

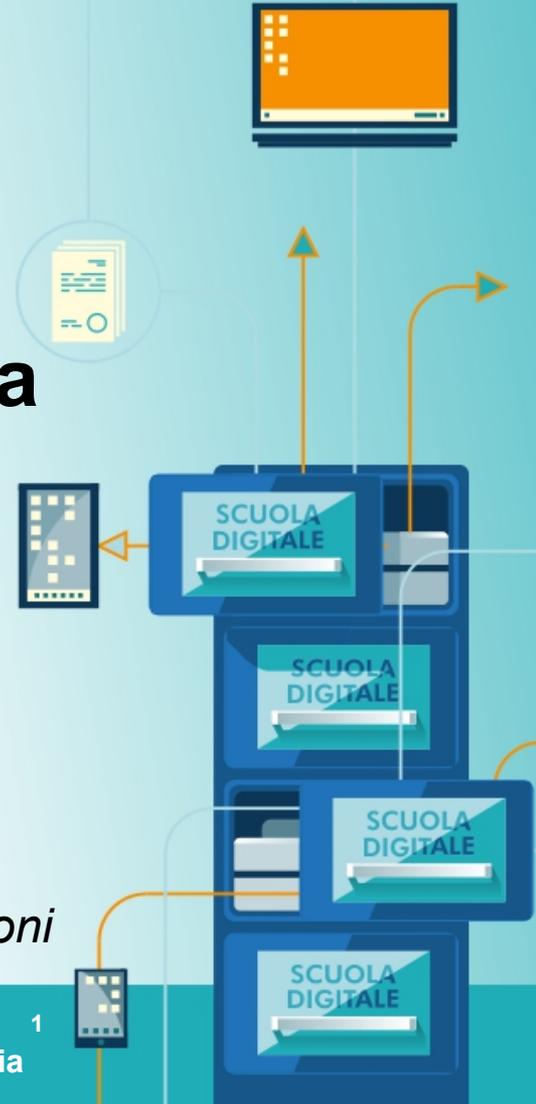


## QUALE SCUOLA STIAMO COSTRUIENDO?

# Metodologie attive e il digitale per il miglioramento dell'efficacia didattica

**Corsi di Formazione Diesse Lombardia**

*Mara Masseroni*





**BES/DSA**

**CODING/  
ROBOTICA**

**REALTA' AUMENTATA  
REALTA' VIRTUALE**

**CONTENUTI, STRUMENTI, AMBIENTI**

**DIVERSI**

**MA**

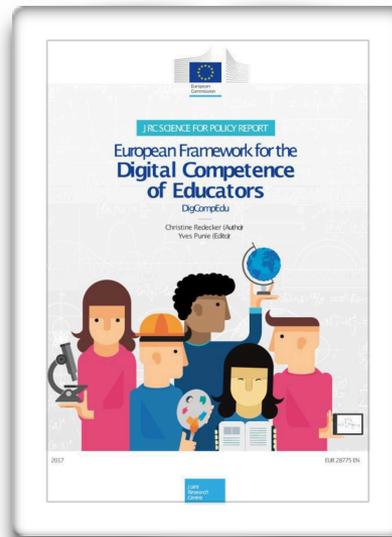
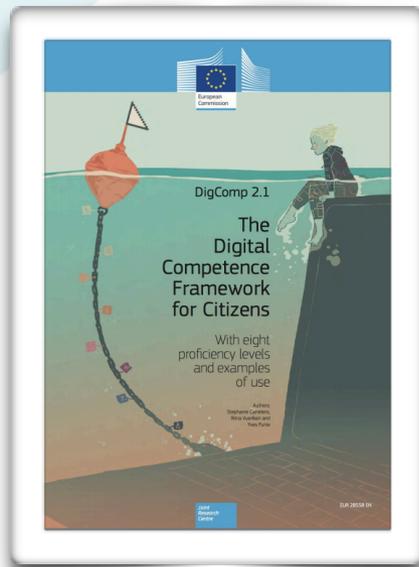
**QUADRI NORMATIVI DI RIFERIMENTO**

