE UNA BUSSOLA CHE  
GUIDI E ORIENTI IL NOSTRO PERCORSO  
PROFESSIONALE

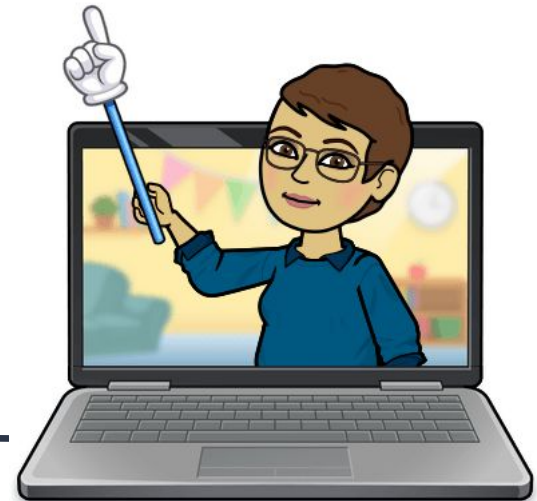
# OBIETTIVO COMUNE: APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO



Già nel 1956 Bloom pubblicava il 1° volume della tassonomia degli obiettivi educativi. Secondo i suoi studi l'apprendimento procede da forme semplici a forme di apprendimento e performance via via più complesse.

## Aspetti comuni alle “nuove” metodologie didattiche

- X si tratta di metodologie di stampo costruttivista;
- X si basano sulla logica del “Learning by doing”, cioè si impara facendo;
- X si basano sullo sviluppo delle competenze;



L'insegnante, come maestro di bottega, insegna lasciando agli alunni possibilità di fare, di provare, di sperimentare.

Si apprende facendo esperienza.



“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco”

Confucio



# Il ruolo del docente



Da unico detentore del sapere a tutor in grado di indirizzare le attività, chiarire i dubbi, verificare l'effettiva comprensione dei contenuti sviluppati via via dagli alunni, sostenere gli alunni in difficoltà.

- ◉ seleziona, predispone, organizza i materiali necessari per sviluppare gli argomenti da trattare;
- ◉ struttura e pianifica le attività che verranno svolte in classe;
- ◉ direziona, motiva, coinvolge, governa;
- ◉ osserva e valuta.

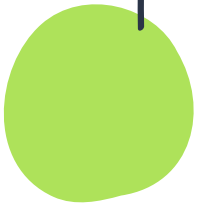




# VANTAGGI DELLE DIDATTICHE ATTIVE

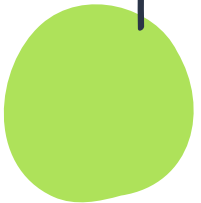
VANTAGGI

- x maggior coinvolgimento emotivo dei ragazzi che diventano parte attiva del processo di apprendimento;
- x sfrutta il digitale e lo integra nella prassi quotidiana;
- x mettono in atto la didattica per competenze, lavorando su competenze disciplinari e trasversali;
- x si tratta di metodologie inclusive, che tengono conto dei Bisogni Educativi Speciali degli alunni.



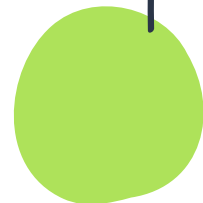
## GLI STRUMENTI DIGITALI

Fanno parte della cassetta degli attrezzi del buon docente, che sa utilizzarli in base agli scopi didattici.



## CONSIGLI PER UTILIZZARE GLI STRUMENTI DIGITALI NELLA DIDATTICA

- ❖ Una buona padronanza dello strumento;
- ❖ Progettazione didattica;
- ❖ Rimanere aggiornati sugli strumenti;
- ❖ Non occorre fare Zapping di strumenti:
- ❖ Meglio usarne alcuni efficaci e versatili.



## PROVIAMO SUBITO: SPERIMENTIAMO INSIEME UNO STRUMENTO ADATTO A SFIDE ONLINE

Panquiz (come Quizziz e Kahoot!) consente di realizzare giochi e sfide da proporre in diretta ai nostri alunni sia in classe che da casa, può anche essere assegnati come compiti: esercitazioni o verifiche delle conoscenze. Possono essere usati come ripasso in classe

# PANQUIZ!

guardiamo un esempio di un esercizio svolto in questo modo sul riconoscimento dei verbi transitivi e intransitivi

<https://take.panquiz.com/8289-8930-3363>

Panquiz ha integrato l'IA e ci aiuta a creare quiz selezionando argomenti e materiali



<https://youtu.be/bRMey6YJfls>  
Breve tutorial sull'uso di Kahoot!

