



IC via Dante Voghera – 2 novembre 2016

Progetto Didattica Digitale Pavese

Nuovi curricula digitali e per il digitale
nella didattica



Le competenze chiave per la vita

*L'Unione europea (2010) ha poi collocato tra le **8 competenze chiave per la vita** anche la competenza digitale*

- comunicazione nella madre lingua;
- comunicazione in una lingua straniera;
- competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- **competenza digitale**;
- capacità di imparare ad imparare;
- competenze sociali e civiche;
- spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- consapevolezza ed espressione culturale.



La competenza digitale

La competenza digitale è un'etichetta che esprime la **capacità di un soggetto di muoversi nel modo digitale.**

Prima *ICT skill, information skill, digital skill, Internet skill, information literacy* ecc.

Talvolta si fa riferimento a capacità, abilità o competenze simili, talvolta i concetti sono limitati all'uso di Internet o riferiti all'uso dei linguaggi multimediali più in generale.



La competenza digitale

La Commissione Europea ha definito la competenza digitale come **una competenza che implica un uso sicuro e critico delle tecnologie della società dell'informazione in ambiti diversi**, come il lavoro, lo studio, l'intrattenimento e la comunicazione.



la competenza digitale si declina in un set di abilità relative a:

- **interazione**: capacità di sperimentare l'ambiente con un approccio di problem-solving;
- **performance**: abilità di adottare prospettive alternative al fine di improvvisare e scoprire;
- **simulazione**: abilità di interpretare e costruire modelli dinamici di fenomeni reali;



la competenza digitale si declina in un set di abilità relative a:

- **appropriazione**: abilità di sintetizzare e re-mediare contenuti multimediali;
- **multitasking**: abilità di scansionare il proprio ambiente mantenendo più fuochi di attenzione;
- **cognizione distribuita**: abilità di interagire in modo significativo con gli strumenti ed espandere le proprie capacità mentali;
- **intelligenza distribuita**: abilità di mettere insieme l'informazione e mettere a confronto i vari punti di vista nell'ottica di un comune obiettivo;



la competenza digitale si declina in un set di abilità relative a:

- **giudizio**: abilità di valutare l'affidabilità e la credibilità delle diverse fonti di informazione;
- **navigazione crossmediale**: abilità di seguire il flusso della narrazione e dell'informazione attraverso molteplici modalità di rappresentazione;
- **networking**: abilità di fare rete per sintetizzare e disseminare informazione;
- **negoziazione**: abilità di confrontarsi con modalità di comunicazione diverse, rispettando il punto di vista altrui.



Riflessione su

1. **quali competenze** sono necessarie per “operare” con i media;
2. i **contenuti digitali** e più in particolare le modalità di **interazione** con l’informazione e la **ricerca delle fonti digitali**;
3. il **linguaggio dei media e dei materiali digitali** *[comprensione e la produzione di strutture specifiche di oggetti che sono non solo oggetti “digitali” ma artefatti sociali]*
4. le **implicazioni personali** *[obiettivi, motivazioni, valori, emozioni ecc.]* del soggetto che usa i media digitali.



Le componenti essenziali per lo sviluppo della competenza digitale sono:

- un **setting scolastico tecnologicamente ricco ed integrato con la didattica quotidiana** (quindi non l'aula informatica in cui si va una volta alla settimana ma un'aula **innervata** di tecnologie utilizzate quotidianamente);
- una **didattica curricolare supportata dalle tecnologie** (quindi utilizzare il pc o il mobile learning per l'insegnamento dei contenuti curricolari e non l'informatica o "l'educazione alle TIC" come materia curricolare separata);



- una **didattica che preveda la partecipazione attiva degli studenti**, con compiti in cui si richiede loro la produzione di materiali digitali, la consultazione di fonti diversificate in Rete, la partecipazione a comunità di pratica online, la risoluzione di problemi autentici;
- una **didattica** che sia **ricca di momenti di confronto** con la realtà e di possibili ponti con l'esperienza pregressa dei ragazzi.

RIF: Che cos'è la competenza digitale?

