

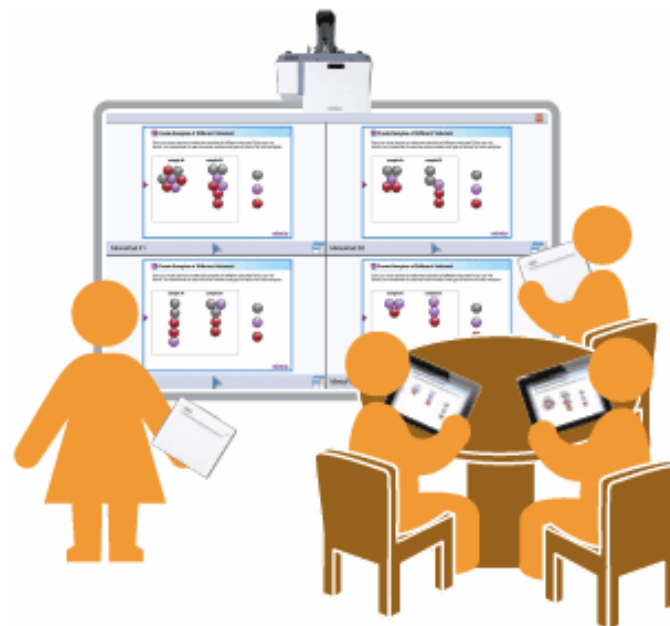


# NOI LAVORIAMO COSÌ

**Nuovi scenari di apprendimento per una didattica  
per competenze: Flipped Classroom e Content  
Creation**

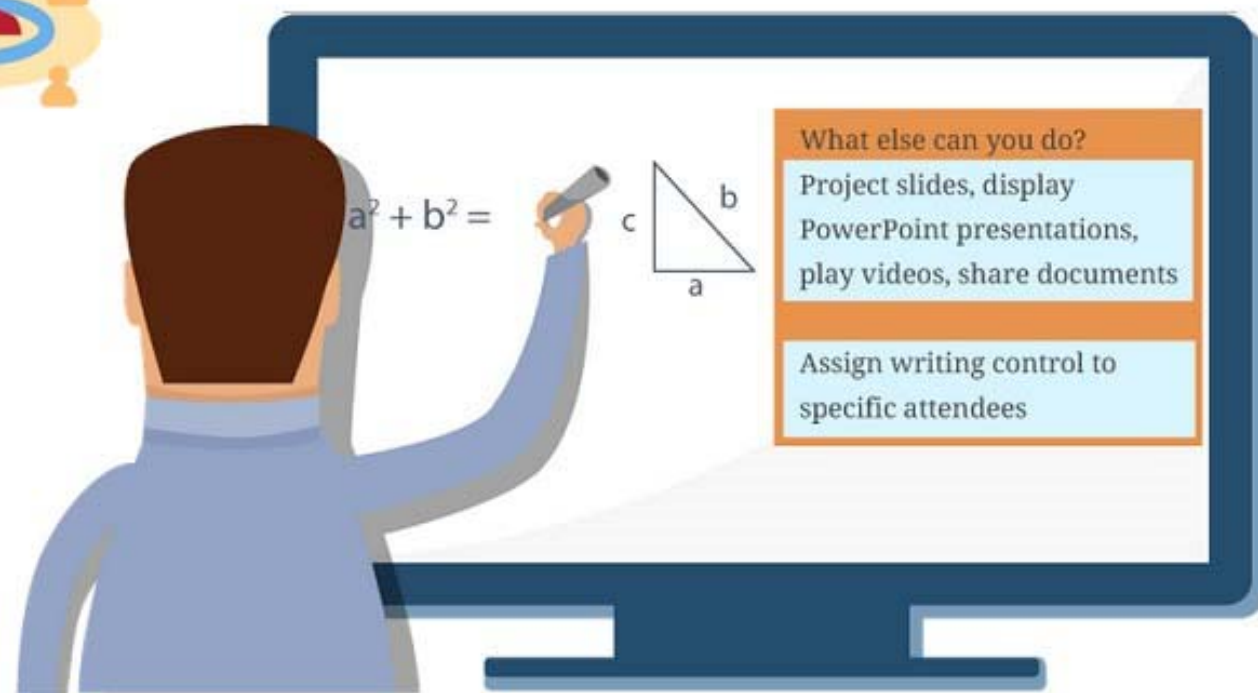


# SAREBBE BELLO LAVORARE COSÌ





# CI ACCONTENTIAMO DI LAVORARE COSÌ

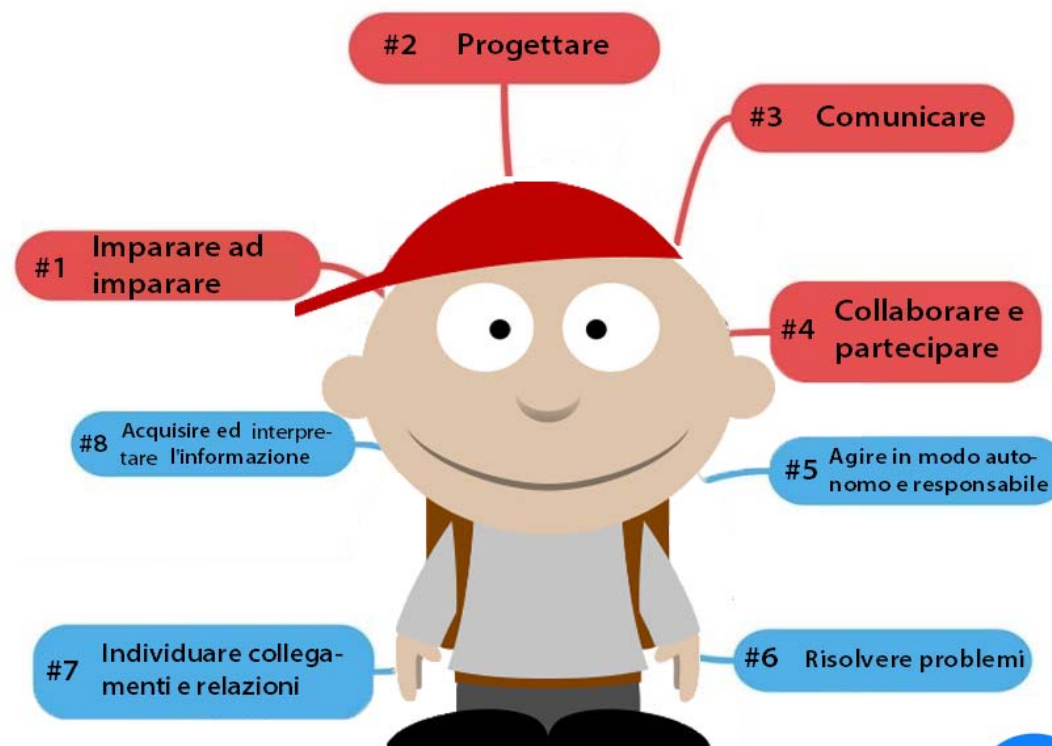




# ci hanno detto che...

Le 8 competenze da sviluppare  
nello studente moderno

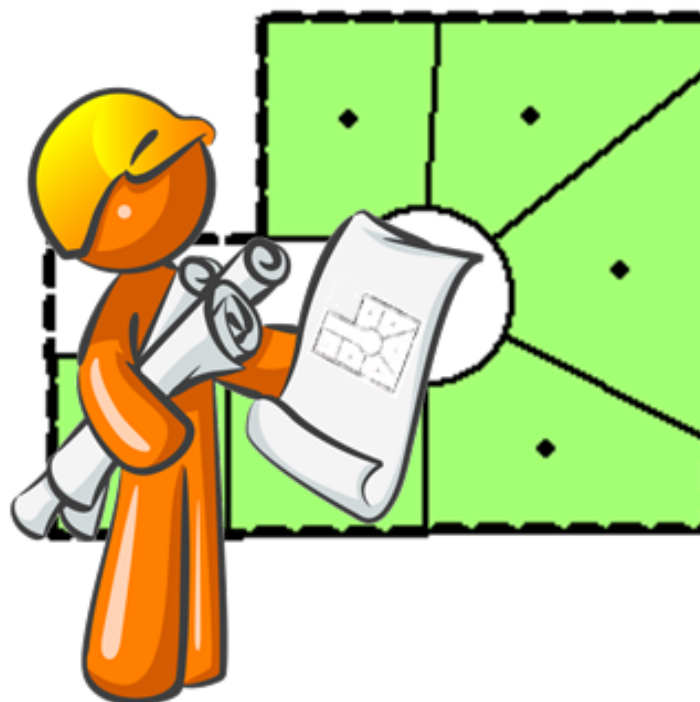
**Dobbiamo  
sviluppare  
competenze  
per prepararci  
al domani**