**FINALITA' e CARATTERISTICHE  
PEDAGOGICO-DIDATTICHE**

**AMBIENTE E MODALITA' DI EROGAZIONE**

**UGUALI**

# Quadri Normativi di Riferimento





Bruxelles, 17.1.2018  
COM(2018) 22 final

COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO,  
AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E  
AL COMITATO DELLE REGIONI

sul piano d'azione per l'istruzione digitale

{SWD(2018) 12 final}

## 3 PRIORITA'

- *1: migliorare l'utilizzo della tecnologia digitale per l'insegnamento e l'apprendimento;*
- *2: sviluppare le competenze e le capacità digitali pertinenti ai fini della trasformazione digitale;*
- *3: migliorare l'istruzione mediante un'analisi dei dati e una previsione migliori.*

<http://bit.ly/2C0XT9P>



## Competenze chiave

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- **competenza digitale;**
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

### Il digitale è "competenza di base"

Nelle nuove indicazioni dell'Unione Europea il digitale è a tutti gli effetti "competenza di base", accanto al leggere e allo scrivere. Lo troviamo descritto già nell'introduzione al documento: "È

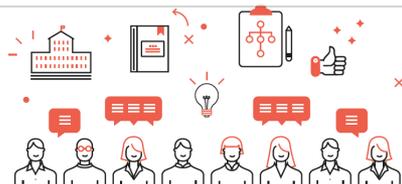
**necessario innalzare il livello di padronanza delle competenze di base (alfabetiche, matematiche e digitali) e sostenere lo sviluppo della capacità di imparare a imparare quale**

*presupposto costantemente migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente".* Anche nella competenza alfabetica funzionale

torna il digitale quando si descrive la capacità relativa come quella che consente di "

*individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, **utilizzando materiali visivi, sonori e digitali**".*

<http://www.anp.it/competenze-chiave-nuova-raccomandazione-del-consiglio-deuropa/>

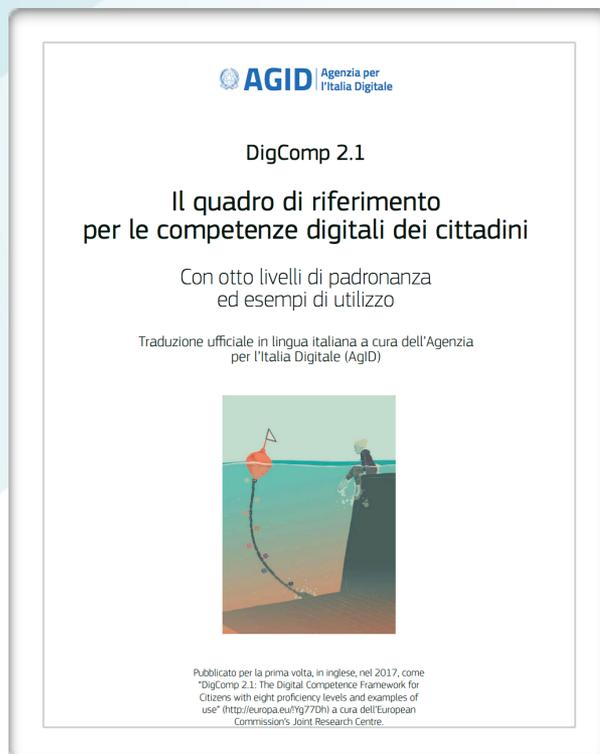


## PIANO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI 2016-2019

### LE PRIORITÀ PER LA FORMAZIONE NEL PROSSIMO TRIENNIO (2016-2019)

- 4.1 Autonomia organizzativa e didattica
- 4.2 Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
- 4.3 Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento
- 4.4 Competenze di lingua straniera
- 4.5 Inclusione e disabilità
- 4.6 Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile globale