Un'indagine europea a caccia di risposte *di Silvia Panzavolta*

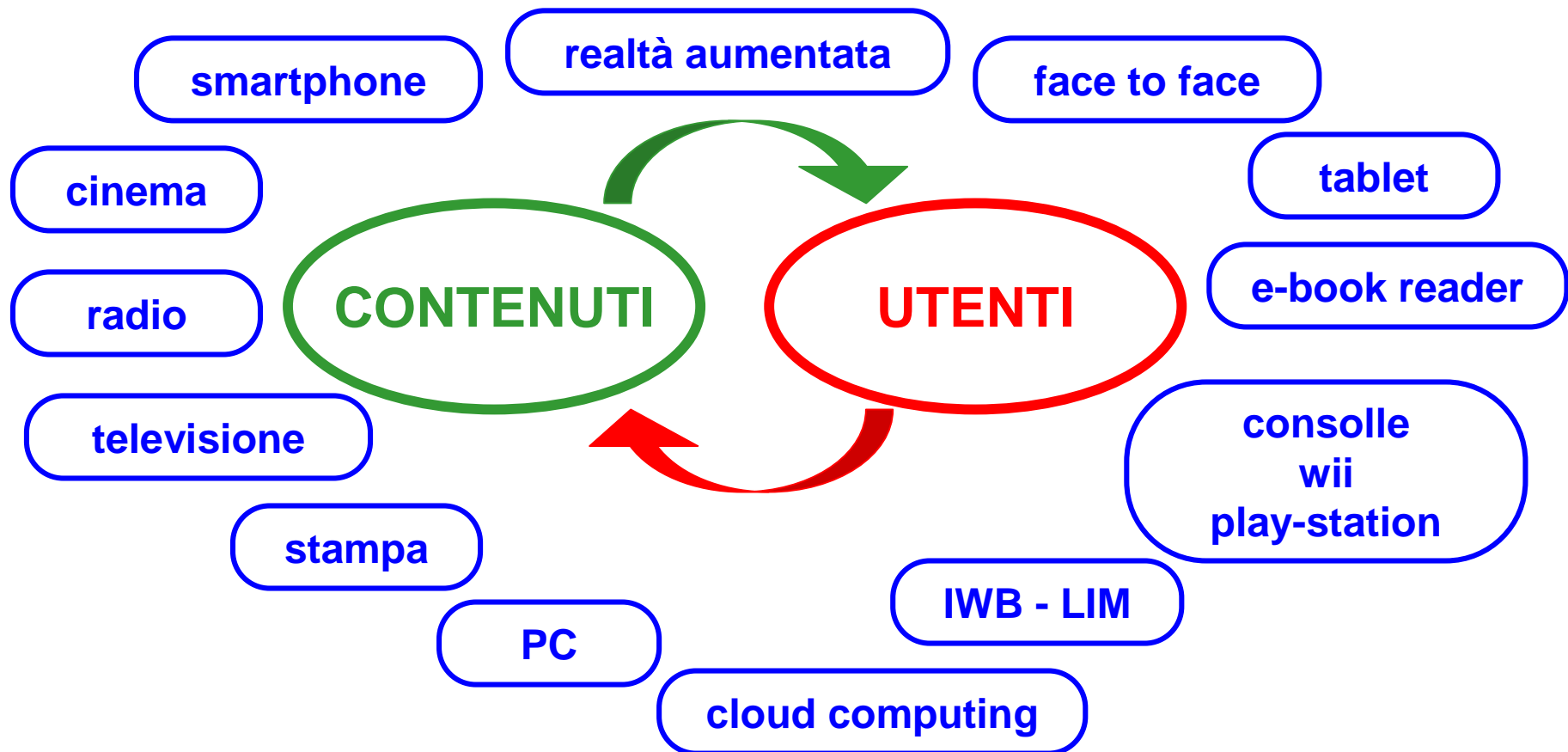
<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1652>



La **crossmedialità** è la caratteristica di un prodotto di veicolare i propri contenuti tramite **diversi media**, da quelli più tradizionali (teatro, cinema, televisione, radio) a quelli di ultima generazione (video-giochi, tv interattiva, siti internet, social network), utilizzando quindi device diversi dai quali siamo “naturalmente” circondati oggi come oggi.



L'**ecosistema** nel quale tutti noi siamo inseriti: *volenti o nolenti, siamo a contatto continuamente con questi sistemi tecnologici.*





La cosiddetta **convergenza** dei media, o crossmedialità, consiste nel cercare un **punto di intersezione di media diversi** ma non sempre tale intersezione è possibile; talvolta media diversi continuano a viaggiare in parallelo.

Al di là dell'infrastruttura tecnologica, la crossmedialità ha a che fare con una **ibridazione di linguaggi** e con una profonda **modificazione delle relazioni**, sul modello del Web 2.0

Si modifica il concetto di **autorialità**



Cambiamento nel **rapporto autore-testo-lettore**



Tradizionalmente **ruoli** convergenti sul testo, ma nettamente **distinti**: raramente potevano scambiarsi opinioni o conoscersi, tanto meno il testo poteva essere minimamente modificato dal lettore, fruitore passivo dell'opera.

Attualmente le possibilità comunicative della Rete e collaborative dei social network modificano il rapporto =

utenti sono **sia fruitori che produttori di contenuti** *ossia*
"prosumer" = *producer e consumer [Lister 2003]*



...insomma

in questo contesto ci si rende presto conto che i nostri studenti trovano al di fuori della scuola la loro “**moving generation**” e all’interno della scuola una “**still generation**” che ha linguaggi diversi, valori diversi e device tradizionali dove la crossmedialità stenta non solo ad entrare ma ad essere riconosciuta come elemento culturale di fondamentale importanza