## Progettare

---





## Imparare ad imparare

---





## Collaborare

---





## Comunicare

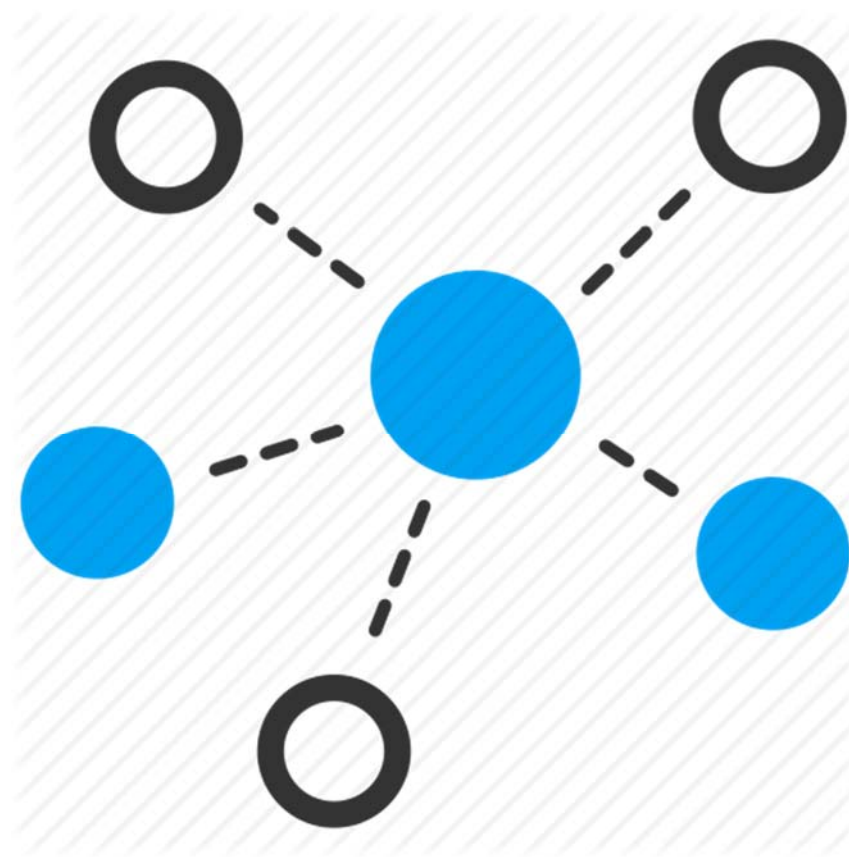
---







## Individuare collegamenti e relazioni





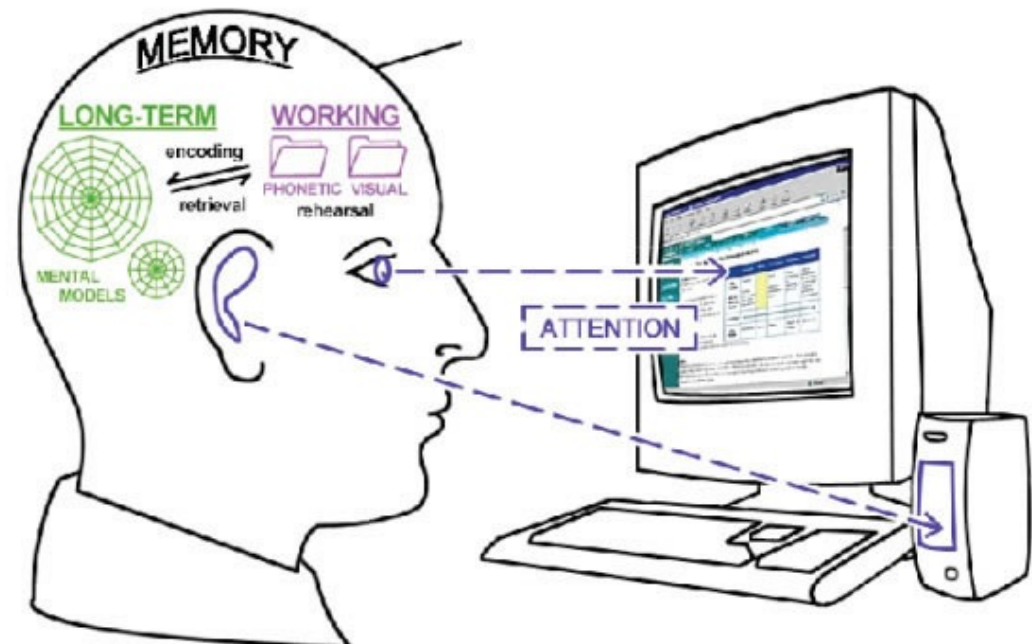
## Risolvere problemi

---





## Acquisire ed elaborare informazione





## Sviluppare pensiero critico





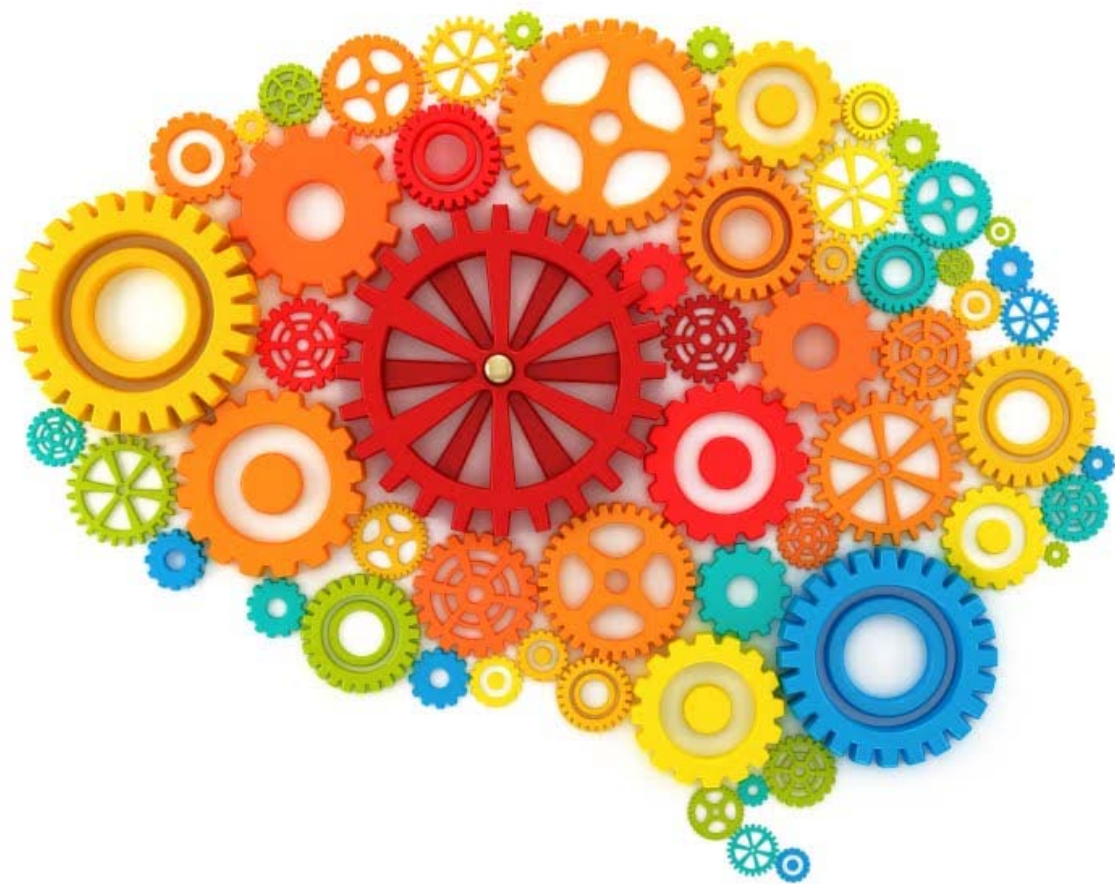
## Prendere decisioni

---





Essere creativi





Agire in modo autonomo e responsabile







# Il caso

## Il caso

Noi siamo i nativi digitali, quelli che si distraggono facilmente durante le ore classiche di lezione ... siamo quelli che freneticamente si muovono da un device all'altro senza capacità di concentrazione ... siamo quelli che si distraggono facilmente e chiacchierano e disturbano e guardano fuori dalla finestra immaginando altre possibili dimensioni ...