# PIANIFICHIAMO LE NOSTRE LEZIONI:

Perché e come pianificare una lezione?

- X Per selezionare, scegliere gli obiettivi della lezione
- X Organizzare e avere sotto controllo il ritmo della lezione
- X Preparare e organizzare le tue lezioni
- X Archiviare e riutilizzare le tue lezioni
- X Acquisire maggiore sicurezza

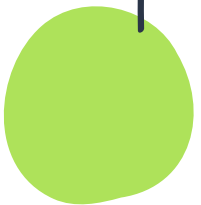


## PIANIFICHIAMO LE NOSTRE LEZIONI:



Esistono strumenti digitali che ci danno una mano quando:

- X devo organizzare gruppi di lavoro
- X devo pianificare attività
- X devo scandire tempi e ritmi in classe
- X devo fornire e catalogare materiali.



# CLASSROOMSCREEN

## Uno schermo tanti strumenti:

Guardiamo insieme un esempio:

<https://classroomscreen.com/app/screen/w/47ba6c62-6864-4c0d-af5e-6a0a50852fab/a/aacddb59-a419-466c-9e4a-ba7a7a77dd24---v1---5ac8283c-a7ab-4a30-9054-ccc7881efab5/s/be4e8e82-16dd-4cb7-9398-704e4b53613a---v1---e4c3f2f4-e05d-41f4-o759-b450ffe8500>

Utilissimo per:

- organizzare gruppi di lavoro;
- scandire i tempi della lezione;
- gestire la rumorosità

e tanto altro

## Il tutorial



**Classroomscreen**

## Alternativa Free?

**Ladigitale.dev**

<https://ladigitale.dev/digiscreen/>



## Non conosci lo strumento?

<https://classroomscreen.com/>

Proviamo

# STRUMENTI AGGREGATORI: CONOSCI WAKELET?



- Predisponi il compito;
- Fornisci i materiali;
- Crea archivi ampliabili;
- Spazio per la consegna;
- Pubblica online

A screenshot of the Wakelet website. It shows the Wakelet logo, the text "Vai al sito", and the URL "https://wakelet.com/". Below this, there is a section titled "ECCO LA RACCOLTA DEGLI STRUMENTI VISTI:" followed by a URL "https://wakelet.com/wake/6FTxq6ngZnPzc9taAoSQa" and an example "un esempio: Safe Internet Day" with another URL "https://wakelet.com/wake/S3KIOT\_WC3LaHbYRZiGr2".

ECCO LA RACCOLTA DEGLI STRUMENTI VISTI:  
<https://wakelet.com/wake/6FTxq6ngZnPzc9taAoSQa>

un esempio: Safe Internet Day

[https://wakelet.com/wake/S3KIOT\\_WC3LaHbYRZiGr2](https://wakelet.com/wake/S3KIOT_WC3LaHbYRZiGr2)



# Le Tappe per una lezione efficace



Il feedback e l'autovalutazione

Il lavoro cooperativo

La lezione anticipata o Breve

Il brainstorming

# IL BRAINSTORMING

- ✗ rompere il ghiaccio,
- ✗ ricapitolare,
- ✗ focalizzare l'attenzione sui punti caldi della lezione.