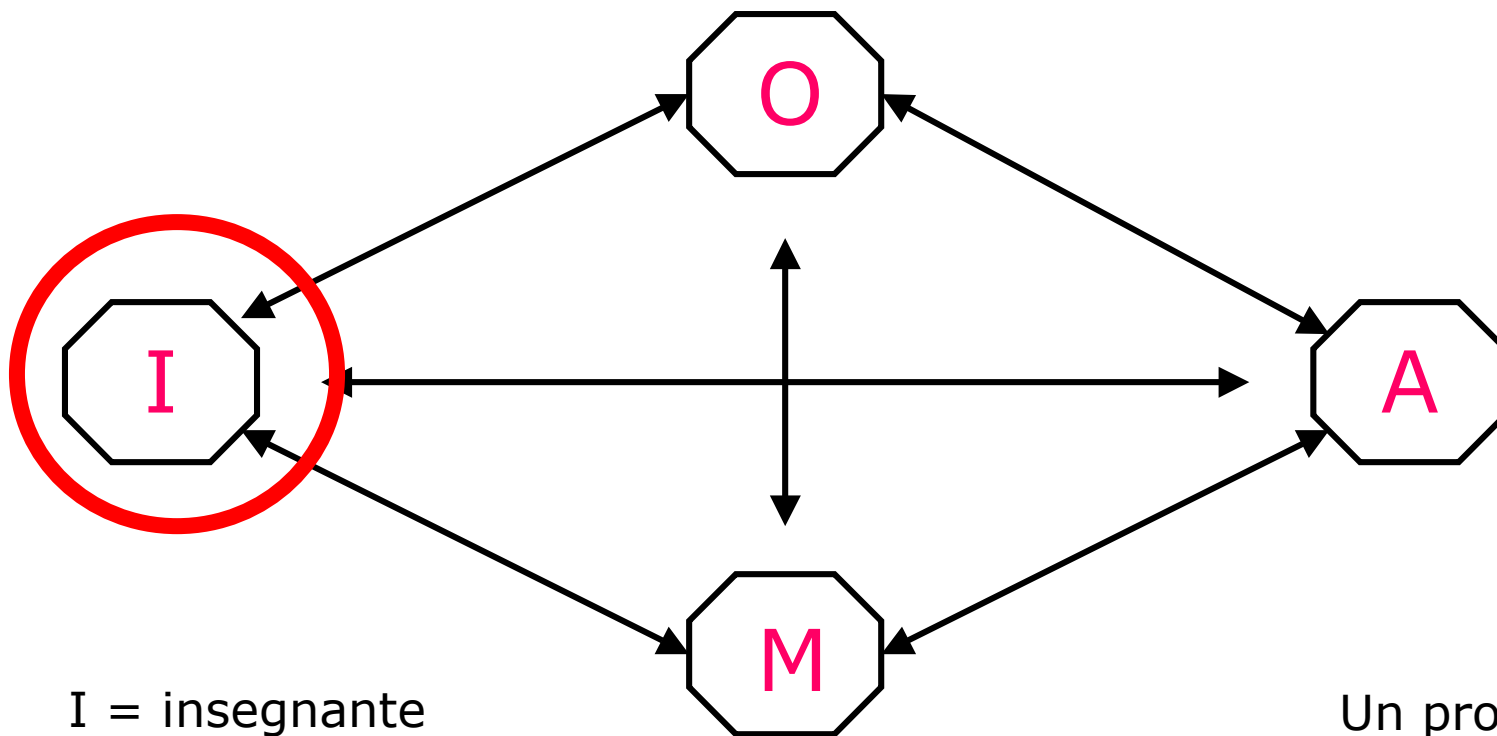
Tecnologia e processi formativi

Le modalità di uso del device tecnologico nei processi apprenditivi

device = sostituto delle funzioni dell'insegnante	→	tutor
device = strumento di lavoro	→	tool
device = esecutore di istruzioni	→	tutee



Il device come tutor



I = insegnante

O = oggetto culturale

A = allievi

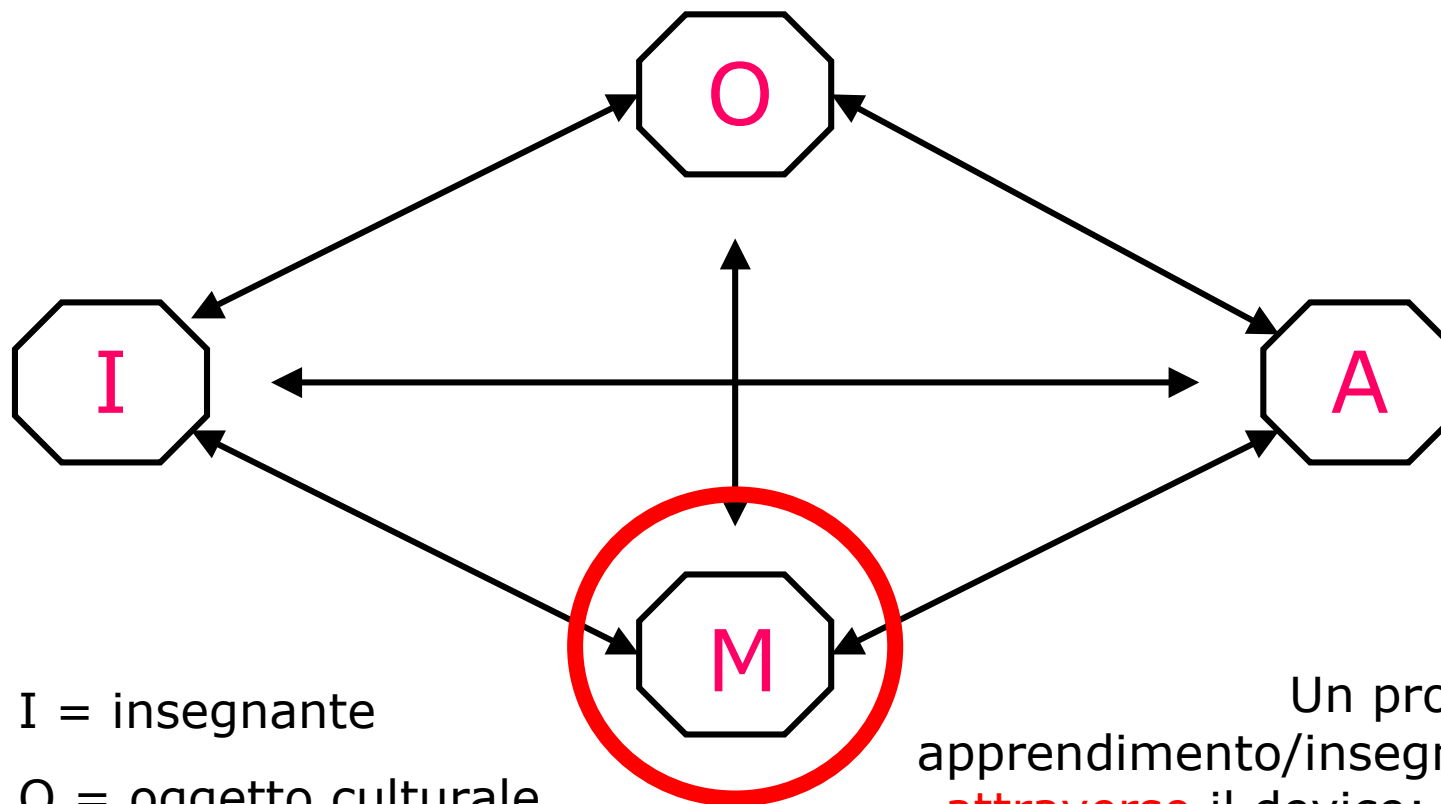
M = mediatori didattici

O = posizione prevalente del device nel processo formativo

Un processo di apprendimento/insegnamento **con** il device: il mezzo informatico si sovrappone al ruolo dell'insegnante = al device sono affidati compiti tradizionalmente svolti dal docente