E abbiamo anche un grande problema: in aula non è presente alcun device ... non una LIM, non un PC, non un tablet, e non possiamo neanche usare i nostri adorati smartphone!!!!







# La soluzione

## La soluzione

La nostra prof ha deciso di rovesciare la classe:  
«sperimentiamo la flipped classroom»  
ha detto una mattina





# I fase: quale app?

La prof ha optato per Edmodo perché:

- è una piattaforma open source e quindi un Free VLE
- è un social network di apprendimento simile a Facebook e proprio per questo adatto a noi
- è eccellente per comunicare e condividere risorse con la prof

## Con Edmodo possiamo

- Lavorare in una classe virtuale
- Inserire post, note
- Inserire commenti ai post
- Caricare file
- Inserire collegamenti
- Risolvere quiz
- Essere valutati, seguendo i nostri progressi





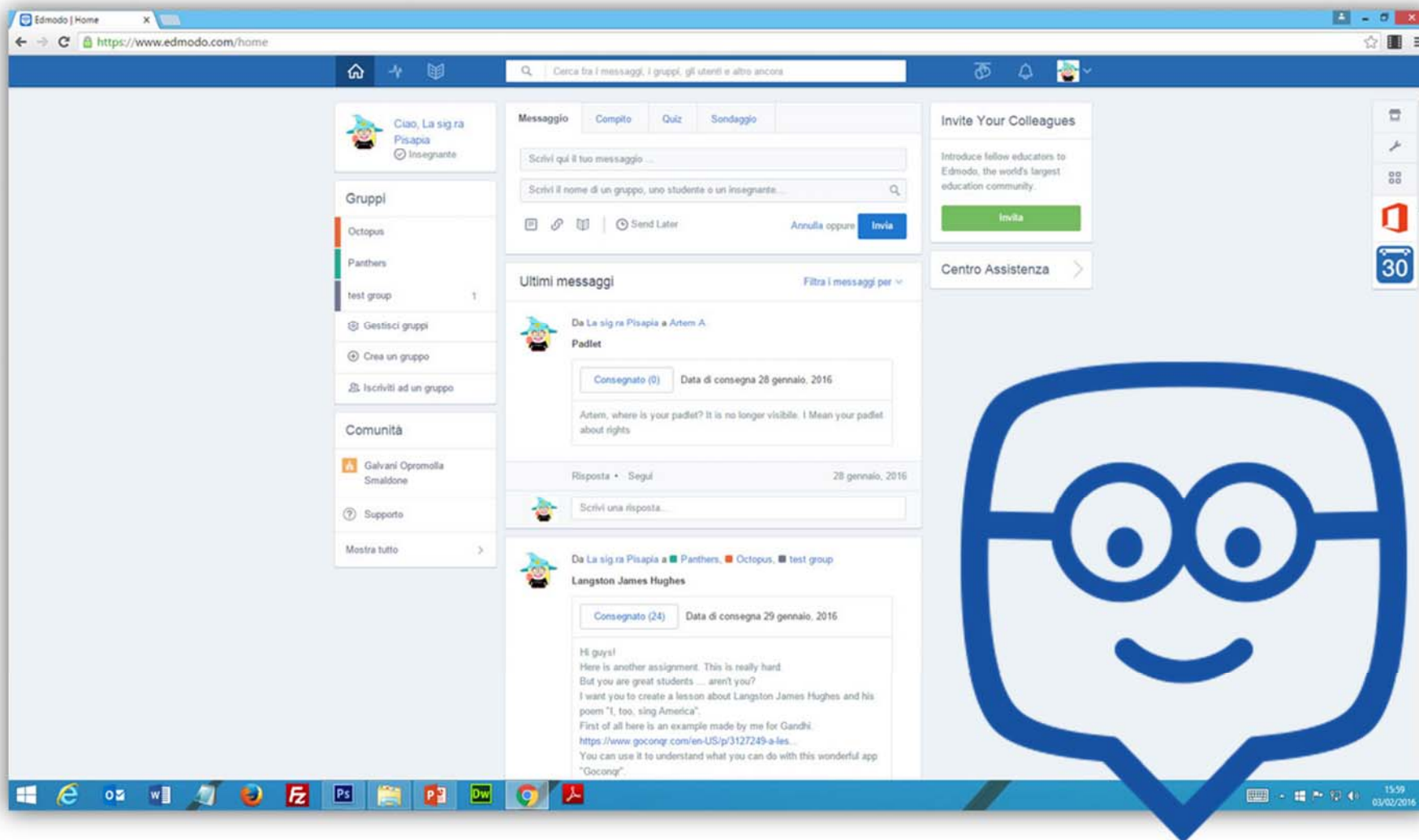
# Il fase: la classe virtuale

## Come funziona Edmodo

1. Il docente si registra in piattaforma, ottiene un account e, una volta loggato, accede alla propria bacheca.
2. Crea il gruppo di lavoro, inserendo disciplina e tipo di classe
3. Ottiene un codice che poi comunica agli studenti che si iscriveranno in piattaforma come «studente»
4. Creato il gruppo, è possibile iniziare a lavorare
5. La homepage/bacheca iniziale ha un'interfaccia simile a quella di Facebook



# II fase: la classe virtuale

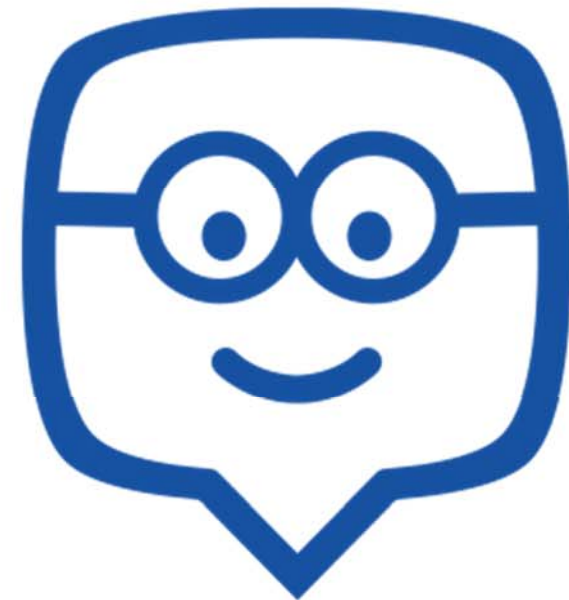




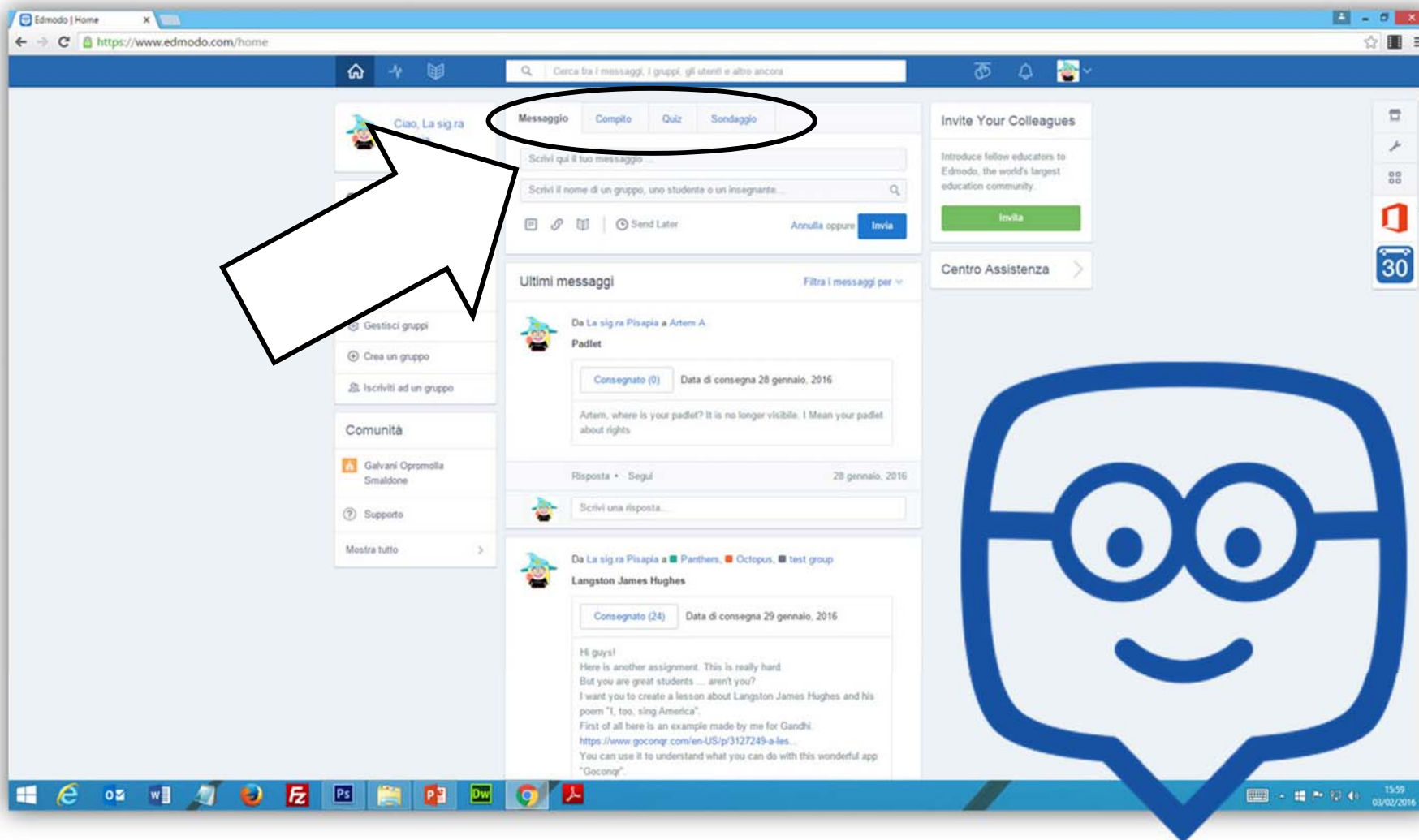
# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage il **docente**