# La Videolezione:

## Reperiamo video on line:

- Archivio video Flipnet;
- Mappa dei docenti capovolti
- Repetita Treccani
- Ovovideo,
- Archivi Rai;
- Flipped Prof (Marco Mellace).
- Video prodotti dalle case editrici



# PRO E CONTRA DEL VIDEO REPERITO ONLINE

## Pro:

- X Risparmio di tempo
- X Buona qualità tecnica
- X Youtube archivio e fonte inesauribile

## Contra:

- X Tempo dedicato a selezionare video adatti
- X Minor aggancio emotivo
- X Non calibrato sulla classe

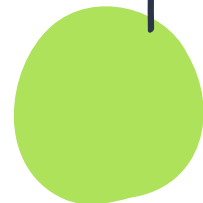
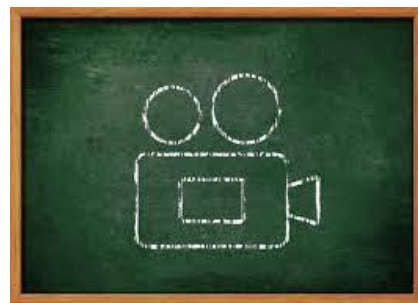
# SCOPI DEL VIDEO IN AMBITO DIDATTICO

Video prodotti dall'insegnante:

- ❖ Fornire anticipazione;
- ❖ Riagganciarsi a preconoscenze;
- ❖ Lezioni brevi a posteriori utili per:
  - fare sintesi
  - recuperare gli assenti
  - spiegazioni e ripasso sempre a disposizione dell'alunno

Video prodotti dall'alunno:

- Compiti autentici:
- ❖ Interrogazioni a distanza;
  - ❖ prof per una lezione;



# Video Lezione autoprodotta

Lezioni anticipate su modello della Flipped Classroom

Caratteristiche:

durata: video brevi max 10 min  
accessibilità: integra audio testo immagini  
cura nella presentazione

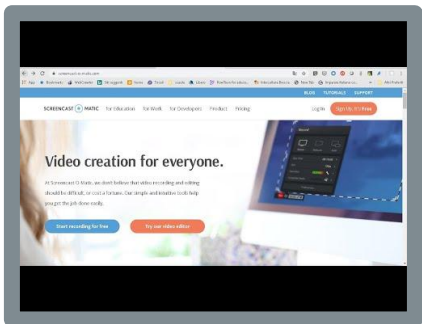


Registrazione una  
presentazione  
fatta in  
precedenza

# Caratteristiche della presentazione

1. Titolo ed Obiettivi
2. Scaletta dei contenuti
- X 3. Non più di un concetto/slide
4. Usa sempre gli stessi schemi organizzativi (Titolo- sottotitolo-evidenziazioni-colori)
5. Usa non più di due font
6. Rispetta i criteri di accessibilità (font leggibili e sfondi e colori contrastanti)
7. Associa ai concetti chiave le immagini
8. Cura la ricerca di immagini
9. Evitare affollamento testo ed immagini
10. Lascia spazio al riquadro del relatore

# REGISTRA UNA PRESENTAZIONE



Inserisci l'audio  
alle tue  
presentazioni  
Google





# COME ASSEGNARE UN VIDEO ALLA CLASSE?

❖ EdPuzzle



edpuzzle

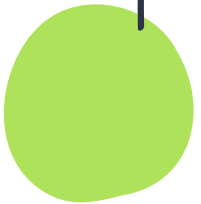
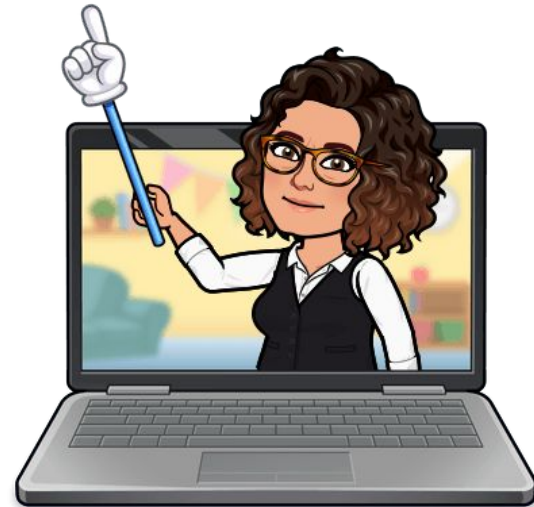
proviamo  
insieme

Un esempio di Storia:

<https://edpuzzle.com/assignments/605c8daee7b9d542ad773d96/watch>

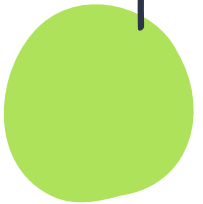
## QUALI ATTIVITÀ PROPORRE IN CLASSE?