Il device come tool

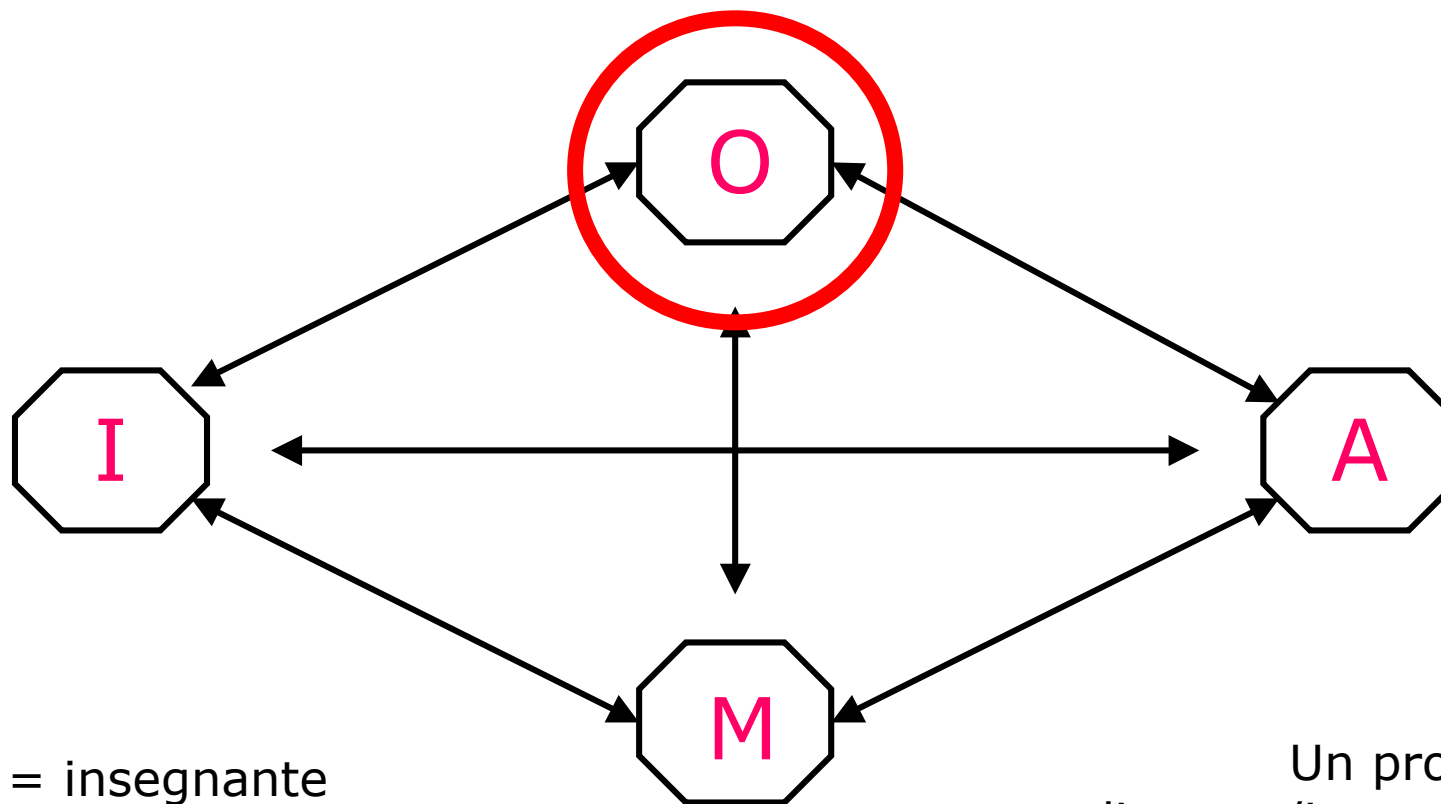


- I = insegnante
- O = oggetto culturale
- A = allievi
- M = mediatori didattici
- O** = posizione prevalente del device nel processo formativo

Un processo di apprendimento/insegnamento **attraverso** il device: il mezzo informatico svolge la sua funzione "naturale" = mediatore tra l'oggetto di apprendimento e l'allievo all'interno della relazione formativa