1. Inserisce post (articoli/interventi) con i quali comunica con gli studenti.
2. Inserisce compiti
3. Realizza quiz
4. Attiva sondaggi



# II fase: la classe virtuale





# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage il **docente**

1. Gestisce i gruppi di studenti
2. Gestisce il suo profilo
3. Gestisce la propria comunità scolastica
4. Invita colleghi ad unirsi in piattaforma



# II fase: la classe virtuale



The screenshot shows the Edmodo website interface. A large white arrow points from the left towards the 'Gruppi' (Groups) section. Three black circles highlight specific elements: the first circle highlights a user profile 'Ciao, La sig.ra Pisapia Insegnante'; the second circle highlights the 'Gruppi' sidebar menu with sub-items 'Octopus', 'Panthers', 'test group', 'Gestisci gruppi', 'Crea un gruppo', and 'Iscriviti ad un gruppo'; the third circle highlights the 'Comunità' (Community) section with sub-items 'Galvani Oromolla Smaldone' and 'Supporto'. The main content area shows a message thread with a 'Messaggio' header, a search bar, and a 'Padlet' link. A large blue owl icon with glasses is overlaid on the right side of the screenshot. The Windows taskbar is visible at the bottom.



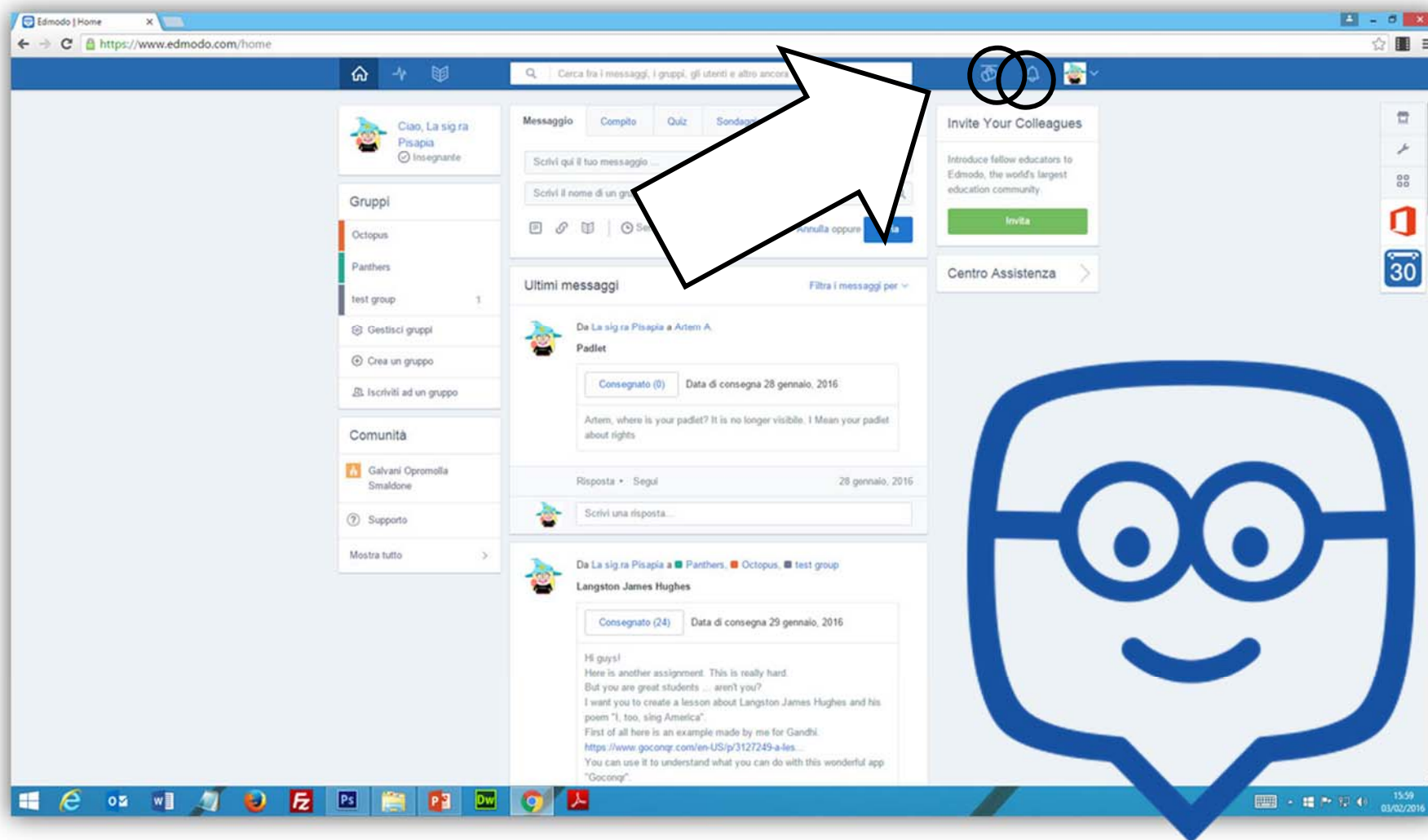


# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage il **docente**

1. Accede all'area Spotlight (in cui visualizza diverse tipologie di risorse condivise e può uploadare proprie risorse)
2. Accede all'Area Notifiche in cui viene informato di tutte le nuove operazioni in piattaforma.