- 4.7 Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale
- 4.8 Scuola e Lavoro
- 4.9 Valutazione e miglioramento  
Il coinvolgimento di tutta la comunità scolastica



## Competenze di cittadinanza digitale

### Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

### Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione

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

### Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali

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

### Area delle competenze 4: Sicurezza

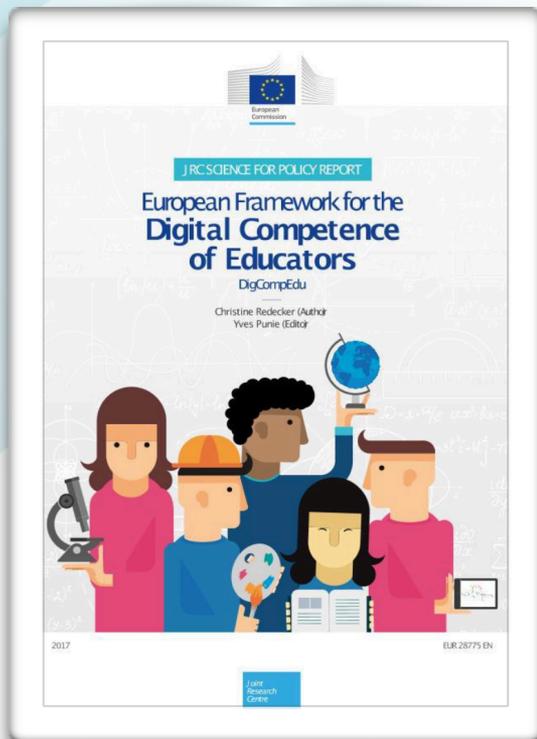
- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Protecting the environment

### Area delle competenze 5: Risolvere problemi

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

<http://bit.ly/2RxErH8>

## Quadro di riferimento europeo delle competenze **digitali degli insegnanti**



Competenze professionali degli educatori	Competenze pedagogiche degli educatori	Competenze degli studenti
<b>1. Impegno professionale</b>  1.1 Comunicazione organizzativa  1.2 Collaborazione professionale  1.3 Pratica riflessiva  1.4 Sviluppo professionale continuo	<b>2. Risorse Digitali</b> 2.1. Selezionare risorse digitali 2.2 Creare e modificare risorse digitali 2.3 Gestire, proteggere e condividere risorse digitali <b>3. Insegnare e apprendere</b> 3.1 Insegnamento 3.2 Orientamento 3.3 Apprendimento collaborativo 3.4 Apprendimento autoregolato <b>4. Valutazione</b> 4.1 Strategie di valutazione 4.2 Analisi dei risultati 4.3 Feedback e pianificazione	<b>5. Valorizzare gli studenti</b>  5.1 Accessibilità e Inclusione  5.2 Differenziazione e personalizzazione  5.3 Coinvolgimento attivo degli studenti
		<b>6. Facilitare lo sviluppo delle Competenze digitali degli studenti</b>  6.1 Informazione e alfabetizzazione digitale 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale 6.3 Creazione di contenuti digitali 6.4 Uso responsabile 6.5 Problem solving digitale

Documento originale: <https://goo.gl/zq5r9V>



**Quali le**  
**competenze del docente**  
**in questa nuova dimensione?**

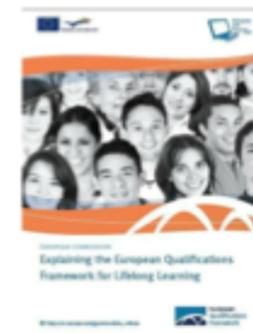
# Definizione di competenza



Per “**competenza**” si intende una combinazione di **conoscenze, abilità e attitudini** adeguate per affrontare una situazione particolare.

**Competenza:** comprovata capacità di utilizzare **conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche**, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

EQF



e-CF

La **competenza** è un'abilità dimostrata di applicare **conoscenza, skill ed attitudini** per raggiungere risultati osservabili.