Il device come tutee



I = insegnante

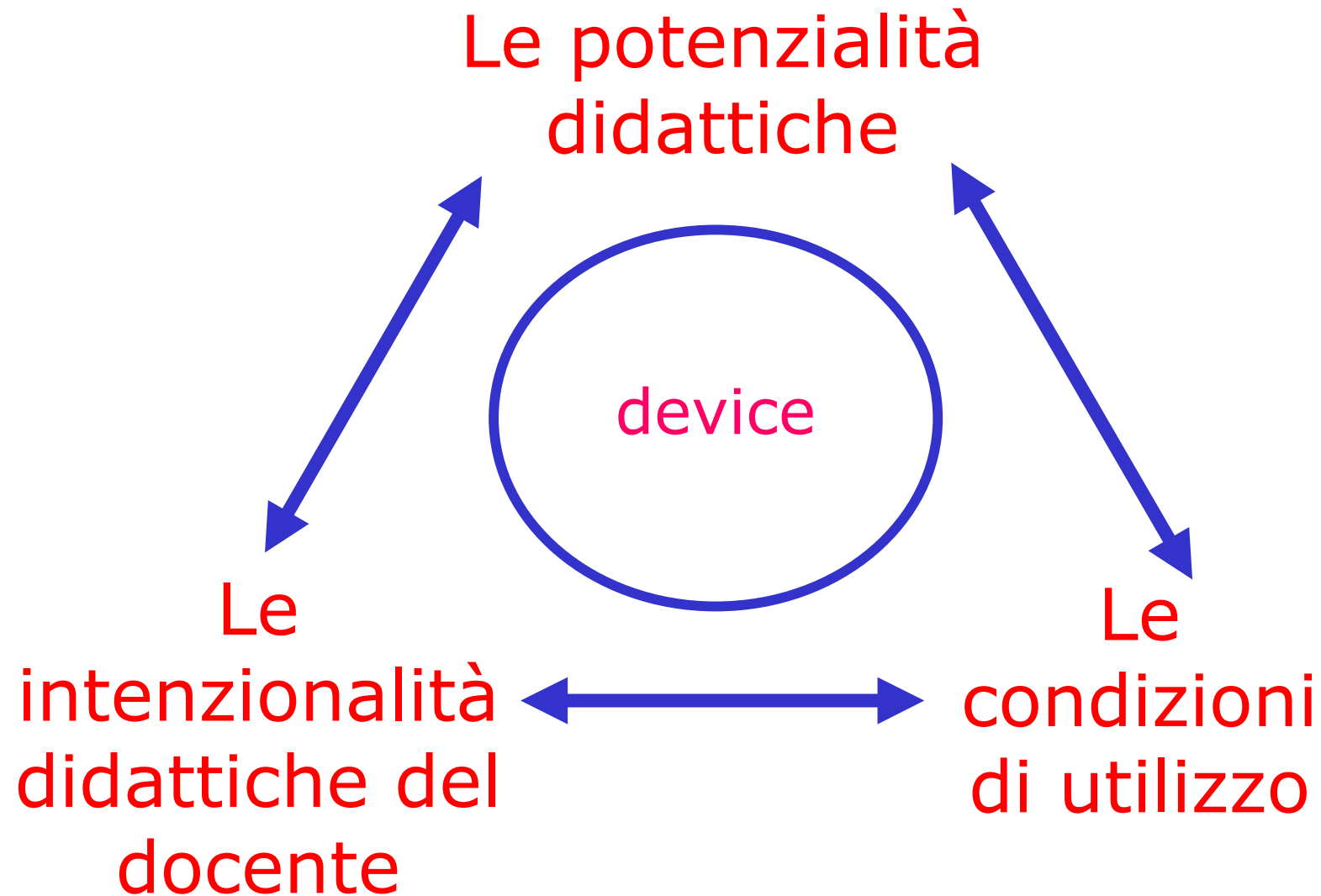
O = oggetto culturale

A = allievi

M = mediatori didattici

O = posizione prevalente del device nel processo formativo

Un processo di apprendimento/insegnamento **centrato sulla conoscenza** del device e sulle sue modalità di uso: il software, le modalità di funzionamento e di impiego del sw divengono oggetto di apprendimento



Robert Taylor, 1980

L. Mason - B.M. Varisco "Mente umana e mente artificiale", 1990



Stendere un curriculum:

Un esempio di declinazione delle tecnologie



CURRICOLI DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE - SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO – COMPETENZE DIGITALI		
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>I computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)</p>

Dal Curricolo Scuola Primaria e Secondaria di I grado di Franca Da Re – Indicazioni Nazionali 2012



FINE SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>	<p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>



FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento I dispositivi informatici di input e output</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>



EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</p> <p>Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file.</p> <p>Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici</p> <p>Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>	<p>Vedi abilità</p>
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.)</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti , degli esperimenti;</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati;</p> <p>Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni</p> <p>Costruire semplici ipertesti</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli</p> <p>Elaborare ipertesti tematici</p>



LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>



LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA				
1	2	3	4	5
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p> <p>Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado



Stendere un curriculum:

Why a Digital Curriculum?

by Jennifer Lynn Coomes Higdon





*“Technology should be like oxygen:
Ubiquitous, Necessary, and Invisible.”*

Chris Lehman

*“He who learns from one who is learning
drinks from a flowing river.”*

Unknown



Digital curriculum

Definition- n. An online catalogue of educational resources; a one-stop-shop for teachers, students, parents, community members, and administrators.

www.beyondtextbooks.org – Beyond Textbooks,
Vail Arizona

<http://aalf.org/> - Anytime Anywhere Learning
Foundation



What Is Included In A Digital Curriculum?

- lesson plans
- instructional aids such as handouts, powerpoints, video files and links, images, and more
- common formative and summative assessments;
- articles on best teaching practices
- links to webquests and online educational games
- links to online ACT/SAT* practice and so, so, so much more...

* American College Testing / Scholastic Aptitude Test



Digital Curriculum

Shift from an isolated classroom to a networked learning environment,
creating a more professional culture
and new ways of collaborating with
each other.



Digital Curriculum

- In the past, we have used technology to become more efficient...
- Now we will use technology to re-engineer the traditional way of doing business in education.
- Technology is here to stay. A digital curriculum is the roadmap to a **new 21st century vision of education.**



A New “Digital” Age

The BENEFITS

- 1.Reduces teacher workload and increases teacher effectiveness!
- 2.Improved learning environment for students, more time to communicate with parents and colleagues, and, most importantly, an increase in test scores!
- 3.Shift in cultures and values, resulting in the formation a true professional learning community!