# II fase: la classe virtuale



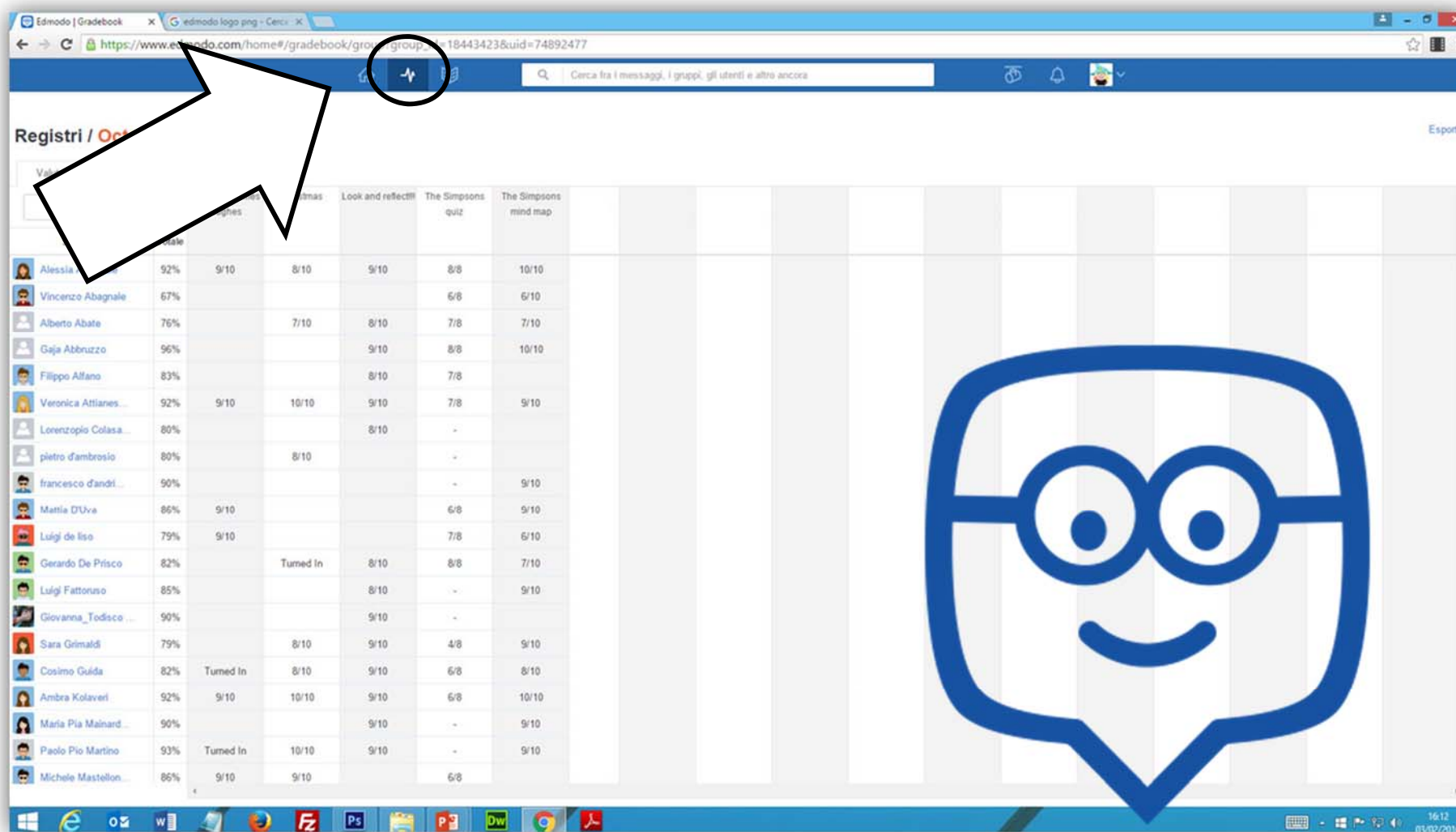


# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage il **docente** accede al registro studenti in cui

1. Monitora i progressi dei propri alunni
2. Visiona i lavori
3. Valuta i lavori

# II fase: la classe virtuale



The screenshot displays the Edmodo Gradebook interface. The top navigation bar includes a search bar and a button with a plus sign, which is circled and pointed to by a large black arrow. The main content area shows a list of students and their scores for various assignments. A large blue outline of a face with glasses is overlaid on the right side of the screen.

Student	Score	Assignment 1	Assignment 2	Assignment 3	Assignment 4	Assignment 5
Alessia	92%	9/10	8/10	9/10	8/8	10/10
Vincenzo Abagnale	67%				6/8	6/10
Alberto Abate	76%		7/10	8/10	7/8	7/10
Gaja Abbruzzo	96%			9/10	8/8	10/10
Filippo Alfano	83%			8/10	7/8	
Veronica Attianes...	92%	9/10	10/10	9/10	7/8	9/10
Lorenzopio Colasa...	80%			8/10	-	
pietro dambrosio	80%		8/10		-	
francesco dandri...	90%				-	9/10
Mattia D'Uva	86%	9/10			6/8	9/10
Luigi de Iiso	79%	9/10			7/8	6/10
Gerardo De Prisco	82%		Turned In	8/10	8/8	7/10
Luigi Fattoruso	85%			8/10	-	9/10
Giovanna Todisco...	90%			9/10	-	
Sara Grimaldi	79%		8/10	9/10	4/8	9/10
Cosimo Guida	82%	Turned In	8/10	9/10	6/8	8/10
Ambra Kolaveri	92%	9/10	10/10	9/10	6/8	10/10
Maria Pia Mainard...	90%			9/10	-	9/10
Paolo Pio Martino	93%	Turned In	10/10	9/10	-	9/10
Michele Mastellon...	86%	9/10	9/10		6/8	

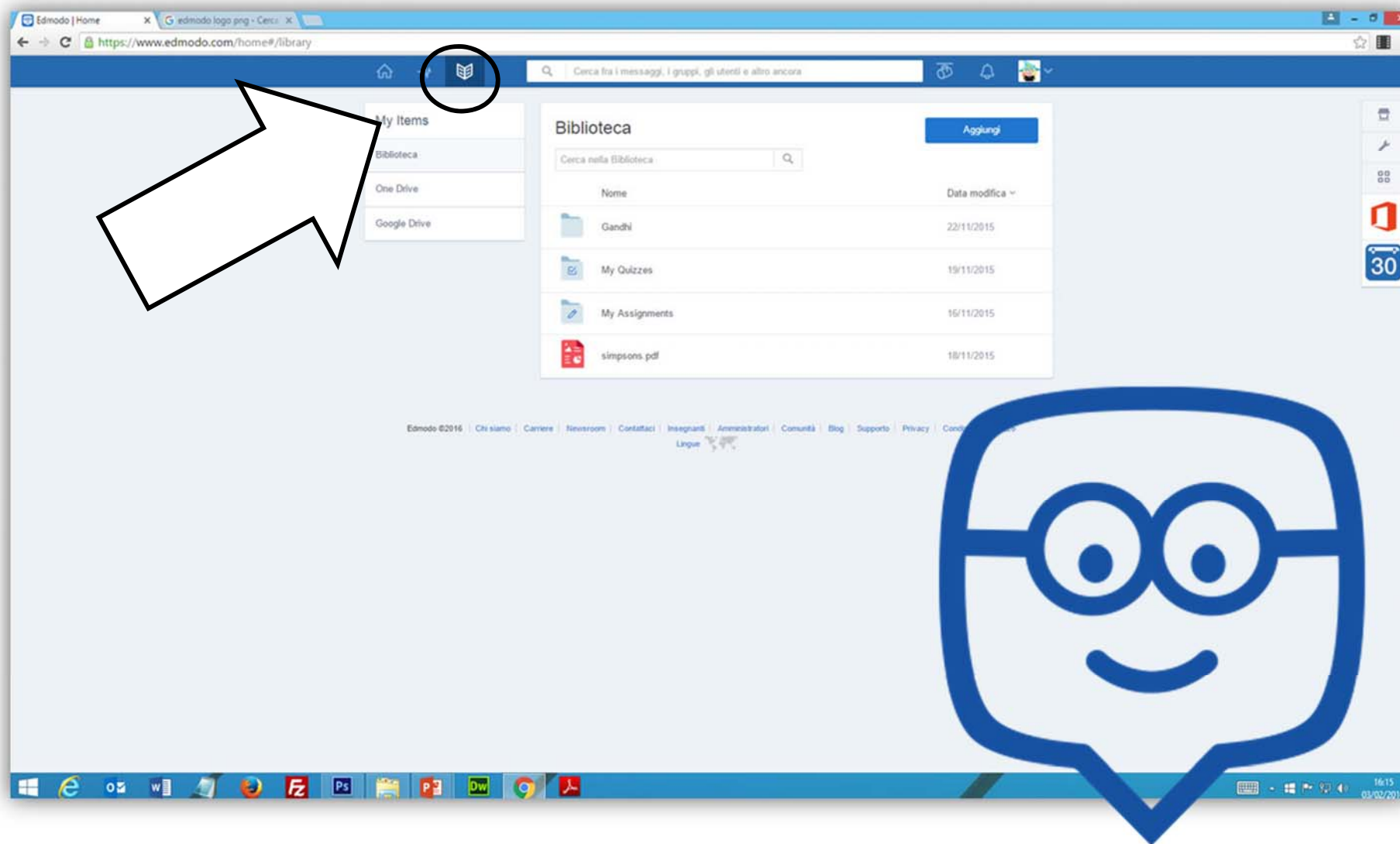


# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage il **docente** accede alla Biblioteca in cui

1. Inserisce materiali per i gruppi
2. Modifica materiali
3. Sposta materiali
4. Condivide materiali con i gruppi
5. Allega materiali alle note che invia agli studenti
6. Elimina materiali
7. Può interfacciarsi con Google Drive