Per consolidare le lezioni brevi dei video o dei materiali anticipatori è necessario strutturare attività che permettano agli studenti di ripartire dal manuale e ricercare le informazioni apprese.



# ATTIVITÀ COOPERATIVE

Trasformano la lezione da trasmissiva in operativa e consentono la costruzione delle competenze trasversali.



## SE IL NOSTRO OBIETTIVO È...

- consolidare le conoscenze dei nostri alunni fissando parole e concetti chiave;

In questo caso possiamo sfruttare il classico gioco del **memory** e delle **flash cards**:

-possiamo strutturare il nostro gioco sia cartaceo che digitale;



## STRUTTURIAMO L'ATTIVITÀ IN CHIAVE FLIPPED

- 1.** gli alunni studiano a casa la videolezione o il materiale anticipatorio predisposta dal docente;
- 2.** in classe breve brainstorming che chiarisce i punti salienti della lezione;
- 3.** gli alunni a coppie o in modo individuale, autonomamente leggono il manuale e individuano le parole e i concetti chiave;
- 4.** gli alunni realizzano flashcards con cartoncino pennarelli e forbici;
- 5.** gli alunni giocano e si sfidano con le loro memory cards



# CREA FLASHCARDS CON QUIZLET

Quizlet Webapp che consente di creare flashcards in cui inserire anche immagini e voce e attivare poi varie modalità di gioco

## Guardiamo insieme un esempio

<https://quizlet.com/it/546471257/analisi-logica-flash-cards/>



Breve tutorial sull'uso di Quizlet

# CREA FLASHCARDS CON FLIPPITY

Flippity Webapp che consente di creare giochi di varia tipologia tra cui anche FlashCards

in cui inserire anche immagini e voce

## Guardiamo insieme un esempio

<https://www.flippity.net/fc.php?k=1Gazl3bpMjoGeEwB7U1TgNriwGHXbkyKHWD2Htft4zL4#>

## Guarda il tutorial



## SE IL NOSTRO OBIETTIVO È...

- consolidare, arricchire, approfondire le conoscenze
- documentare percorsi svolti realizzando relazioni
- trasformare le conoscenze in fumetti

In questo caso possiamo utilizzare un unico strumento che consente di realizzare ebook, fumetti e testi di vario genere e argomento.





# BOOKCREATOR-

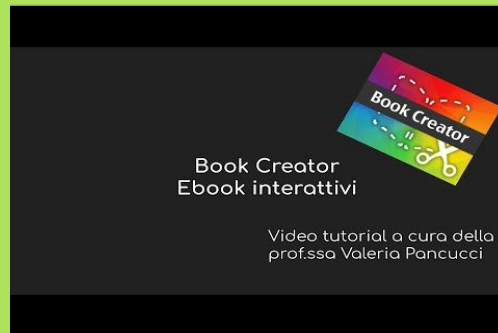
## Ebook e fumetti

Guardiamo insieme un esempio:

<https://read.bookcreator.com/OoN5jOzUQDg19zeRheYoiGrm7LF93/4RdZTIhcSUWHz7A-27L8Sog>

Ottimo per il docente,

Perfetto anche per i ragazzi!



## Lo strumento:



## L'Ebook come compito di Realtà:

- Giornalini;  
Ricerche;  
Reportage;  
Fumetti.
- Accedi al link  
[www.podlet.com](http://www.podlet.com)

Proviamo

## ULTIMI CONSIGLI

Gli strumenti digitali sono un mezzo per ingaggiare i nostri studenti, diventano utili per progettare lezioni e attività, ma **non sono il fine** della nostra lezione. Progettate con cura il percorso in relazione alla vostra classe, agli obiettivi che volete veicolare e sperimentate, riducendo la frontalità e dando spazio alle attività creative e sfidanti.

Ciao



SUL SITO IC RUDIANO



TROVERETE IL **LINK** PER LA COMPILAZIONE DEL

**FEEDBACK**

Esprimere una valutazione attraverso una scala graduata da 1 (valore più basso) a 5 (valore più alto)

«Tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curriculum»

prof.ssa Pancucci Valeria

*Il Vs. parere è importante per proseguire sulla via del miglioramento*