Show Me What It Looks Like

- Teachers are well-versed and understand core content to develop SHARED
 - Lessons
 - Visual aids such as handouts, images, powerpoints, and videos
 - Student practice on online websites
 - Projects
 - Common formative and summative assessments



Reading Plus ®

- Addresses every aspect of Core Content for Reading at all grade levels K-12
- An online reading fluency program which can be accessed by anyone anywhere anytime
- Works as remediation, intervention, and enrichment
- Because it assesses a student's independent silent, sustained reading rate and comprehension, it is more reliable than other assessments where students can reread passages several times, have read alouds, etc.



Discovery Education

- <http://streaming.discoveryeducation.com/>
- Divided by subjects, sub-subjects, grade level, media type
- There is a wide variety of videos available at Discovery Education on every subject.



YouTube, Teacher Tube, TED [Technology, Entertainment, Design], Google Video

- “Digital Natives” expect special effects, fast-paced images, music, etc. Anything less is total boredom to them.
- Videos appeal to visual and auditory learners.
- Videos are a great way to introduce a topic and get students excited about a topic.
- Students have an opportunity to create their own videos and obtain a world-wide audience.



YouTube Video: The Death of Emmett Till, Bob Dylan

1. Students read the lyrics to “The Death of Emmett Till,” a song written by Bob Dylan.
2. Students identify the main idea/author’s purpose/author’s opinion of the song.
3. Students discuss the characteristics of poetry/songs.
4. Students make generalizations based on what is read about the Jim Crow South.
5. Students connect song to their own personal lives and the their world.



Digital Storytelling / Digital Poetry / Digital Essay Writing

- Students tell the stories of authors or stories they have created...
 - Students illustrate poems written by others or themselves...
 - Students illustrate a 3.5 essay they have written...
... using images, sounds, music, and voice threads they have collected.
...using PowerPoint, Movie Maker, Photo Story, Premiere Elements, Audacity, and more...
- ✓ Covers too many pieces of Reading and Writing Core Content to mention on this slide!!!



Great teacher can write lesson plans, but they can also find them!

Multi Genre E-Zines

<http://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/genre-study-collaborative-approach-270.html>

Students explore literary genres by completing a series of genre studies, each spanning two to three weeks. The concept of genres is introduced through class discussion, during which students determine the main characteristics of various genres. Students are then assigned a genre to explore, and they use printable bookmarks to record evidence that their book fits the assigned genre. Finally, students complete a book review and share summaries of the books they read with their classmates. Conducting studies of multiple genres can help students to achieve a better understanding of their characteristics.



Imagine

- All the materials you need organized by core content addressed and grade level! (That would be my dream!) Teachers would agree on what to teach at each grade level and plan lessons and assessments based on SHARED concept of what should be covered in each grade level. All teachers would use the exact same test or nearly the same test, so that grades in classes mean nearly the same thing regardless of teacher.
- One central location where teachers can share plans, ppts., tests, and so much more!
- What would this mean for a new teacher just beginning her career?
- What would this mean for a teacher attempting to plan a new unit or teach a new grade level?
- How would improving teacher effectiveness impact student success?



Digital Curriculum on-line

- www.Curriki.org
- Curriculum Pathways
- Kentucky Virtual Library
- VitalSource
- www.ReadWriteThink.org
- www.Thinkfinity.org
- www.ThoughtfulEducation.com
- www.Brittanica.com
- www.EnglishCompanion.ning
- www.Ustream.com
- www.theenglishtutor.com
- www.funbrain.com
- <http://www.teachervision.fen.com/>



Stendere un curriculum:

Un esempio di declinazione delle tecnologie



<http://mgtechnologyintegrationresources.weebly.com/digital-curriculum.html>

TECHNOLOGY INTEGRATION RESOURCES

HOME TRAINING GUIDES TECH SKILLS TEACHER EXPECTATIONS ON USE OF TECHNOLOGY TWITTER

CALENDAR/TRAININGS IPAD VIDEOS WEB 2.0 TOOLS **DIGITAL CURRICULUM** SMART BOARD

FEEDBACK REFLECTOR APP REQUEST SOCIAL MEDIA DIFFERENTIATED INSTRUCTION

READING STREET COMMUNITY NIGHT TEACHER SPOTLIGHT CULTIVATING CONNECTED EDUCATORS COURSE

By definition, the digital curriculum is to assure that there is a prevailing digital component to every important component of teaching and learning in a school. That the digital component is powerful and transformative, and yet invisible. While the feature is digital technology, the focus is on creating a curriculum that is learner-centered, collaborative, and focused on learning to think and solve problems, who are creative and innovative,

adaptable and agile, who are effective at communication and collaboration, and who have curiosity, imagination, and initiative (Wagner), and who do so in synchronous connection with their community and the larger world.

-From [The Digital Curriculum](#)

[Ten Points To Consider When Transforming Towards Digital Curriculum](#)

Digital Curriculum Sources

(Information found from)

Digital curriculum has many advantages over traditional, analog (paper-based) curriculum. If it is web-based, it can be readily accessible from any Internet-connected computer, can be accessible to people with disabilities, can be readily updated, and is often more current. Often and increasingly, it is free!

Free Digital Curriculum

1. [The English WikiPedia](#)
2. [National Library of Virtual Manipulatives](#)
3. [Google Earth - Google Earth Hacks!](#)



<http://www.curriki.org/>

The screenshot shows the Curriki website homepage. At the top, a purple banner features a graduation cap icon and the text: "NEW! Introduction to Computational Thinking Professional Development: Self-paced Professional Development (PD) Read More...". Below this is the Curriki logo and navigation links: "My Dashboard", "Search Resource Library", "Community", "About Curriki", "Features", and "Services". On the right, there are "Logout" and "Donate" buttons, and language options for "English" and "Español". A search bar with "Resources" and "Start Searching" is also present. The main content area has a dark blue background with a central text box that reads: "A community for teaching or studying: Create, share, and explore high quality K-12 content. Start exploring now." Below this is another search bar. The bottom of the page features four circular icons representing "Personalize" (a pen nib), "Connect" (two hands shaking), "Contribute" (a notepad with a pencil), and "Share" (a speech bubble).