# II fase: la classe virtuale





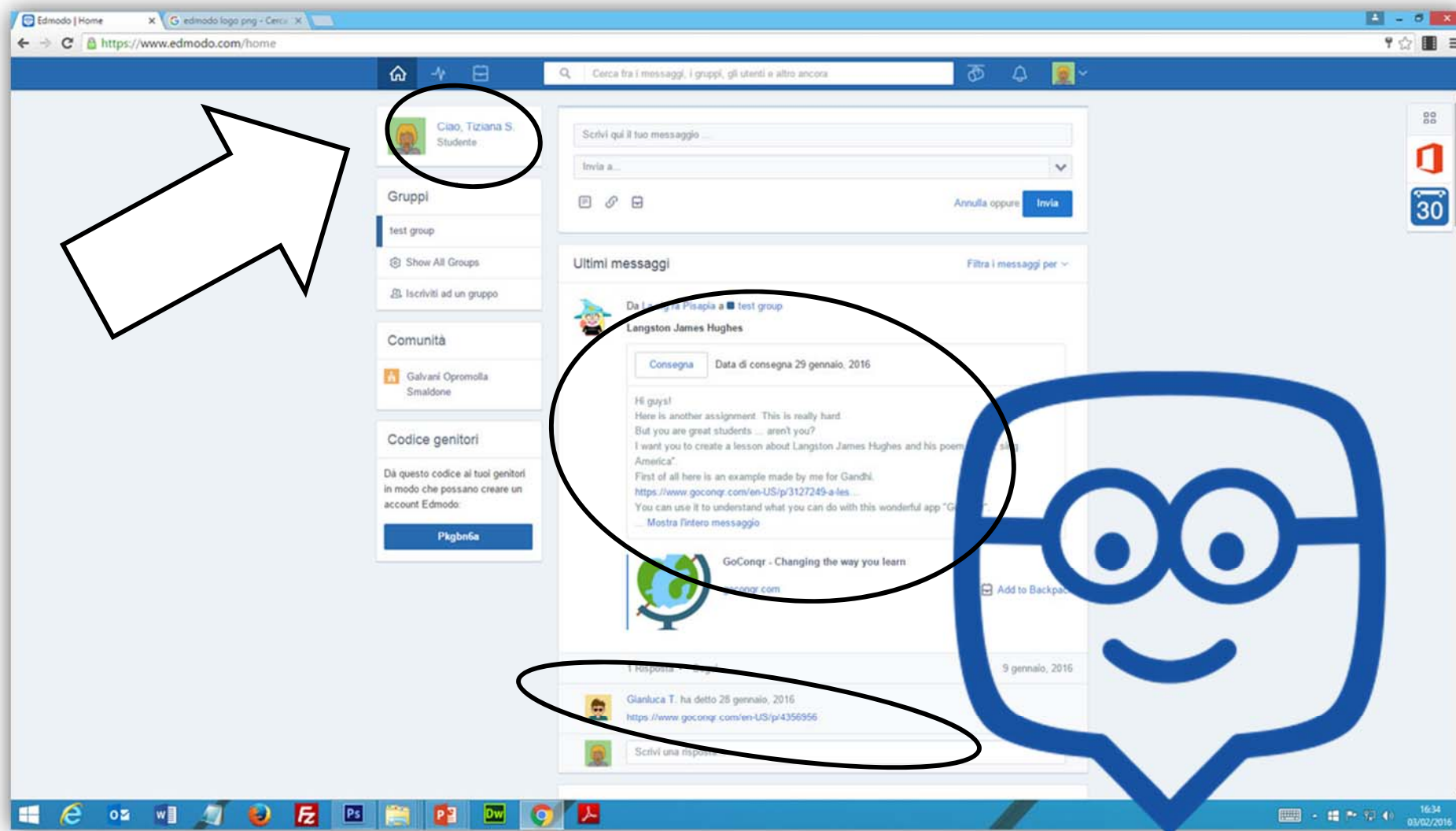
# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage lo **studente**

1. Inserisce post (articoli/interventi) con i quali comunica con gli altri studenti e con il docente.
2. Svolge compiti
3. Risponde a quiz
4. Partecipa a sondaggi
5. Gestisce il suo profilo



# II fase: la classe virtuale





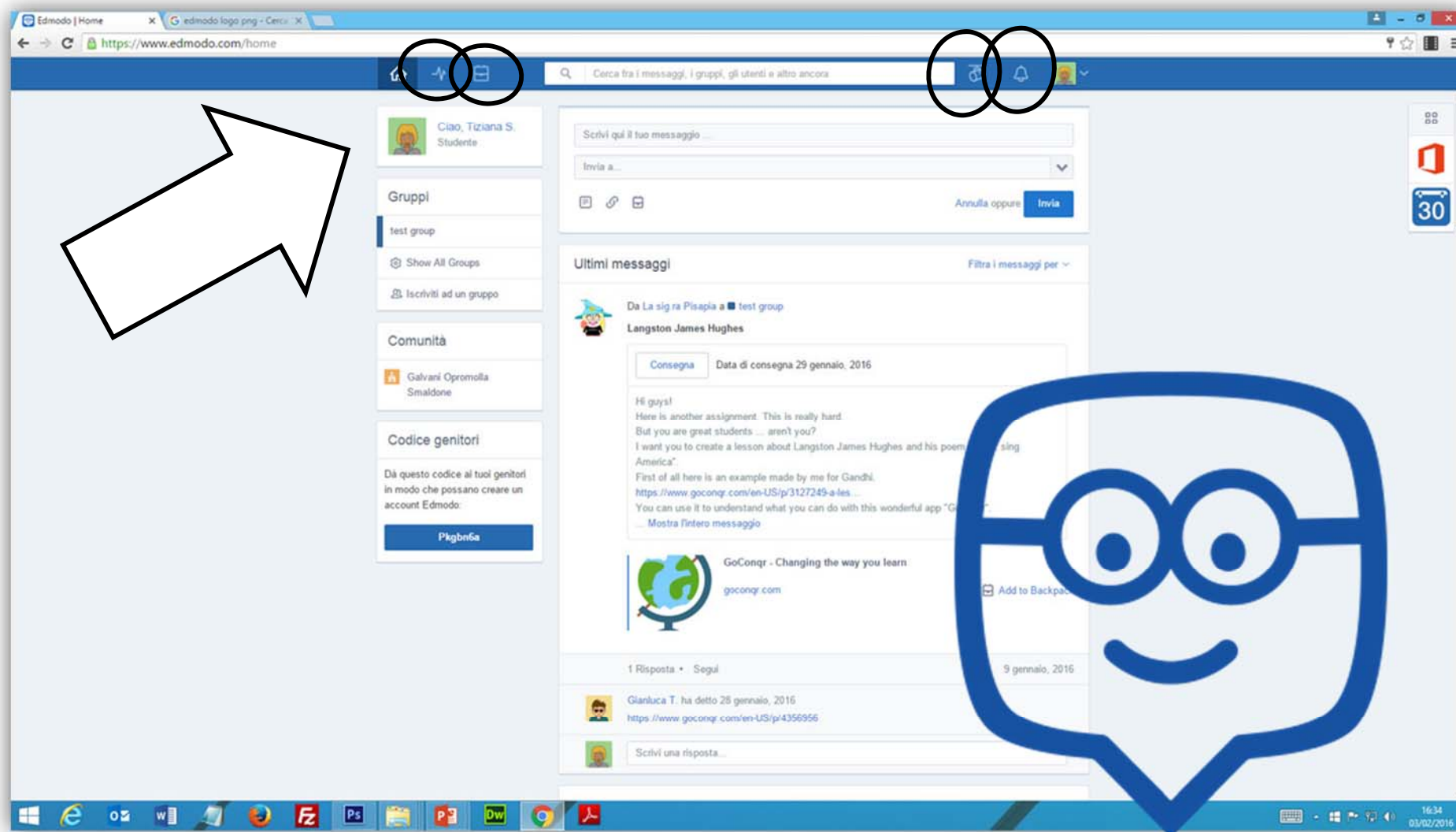


# Il fase: la classe virtuale

Dalla homepage lo **studente**

1. Accede all'area Spotlight (in cui visualizza diverse tipologie di risorse)
2. Accede all'Area Notifiche in cui viene informato di tutte le nuove operazioni in piattaforma.
3. Accede al proprio registro/portfolio in cui visualizza le valutazioni del docente
4. Accede all'area Zainetto in cui inserisce materiali, modifica materiali, sposta materiali, allega materiali alle note che invia a compagni e docente, elimina materiali
5. Può interfacciarsi con Google Drive

# II fase: la classe virtuale





# III fase: DREAM



La tematica di  
quest'anno è  
Respect for  
Human Rights



# III fase: DREAM

1. Dobbiamo realizzare un prodotto digitale su ...
2. Cosa sappiamo già di ...? > warming up e brainstorming
3. Dalla mia pagina web [www....com](http://www....com) scaricate i materiali: dispense, video, audio, pacchetto completo lezione
4. Leggete, visionate, ascoltate, completate ...
5. Ci vediamo in classe il giorno ... per discuterne



**In classe**

**il compito**

# IV fase: EXPLORE

Secondo i nostri personali ritmi e stili di apprendimento, prendiamo le informazioni dalle fonti più disparate:

- Video
- Audio
- Pacchetti di lezione
- Presentazioni
- Dispense
- Sitografia ragionata
- .....



