



Linee guida

Didattica Digitale nel nostro Istituto

Premessa

Il presente documento è stato elaborato nell'intento di definire alcune linee guida di riferimento, per potenziare la didattica digitale nel nostro istituto, in particolare nelle classi BYOD, nonché con lo scopo di dare alcune indicazioni pratiche a chi vuole iniziare.

Lo scenario

Nella società odierna l'istruzione e la formazione assumono un ruolo sempre più rilevante. La scuola è chiamata a recepire le esigenze di una società basata sulla conoscenza, tecnologicamente avanzata e in rapida e continua evoluzione; si deve cimentare con sfide sempre nuove, tra queste la realizzazione di una scuola di qualità per tutti, di una scuola inclusiva che sia capace di valorizzare la personalità di tutti gli studenti al fine di raggiungere il successo scolastico di tutti gli studenti, nessuno escluso, richiedono ai docenti un confronto aperto con le nuove tecnologie. Per accogliere pienamente questa sfida è necessario portare a maturazione una serie di competenze digitali, già presenti nel nostro istituto, ma che vanno estese, maturate e condivise. E' molto importante creare momenti di condivisione delle esperienze e dei processi didattici che i docenti delle discipline digitali delle classi BYOD hanno già avviato con i propri allievi (a questo proposito è importante mantenere aggiornato un elenco condiviso delle app utili nella didattica).

Sarà pertanto necessario rafforzare i percorsi di formazione e di autoformazione realizzati in questi anni, ma soprattutto sarà necessario implementare queste competenze nella pratica didattica quotidiana sia attraverso il confronto e la collaborazione che i docenti potranno attivare nei consigli di classe, sia nella vita scolastica delle classi, chiamando a una partecipazione sempre più attiva i nostri allievi.

Setting d'aula

L'aula è strutturata privilegiando l'interazione fra gli studenti in modo che la didattica metta al centro l'apprendimento dello studente e valorizzi le sue capacità relazionali e le sue conoscenze. All'interno della classe la disposizione dei banchi è variabile e gli arredi facilitano la creazione di gruppi di lavoro così come garantiscono la possibilità di studio individuale.

Requisiti tecnologici dell'aula

L'aula digitale deve avere in dotazione una LIM con Apple TV con una connettività wireless in modo da consentire al docente e agli studenti di proiettare a tutta la classe il loro ambiente di lavoro.

Tablet

Quelli in uso nel nostro istituto sono di tipo iPad.

Questi dispositivi sono un ottimo strumento di consultazione, ricerca, comunicazione e produzione (consentono infatti la fruizione dei libri di testo digitali, ebook, filmati, ecc., la navigazione in internet, la comunicazione, l'utilizzo di app dedicate, la produzione di materiali digitali).

Rete Wi-Fi

È necessario che i docenti e gli allievi delle classi digitali possano accedere tramite WiFi alle risorse di rete utilizzate per la didattica.

È quindi necessario, per attivare una proficua didattica digitale, una rete Wi-Fi idonea a supportare il traffico generato dagli utenti.

Risorse di rete per la didattica digitale

Uso di piattaforme di condivisione e collaborazione, come utile strumento per lo scambio dei materiali;

Uso di piattaforme e-learning, con creazione di classi virtuali come utile strumento per gestire la didattica nelle classi digitali, al fine di interagire con i propri studenti sia in aula, sia a casa; per l'inserimento di materiali, per assegnare e ricevere direttamente dagli alunni i test e i lavori assegnati in formato digitale; per raggiungere quegli studenti che per vari motivi non possono partecipare alle lezioni.

Uso delle tecnologie di cloud learning con costruzione collaborativa dei contenuti (Dropbox, Google, Drive, ...)

Uso di App didattiche gratuite per la produzione digitale. Uso di App disciplinari gratuite per lo studio.

Aspetti didattici

Adozione di metodologie didattiche innovative:

LEARNING BY DOING

Apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata.

PEER EDUCATION

Una strategia educativa che si basa su un processo di trasmissione di esperienze e conoscenze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede obiettivi, tempi, modi, ruoli e

materiali strutturati.

PROBLEM SOLVING

Si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili nel porre gli alunni in una situazione problematica, rendere loro accessibili le informazioni necessarie, accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripetendo dall'inizio.

PROJECT WORK

Gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto del docente, sviluppano un progetto, applicando e collegando le conoscenze e le competenze acquisite in aula.

FLIPPED CLASSROOM

A casa gli allievi studiano sfruttando le risorse presenti sul web, a scuola si applicano le conoscenze per creare competenze complesse sotto la guida dell'insegnante.

Competenze digitali

Risorse e strumenti suggeriti a docenti e studenti

- Utilizzare il libro digitale in adozione per la propria disciplina sfruttandone a piene potenzialità:
 - Sottolineare, evidenziare il testo, fare annotazioni, inserire link, segnalibro
- Utilizzare il tablet per le attività didattiche in aula e a casa:
 - Scaricare i libri di testo
 - Prendere appunti
 - Gestire i quaderni delle varie discipline archiviando correttamente i materiali
 - Fare schemi o mappe per facilitare lo studio
 - Organizzare il proprio lavoro nel rispetto dei tempi
 - Reperire risorse digitali in rete adeguate alle varie situazioni didattiche, verificando l'attendibilità delle fonti, motori di ricerca, repository, enciclopedie on line
- Condividere materiali didattici e gestire l'interazione con i propri studenti e la valutazione di processo e di prodotto, attraverso piattaforme d'apprendimento o ambienti di condivisione nel cloud
 - Creare e gestire classi virtuali con Classroom di Google Workspace
 - Creare e somministrare test on-line, gestire il registro della classe virtuale
 - Creare e assegnare compiti nella classe virtuale
- Utilizzare piattaforme d'apprendimento per scaricare materiali di studio e caricare compiti in formato digitale. Archiviare e condividere materiali digitali nel cloud
 - Drive

- Elaborare testi individualmente e collaborativamente
 - Pages, Documenti Google
- Creare e condividere mappe concettuali o mentali
 - Inspiration Maps, Popplet
- Realizzare ebook
 - Book Creator
- Realizzare Video
 - IMovie, Spark Video
- Creare presentazioni
 - Keynote, Presentazioni Google
- Creare immagini interattive
 - ThingLink
- Creare bacheche virtuali
 - Padlet

Si ricorda che gli allievi sono tenuti a rispettare il regolamento delle classi BYOD.

L' Animatore Digitale

Ins. Natale Giuseppe

La referente delle classi BYOD

Prof.ssa Lucia Colacicco