



**FUTURE
LAB**

Laboratorio di Didattica Innovativa Digitale
IISS Ettore Majorana - Brindisi

DIDATTICA INNOVATIVA DIGITALE

IISS ETTORE MAJORANA - BRINDISI



**FUTURE
LAB**

Laboratorio di Didattica Innovativa Digitale
IISS Ettore Majorana - Brindisi

Annalisa Rubino

2020

CORSO - PRIMARIA

INTRODUZIONE

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno cambiato i modi di accedere all'informazione e di comunicare degli uomini, il loro modo di essere e anche il loro modo di apprendere.

I nativi digitali sono costantemente connessi a Internet, essi accrescono la loro autonomia nell'imparare **quello che vogliono, dove vogliono e quando vogliono**. Imparare per loro vuol dire costruire e ricostruire una propria conoscenza individuale. I ragazzi che imparano un videogioco o un'applicazione non seguono una lezione teorica, non fanno esercizi ripetitivi, non espongono a qualcuno come funziona; si mettono lì e provano da soli o con un amico, provano gusto nell'ottenere i primi risultati, davanti agli ostacoli si intestardiscono a trovare la soluzione oppure chiedono aiuto a un amico reale o virtuale. Qualcuno legge il manuale o guarda un tutorial, fa ricorso a un *Help in linea* o si iscrive a una *news group* di riferimento. Il ruolo dei docenti deve fare i conti con questi mutamenti: non può più essere un trasmettitore di conoscenze, deve progettare e condurre ambienti di apprendimento ricchi e articolati.

Il docente è stato chiamato a riflettere sulla propria pratica per adeguarla a un contesto che è in continuo divenire e a un ritmo sempre più serrato. **Egli deve capire** i modi di apprendere dei ragazzi, in cui le Nuove Tecnologie giocano un ruolo importante su tutti gli aspetti che riguardano la vita cognitiva e affettiva degli individui. **Egli deve liberarsi dai vincoli** che si oppongono a questo cambiamento e comprendere come superarli; **dovrà progettare e gestire ambienti didattici motivanti**, in cui l'apprendere è il risultato di attività individuali e cooperative e dove le tecnologie saranno strumenti "normali", così come nella scuola del passato "normali" lo erano i libri e i quaderni. Oggi, ai tempi del Coronavirus, **è diventato urgente mettere in atto tutti questi cambiamenti**.

Corso di DIDATTICA INNOVATIVA DIGITALE

In questo corso vi saranno indicate le diverse opportunità che la tecnologia offre per poter fare una didattica a distanza che coinvolga i vostri studenti.

Si parte da alcune applicazioni che vi permettono di **INCONTRARE** gli studenti e quindi conoscere come:

- gestire gli appuntamenti per le lezioni;
- invitare e incontrare online gli studenti;
- condividere lo schermo, gli studenti per mostrare un compito e gli insegnanti per mostrare il materiale necessario per una lezione in modalità sincrona.

Vi verranno illustrate applicazioni con cui **CREARE** il materiale da condividere con gli studenti e con cui farli lavorare:

- videolezioni registrate per poter essere riascoltate dallo studente secondo le sue necessità;
- e-book interattivi per stimolare e guidare lo studio;
- giochi per aiutare a fissare le conoscenze;
- test di verifica online per monitorare l'apprendimento;
- documenti e presentazioni per lavorare in modalità condivisa e cooperativa;
- storytelling con videonimazioni per sviluppare la creatività (scuola primaria).

Quello che vi sarà mostrato è una piccola "porzione" dell'infinito mondo delle tecnologie digitali che vi servirà solo per "partire". Ognuno sceglierà di usarne alcune o di esplorarne di nuove, adattandole alla propria utenza e al tipo di disciplina insegnata.

Vi sarà indicato il luogo dove **SCAMBIARE** le idee, le comunicazioni e il materiale prodotto: un ambiente virtuale unico che non disorienti gli alunni e li aiuti nella ricerca del materiale di studio.

Il filo conduttore che tiene insieme tutti/e questi strumenti/tecnologie digitali è la **METODOLOGIA DIDATTICA INNOVATIVA** che non può quindi essere quella tradizionale.

TEMPI

Il corso si svolgerà con cadenza bisettimanale con la durata di due ore per ogni lezione, per un numero di incontri complessivo pari a cinque (10 ore).

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Il corso prevede lezioni dedicate alla presentazione degli argomenti e ad attività pratica in presenza, in modalità individuale e collaborativa. Saranno assegnate attività da svolgere tra una lezione e l'altra, sostenute da un tutoraggio individuale che vi guidi nell'apprendimento degli argomenti esposti durante il corso.

OBIETTIVI del corso

1. CONOSCENZE - Conoscere gli strumenti digitali per la didattica innovativa.
2. COMPETENZE - Imparare a utilizzare gli strumenti in chiave educativa.
3. CAPACITÀ - Elaborare e produrre una metodologia didattica, integrando gli strumenti digitali appresi con i contenuti della propria disciplina, e adattandola alla propria utenza.

LEZIONI del corso

1. LEZIONE IN MODALITÀ SINCRONA - LAVAGNA DIGITALE
2. REPOSITORY E SCAMBIO - LEZIONE ASINCRONA
3. MAPPE - EBOOK - CONTENUTI
4. Google App - DOCUMENTI, PRESENTAZIONI, MODULI - GAMIFICATION
5. STORITELLING con videoanimazioni - METODOLOGIE DIDATTICHE

CONTENUTI DEL CORSO

	ARGOMENTO	A COSA SERVE	PIATTAFORME/APPLICAZIONI
I	Lezione SINCRONA	Strumenti per fare riunioni – lezioni nel nostro caso – a distanza: permette di partecipare a videochiamate e condividere lo schermo.	 
	Lavagna DIGITALE	Lavagna digitale e collaborativa per creare e condividere le idee in tempo reale.	

II	REPOSITORY E SCAMBIO	Strumenti che aiutano i docenti a creare/organizzare compiti, inviare valutazioni e comunicare con le classi. Gli studenti possono comunicare con i docenti e i compagni e per organizzare, completare e consegnare il proprio lavoro in cloud.	 
	Lezione ASINCRONA	Software per registrare le lezioni.	
III	MAPPE concettuali/mentali	App finalizzate a creare mappe concettuali e schemi.	  
	eBOOK - CONTENUTI	App per la creazione di ebook multimediali.	  
IV	DOCUMENTI e PRESENTAZIONI MODULI verifica	App di Google per creare e modificare: documenti, presentazioni e test online	  
	GAMIFICATION	Piattaforme di apprendimento basata sul gioco, utilizzata a scopo educativo.	 
V	STORITELLING con VIDEOANIMAZIONI	Strumento di narrazione grafica per realizzare VIDEOANIMAZIONI in modo facile e intuitivo. Utile nella didattica per imparare divertendosi e per utilizzare le conoscenze in modo creativo.	
	METODOLOGIE DIDATTICHE	Approccio a metodologie adatte a una didattica a distanza.	FLIPPED classroom - COOPERATIVE/ SPACED/BLENDED learning