## A casa

L'acquisizione delle informazioni



# V fase: DISCUSS

- Discutiamo in classe tra di noi e con la prof su quello che abbiamo letto e visionato a casa.
- Ci confrontiamo, ne discutiamo, la prof ci propone una serie di attività per testare se abbiamo veramente capito.
- Ci sentiamo protagonisti attivi nella discussione.



## In classe

L'elaborazione e appropriazione  
delle informazioni

# VI fase: TEST

- Verifichiamo poi di aver appreso veramente attraverso un quiz appositamente preparato dalla prof direttamente sulla piattaforma



**A casa**

La verifica dell'apprendimento





# VII fase: MAP

A questo punto iniziamo a ragionare sul prodotto digitale finale e sullo storyboard/canovaccio

QUALE PRODOTTO?

- Una presentazione multimediale e interattiva
  - Un video
  - Un audio
  - Un ipermedia
  - Un CDD
  - Un poster multimediale
  - ...
- ✓ Mappe mentali/concettuali
  - ✓ Sintetizziamo e rielaboriamo informazioni in un unico file Word



## In classe

La preparazione



# VII fase: MAP

Iniziamo a ragionare sul prodotto digitale finale

QUALE APP?

- Prezi
- Movie Maker
- Audacity
- Power Point
- Goconqr
- Blendspace
- Glogster
- ...

**In classe**



La preparazione



# VII fase: MAP

Iniziamo a ragionare sul prodotto digitale finale

QUALI GRUPPI DI LAVORO?

- Distanza geografica
- Affinità/divergenze
- Variare i membri
- Profili degli studenti (es. leader)
- Disponibilità del device
- Numero di studenti
- Abilità
- Interessi

## In classe



La preparazione

# VIII fase: MAKE

1. La prof ci carica il COMPITO in piattaforma indicando:
  - Tipologia di prodotto finale
  - Applicazione da utilizzare (esempio di prodotto finale, tutorial dell'applicazione, piccolo manuale d'uso)
  - Tempi di consegna
2. Noi realizziamo il prodotto in gruppi di lavoro
3. Durante l'attività dialoghiamo tra di noi e con la prof attraverso la piattaforma.



## A casa

La creazione



# IX fase: ASK

1. In piattaforma si consegna il prodotto
2. La prof valuta e indica le necessarie modifiche



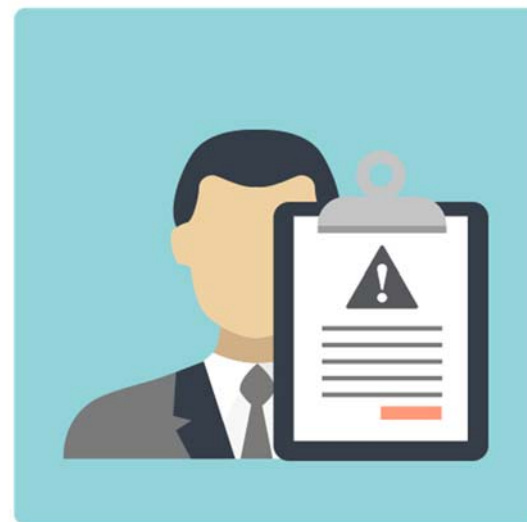
**A casa**

Il monitoraggio



# X fase: RE-MAKE

1. Noi apportiamo le necessarie modifiche e ripubblichiamo
2. La prof valuta il lavoro finale



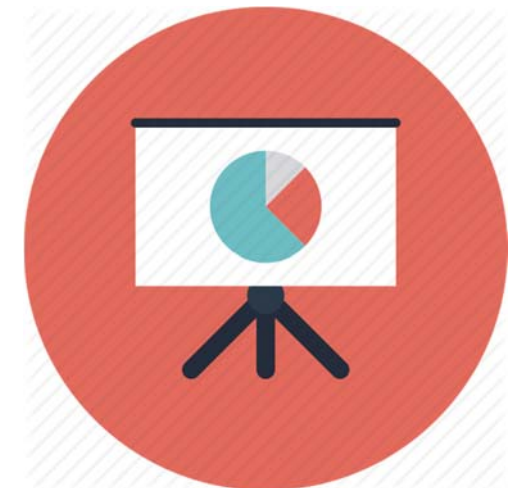
**A casa**

La valutazione

# XI fase: SHOW



- ✓ presentazione dei lavori al DS e ai genitori
- ✓ pubblicizzazione del prodotto attraverso il sito scolastico
- ✓ pubblicizzazione del metodo di lavoro attraverso un video finale che ritragga i momenti salienti e spieghi come si è lavorato (Animoto – Windows Movie Maker)



## In classe

La pubblicizzazione





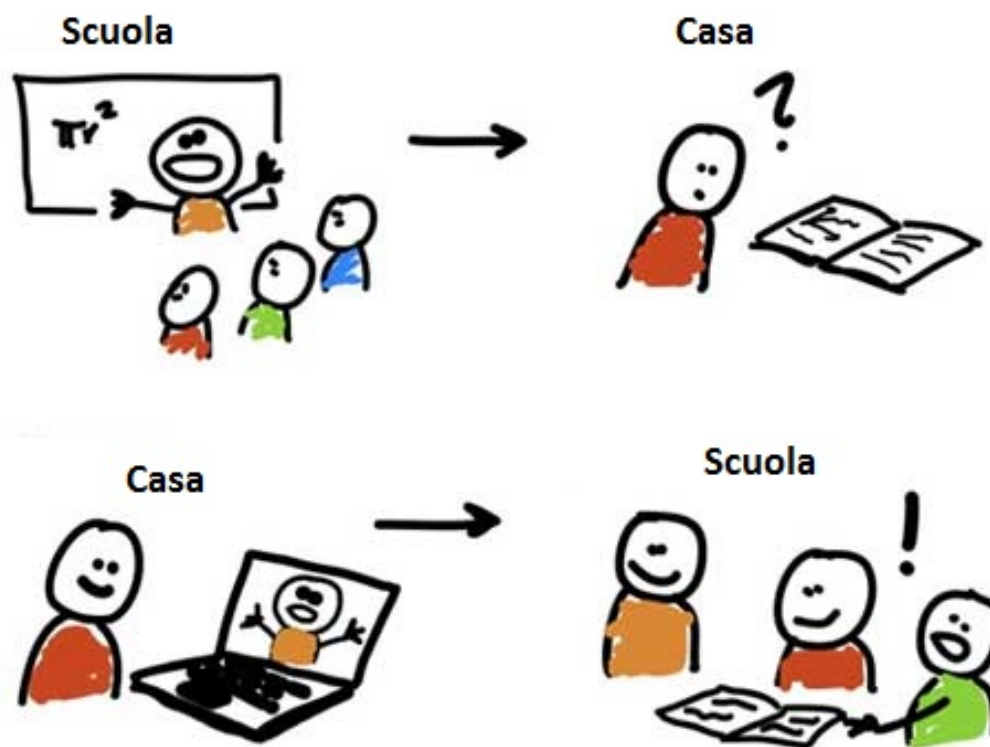
# Perché il web 2.0

- Non dobbiamo installare nulla sui nostri PC
- Non abbiamo bisogno di requisiti tecnici particolari
- Le app sono indipendenti dalla piattaforma che usiamo (Mac, Linux, Windows)
- Non dobbiamo aggiornare le applicazioni che usiamo
- Ci servono solo la connessione e un browser per navigare sul web
- Non dobbiamo fare copie di backup con il rischio di perdere i dati