Curriki

My Dashboard Search Resource Library Community About Curriki Features Services Resources Start Searching

Logout Donate English Español

Edit

My Library My Contacts My Groups Contribute a Resource Find a Group Start a Group

Featured Groups

- The NEA Foundation Grantees
- Wyoming 6-8 Spanish

Search Groups

Featured Resources

- Unit 3: Equations
- One is Silver and the Other's Gold

Search Resources

Featured Members

- Andrea Chen, Teacher, New Orleans, LA, US
- Kellie Hackney, Teacher, Winder, Georgia, US

Search Members

Featured Partners

- AT&T

Activity Feed

- Lani deGuia created Reader's Guide Nov 01, 2016 15:11:39
Reader's guide for Jhumpa Lahiri that includes an introduction to the book, an overview of major characters, historical and literary context, discussion questions, and download options for epub, Kindle, and PDF.
- Lani deGuia created Teacher's Guide Nov 01, 2016 15:11:40
Teacher's guide for The Namesake by Jhumpa Lahiri that includes lesson plans, capstone project ideas, and essay topics.
- Lani deGuia created The Namesake by Jhumpa Lahiri Nov 01, 2016 15:11:52
Collection of literature resources for The Namesake by Jhumpa Lahiri. With penetrating insight, Jhumpa Lahiri follows the Ganguli family from their traditional life in Calcutta through their fraught transformation into Americans.
- Lani deGuia created Reader's Guide Nov 01, 2016 15:11:38



Add to My Library

Designing for Learning

Website Address: <http://www.curriki.org/oer/Designing-for-Learning>

November 1, 2014

Member Rating:
★★★★★
Rate this resource

Curriki Rating:
P



Renee Citlau
Anaheim, CA, US

[Flag as inappropriate](#)

Content

Information

Standards

Reviews

Ten best practices for anyone just getting started in the online environment. Research and experience suggest that these practices contribute to an effective, efficient and satisfying teaching and learning experience for both faculty and students. Using these practices can help develop confidence, comfort, and experience in teaching online.

Navigate to This External Web Link: ⓘ

<http://www.designingforlearning.info/services/writing/ecoach/tenbest.html>

Go



<http://www.designingforlearning.info/services/writing/ecoach/tenbest.html>

Designing for Learning

[About Dr. Boettcher](#)

[Recent Activities](#)

Services

- [Speaking](#)
- [Advising](#)
- [Writing](#)

[Home page](#)

Ten Best Practices for Teaching Online Quick Guide for New Online faculty

J. V. Boettcher, Ph.D.
Designing for Learning 2006 - 2013

Minor revisions May 2011

Our knowledge about what works well in online teaching and learning is growing rapidly and that is very good news. Yet it also means that it is easy to feel overwhelmed.

Here are ten best practices for anyone just getting started in the online environment. Research and experience suggest that these practices contribute to an effective, efficient and satisfying teaching and learning experience for both faculty and students. Using these practices can help develop confidence, comfort, and experience in teaching online.

Best Practice 1: Be Present at the Course Site

Liberal use of a faculty's use of communication tools such as announcements, discussion board postings, and forums communicate to the students that the faculty member cares about who they are, cares about their questions and concerns, and is generally "present" to do the mentoring and challenging that teaching is all about.

When faculty actively interact and engage students in a face-to-face classroom, the class develops as a learning community, developing intellectual and personal bonds. The same type of bonding happens in an online setting.

We have learned to quantify what it means to "be present." The "best online" faculty - according to students - are faculty who show their presence multiple times a week, and at best, daily. Setting clear expectations - as to when you will be present and when you will not - at the beginning of a course with course policies is very helpful, however, and can reduce the need for daily presence if that is not your particular style. Setting regular times when you can meet in a virtual classroom or be available by email or texting, and thus be available - almost in real time similar to office hours, can be invaluable.

Note: Students who feel abandoned or who feel alone may even post questions, such as "Is anybody there?" This is a very clear and unambiguous signal that not all is well.

Best Practice 2: Create a supportive online course community

A good strategy for developing a supportive online course community is to design a course with a balanced set of dialogues. This means designing a course so that the three dialogues of faculty to student, student to student and student to resource are about equal. In most online courses, the dialogue of faculty to student is provided with (1) mini lectures in text or video or audio podcasts, (2) weekly coaching and reminder announcements and (3) evaluations/interactions



EAS in sintesi

Un nuovo modello didattico basato sull'EAS (Episodio di Apprendimento Situato) ossia su una porzione di azione didattica, l'unità minima di cui consta l'agire didattico dell'insegnante in contesto, in quanto tale il baricentro a partire dal quale l'intero edificio della didattica si organizza.



La struttura di un EAS consta di tre elementi che vengono di seguito presentati in sequenza ma che vanno immaginati in relazione sistemica e ricorsiva tra loro:

1. un **momento anticipatorio**, che consta di una situazione-stimolo (framework concettuale, video, immagine, esperienza, documento, testimonianza);
2. un **momento operatorio**, che consta di una microattività di produzione (analisi/creazione di un testo a partire da un problema da risolvere);
3. un **momento ristrutturativo**, che consiste nel debriefing riguardo a quanto accaduto/realizzato nei due momenti precedenti.



Il metodo degli EAS trova la propria genesi all'interno del Mobile Learning* e viene a maturazione in modo particolare lungo la recente stagione di introduzione dei tablet in scuola ma si deve considerare come un approccio integrale (e integrato) all'insegnamento.