EQF: Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente

e-CF: e-Competence Framework (sistema di riferimento per le competenze professionali e manageriali nelle ICT)



## Competenze didattico/pedagogiche

**Conoscenza**  
metodologie  
innovative

**Abilità** di creare  
percorsi basati  
sull'attivismo  
pedagogico

**Attitudini** per proporre percorsi  
alla luce di **target e contesti**  
**diversificati** identificazione  
efficacia pedagogica

Problem posing Brainstorming
Problem solving Ricerca fonti Strategie di lettura Selezione delle fonti Apprendimento collaborativo
Comunicare Condividere Consapevolezza del processo (modelling → trasferimento)



## Competenze digitali



**Conoscenza** di strumenti e ambienti web 2.0 e loro funzionalità

**Abilità** d'uso di strumenti e ambienti web 2.0

**Attitudini** per integrare strumenti/ambienti sulla base di target e contesti diversificati



**Metodologie didattiche innovative  
e best practice**

**Strumenti e tecnologie digitali  
per dare visibilità e condividere**

**Didattica**

**Formazione  
docenti**

**Documentazione**

**Collaborazione  
fra docenti**

**Organizzazione  
del lavoro**

**Comunicazione**

**Progettazione**

## corsi formazione docenti **SPECULARI** ai percorsi didattici in classe

**Metodologie**

**Flipped  
classroom**

**Contenuti**

**Compiti di realtà**

**Modalità**

**Lavoro di gruppo  
Laboratorialità**





**metodologie formative** basate su **tecnologie digitali**, che enfatizzano

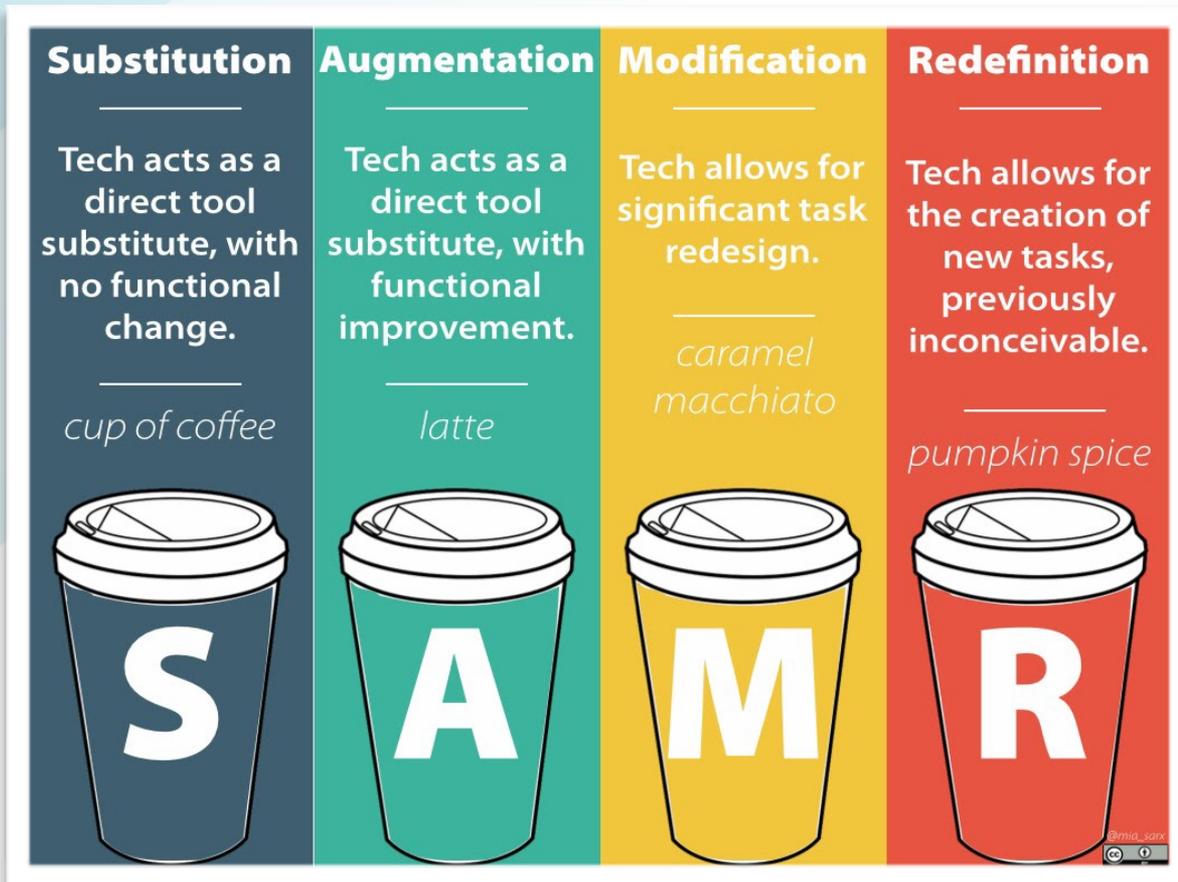
- **interattività del processo di apprendimento**
- **sperimentazione attiva dei saperi**
- **costruzione comune delle conoscenze**