****Mobile learning** o apprendimento con l'ausilio di dispositivi mobili come PDA, telefono cellulare, riproduttori audio digitali, fotocamere digitali, registratori vocali, pen scanner...
L'M-learning può essere finalizzata alla realizzazione di alcune delle finalità previste dal progetto educativo di un'istituzione educativa svincolando l'intervento didattico dai limiti posti dalla presenza fisica dei discenti.*



Tale modello comporta una ridefinizione radicale di tutte e tre le macro-azioni in cui l'agire didattico si articola:

1. la **progettazione**, che viene ripensata in **termini modulari e non lineari**. Lavorare per EAS richiede un lavoro di design più che di pianificazione e risponde a una prospettiva che si potrebbe definire di "montaggio di oggetti culturali";
2. la **comunicazione**, che superando la contrapposizione tra lezione frontale e didattica attiva, viene **rideclinata assecondando una nuova centralità per il problem solving**, il pensiero breve, il make and sharing, il debriefing. Tutto nel rispetto di quel che sembra essere il naturale respiro ternario della gestione del setting;
3. la **valutazione**, che inevitabilmente viene fatta evolvere verso il **New Assessment** con particolare attenzione per gli embedded tasks e i compiti cumulativi.



La didattica per EAS opera facendo funzionare tre dei principi della semplicità indicati da Berthoz (2011):

- la creazione per inibizione,
- la rapidità,
- la selezione,

con la conseguenza che il portato di una didattica per EAS è un **curricolo breve**, dentro il quale collocare poche significative esperienze con un elevato valore modellizzante e una forte trasferibilità cognitiva.

FARE DIDATTICA CON GLI EAS (Episodi di Apprendimento Situato)

Pier Cesare Rivoltella* Professore di Didattica UCSC Milano



PAROLA D'ORDINE: Semplicità

Alain Berthoz, docente di fisiologia della percezione e dell'azione al Collège de France, contrappone al termine complessità la parola “semplicità”, una proprietà degli esseri viventi, i quali nel corso del tempo hanno imparato a sviluppare soluzioni sempre più raffinate per elaborare un numero crescente di informazioni.

L'eccessiva propensione alla complessità, manifestata dalle società contemporanee, è stata la causa principale del contestuale aumento di metodi volti alla semplificazione di situazioni complesse, che paradossalmente hanno prodotto un ulteriore incremento della complessità.



Es.: per rendere i computer facilmente utilizzabili da chiunque, sono stati elaborati programmi molto complessi, di modo che “quanto più l’utilizzo dei computer è semplice, tanto più i software saranno pesanti”.

La conclusione a cui giunge Berthoz è che “semplificare ha un prezzo”.



**CLASSE CHE
LAVORA PER EAS**
lontana da

LEZIONE FRONTALE

effetto broadcasting

Troppo ascolto = non condizioni
ottimali per apprendimento
efficace

**DISORIENTAMENTO
NEL WEB**

Troppo flipped =
difficile governare quantità
di informazioni

Framework concettuale = prima leva che
incrina la lezione frontale = ponte tra apporto
effettivo dell'allievo e governance didattica
dell'insegnante



FILE QUADRO con le indicazioni per lo studente: condurre in modo adeguato la fase preparatoria (tre azioni didattiche)

Azione didattica 1. L'allievo si confronta con le sue abitudini (consumo, ricerca, comunicazione, lettura/visione/ascolto) = riporta a galla tutto ciò che concerne l'argomento in questione

Azione didattica 2. L'allievo si confronta con il sapere istituzionale (manuale, enciclopedie, proposta di sitografia minima – almeno 1/2 siti per evitare la navigazione casuale)

Azione didattica 3. Attraverso l'individuazione di parole chiave l'allievo pone in una prospettiva di presente una questione "del passato" (istituzione, disciplina, sapere consolidato)



È evidente che ogni allievo rispetto alla proposta raggiungerà un livello di preparazione diverso

L'interesse per l'argomento e la voglia di mettersi in gioco faranno la differenza

Anche un piccolo passo potrà far entrare l'allievo nel discorso generale



Come si prepara il docente alla costruzione e alla presentazione del framework concettuale in classe?

Preoccupazione principale = trasposizione didattica

Tornare alle sue letture e ai suoi materiali didattici relativi al tema:

- **individuare** cosa sia **ineludibile** sul piano della riflessione profonda (non può non essere comunicato)
- **individuare** come **mediarlo** nei pochi minuti in cui il framework consta

modalità di proposta molto importante = comunicare la passione con cui ha svolto la sua ricerca a casa



La lezione per EAS

<i>Fasi EAS</i>	<i>Azioni dell'insegnante</i>	<i>Azioni dello studente</i>	<i>Logica didattica</i>
Preparatoria	<p>Assegna compiti</p> <p>Disegna ed espone un framework concettuale</p> <p>Fornisce uno stimolo</p> <p>Dà una consegna</p>	<p>Svolge i compiti assegnati</p> <p>Ascolta, legge e comprende</p>	Problem solving
Operatoria	<p>Definisce i tempi dell'attività</p> <p>Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo</p>	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	<p>Valuta gli artefatti</p> <p>Corregge le misconceptions</p> <p>Fissa i concetti</p>	<p>Analizza criticamente gli artefatti</p> <p>Sviluppa riflessione sui processi attivati</p>	Reflective Learning



Logica didattica della fase operatoria =
learning by doing

« Imparare dall'esperienza significa fare una connessione reciproca fra quel che facciamo alle cose e quel che ne godiamo o ne soffriamo in conseguenza [...] in queste condizioni il fare diventa un tentare: un esperimento col mondo per scoprire che cos'è; e il sottostare diventa istruzione: la scoperta di un nesso tra le cose »

[John Dewey, 2007]