## Il formatore:

- **lancia** l'argomento
- mostra **esempi didattici** con i software scelti
- mostra **funzionalità** dei software
- **supporta** il lavoro dei corsisti

## I corsisti:

- riflettono sulla possibile **efficacia** **didattica** del software/ambiente web
- **sperimentano** il software/ambiente web
- **creano e condividono** risorse didattiche digitali



**S** = sostituire

**A** = aumentare

**M** = modificare

**R** = ridefinire

# Strumenti e ambienti nel web





## Risorse digitali create

**2038**

**Coding/robotica**

**759**

**Realtà Virtuale/  
Realtà aumentata**

**113**

**BES/DSA**

**1166**



- **Kahoot:** creazione di quiz/sondaggi in modalità sincrona
- **Mentimeter:** creazione di quiz/sondaggi in modalità sincrona
- **Padlet/Linoit:** tool per brainstorming strutturato e aggregatore di risorse
- **Flipquiz:** creazione di quiz
- **Balabolka:** leggi per me
- **Atavist, Adobe Spark Video, Page e Post:** creazione di pagine web, infografiche, video
- **LearningApps:** creazione di giochi didattici
- **EdPuzzle:** creazione di video interattivi
- **Adobe Spark:** creazione di pagine web - infografiche - video
- **Sutori, MyHystro:** linee del tempo e procedurali
- **Desmos:** produzione di grafici e presentazioni
- **Apowersoft, Screencast O'Matic, Camtasia:** cattura dello schermo del computer
- **Coggle, Popplet, Cmap:** creazione di mappe
- **Blendspase:** aggregatore di risorse
- **Scratch Junior e Scratch:** pensiero computazionale
- **Google Apps:** Google Form, Google Keep, Google Sites, Google Hangouts...
- **Learning Apps:** creazione di giochi didattici
- **e-book Creator:** creazione di e-book
- **Ocr e sintesi vocale**
- **Quizlet:** creazione di quiz
- **Nearpod:** creazione di percorsi interattivi
- **Code.org:** percorsi di coding
- .....



competenze digitali del **docente**



competenze digitali dello **studente**

Competenze degli  
studenti

**6. Facilitare lo sviluppo  
delle Competenze  
digitali degli studenti**

**6.1 Informazione e  
alfabetizzazione  
digitale**

**6.2 Comunicazione e  
collaborazione  
digitale**

**6.3 Creazione di  
contenuti digitali**

**6.4 Uso responsabile**

**6.5 Problem solving  
digitale**

*Grazie per l'attenzione!*

*Mara Masseroni - mara.masseroni@diesselombardia.com*