## **Considerazioni finali**

**Scenario di  
apprendimento:  
Flipped classroom**





# what



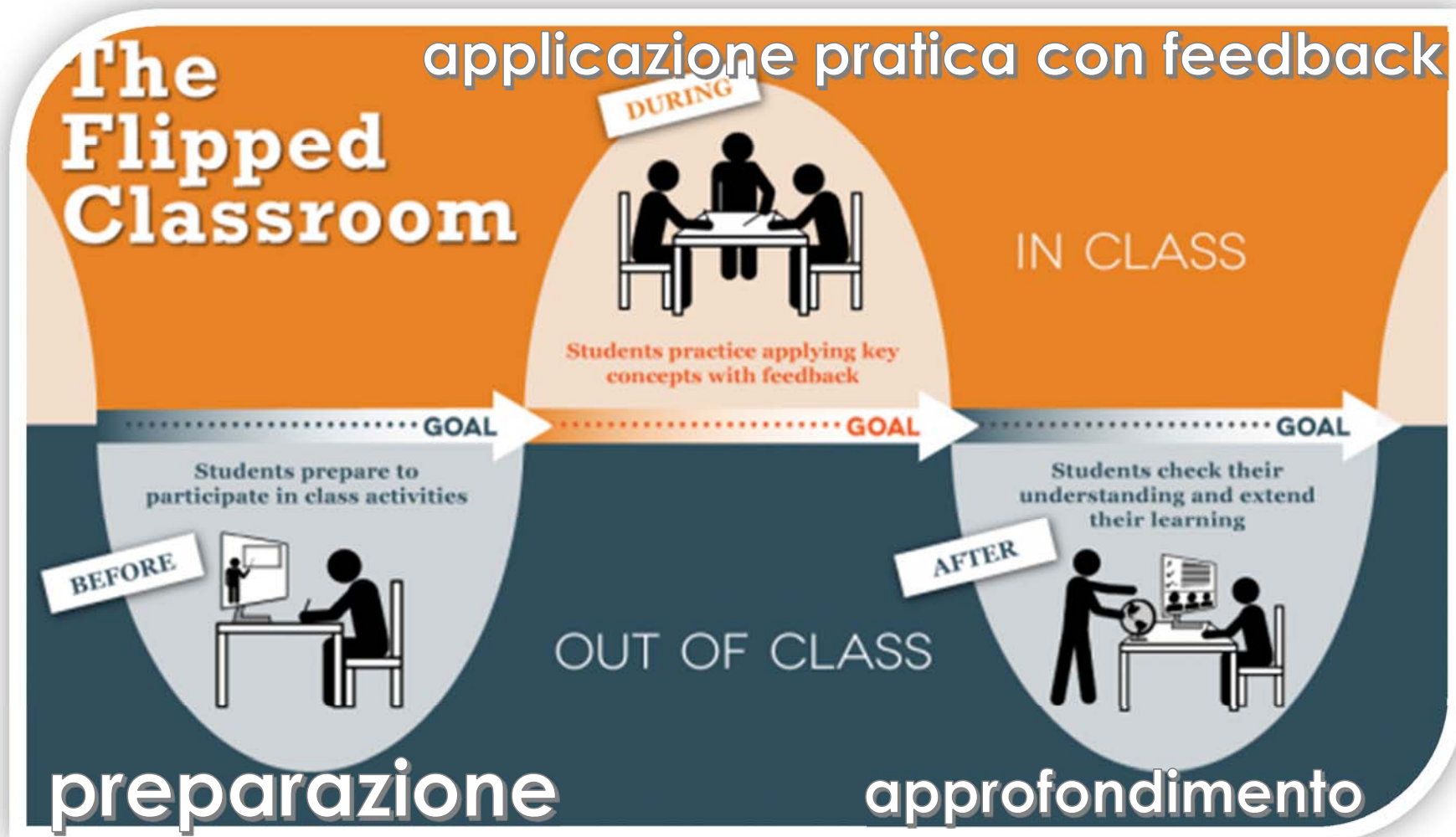


# what





# what





# FLIPPED CLASSROOM

Capovolgere l'insegnamento tradizionale

Molti insegnanti si cimentano con il modello della Classe Rovesciata. Cos'è e perché tutti ne parlano?

## COS'E' LA FLIPPED CLASSROOM ?

Il Metodo della Flipped Classroom o "Lezione Capovolta" inverte i tradizionali metodi di insegnamento mediante lezioni online fuori dall'aula e portando le attività (i "compiti a casa") in classe.

### L'INVERSIONE

#### LEZIONE TRADIZIONALE

Ruolo del Docente: il Saggio in Cattedra



#### LEZIONE CAPOVOLTA

Ruolo del Docente: Guida al fianco



### COSA SI FA IN UNA LEZIONE CAPOVOLTA



- Gli studenti guardano le lezioni a casa al loro ritmo, comunicando coi compagni e con l'insegnante attraverso discussioni online.

- Nella classe ha luogo il coinvolgimento sui concetti grazie all'aiuto dell'insegnante.

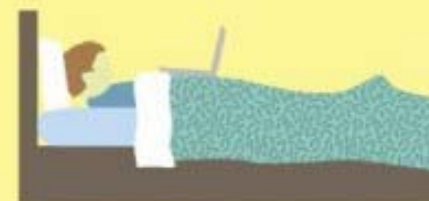


Molti fattori hanno influenzato la creazione e adozione del modello della Flipped Classroom. In ogni caso hanno giocato un ruolo chiave due innovatori ben precisi.

## COM'E' NATA



2007: I docenti Jonathan Bergman and Aaron Sams at Woodland Park High School in Woodland Park, CO, hanno scoperto un software per registrare i Power Point.



Hanno registrato e pubblicato le loro lezioni online per gli studenti assenti in classe.



A Bergman and Sams è stato chiesto di parlare del loro metodo ad altri insegnanti.



Le lezioni hanno iniziato a diffondersi.



Gli insegnanti hanno iniziato a usare video online e podcast per insegnare agli studenti fuori dall'aula, riservando il tempo in classe al lavoro collaborativo e esercizi sui concetti appresi.



# what

Il **flip teaching** è una metodologia didattica, un modello pedagogico, un nuovo scenario di apprendimento che sta prendendo campo **all'estero** negli ultimi anni. Le classi coinvolte in questa metodologia, dette **flipped classroom**, sono protagoniste di una inversione delle modalità di insegnamento tradizionale in cui il docente è il dispensatore del sapere e l'allievo recepisce, esercitandosi prevalentemente a casa.



Si utilizza il termine "**flip**" in quanto viene ribaltata la modalità in cui vengono proposti i contenuti e i tempi utili per l'apprendimento.

La flipped classroom **ribalta** la logica dello studiare in classe con l'insegnante e del ripetere passivamente a casa quanto sentito/letto in classe.

In una flipped classroom la responsabilità del processo di insegnamento viene in un certo senso "trasferita" agli **studenti**, i quali possono controllare l'accesso ai contenuti in modo diretto, avere a disposizione i tempi necessari per l'apprendimento e la valutazione.

L'**insegnante** ha un ruolo di "guida" che incoraggia gli studenti alla ricerca personale e alla collaborazione e condivisione dei saperi appresi.



La lezione è flipped perché **inverte** l'ordine tradizionale

**attività di acquisizione dell'informazione /**

**attività di appropriazione dell'informazione (apprendimento)**



Lezione tradizionale	Lezione flipped
<ul style="list-style-type: none"><li>• A scuola lo studente ottiene l'informazione</li><li>• A casa c'è l'appropriazione, il momento in cui lo studente sviluppa <b>apprendimento</b> a partire dalla spiegazione dell'insegnante</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A casa lo studente attinge l'informazione</li><li>• A scuola c'è l'appropriazione, il momento in cui lo studente sviluppa <b>apprendimento</b>. Nel momento in cui apprende lo studente non è da solo e l'insegnante è maggiormente significativo nel momento in cui lo studente ne ha più bisogno, nel momento della <b>riflessione sull'informazione</b></li></ul>

Le attività avvengono in **modalità blended** e, di conseguenza, è fondamentale l'uso delle **nuove tecnologie** per fornire le adeguate risorse agli allievi al di fuori del contesto classe. Infatti, gli allievi hanno a disposizione una ingente quantità di materiali didattici, che possono

- ✓ condividere
- ✓ annotare
- ✓ modificare
- ✓ o addirittura creare in maniera collaborativa.





# I step

identificare una **piattaforma di eLearning**  
(Moodle, Edmodo, ...) quale ambiente dove  
raccolgere, organizzare e condividere **risorse** e  
percorsi formativi che, strutturati e implementati dai  
docenti stessi, possano soddisfare stili e ritmi di  
apprendimento verificati in aula.



**ampliare il tempo didattico oltre gli spazi della classe  
e i limiti temporali della campanella di fine lezione.**



1. L'insegnante **seleziona** o prepara molto attentamente **risorse video**, **risorse multimediali**, **libri o ebook** che devono essere catalogati all'interno di un apposito corso on line creato per gli studenti
2. L'insegnante **assegna per casa** ai propri studenti i **video o le risorse** da seguire su un dato argomento, prima di trattarlo in classe.
3. Gli studenti **a casa si collegano** nello spazio virtuale nel quale hanno sempre a disposizione i materiali didattici che il docente ha selezionato e/o creato proprio per loro e possono utilizzarli in qualsiasi momento della giornata adoperandoli più volte fino a quando i concetti non sono sufficientemente chiari





4. L'insegnante **a scuola** fornisce **chiarimenti**, effettua delle **esercitazioni** e qualsiasi altra attività funzionale ad una migliore comprensione (esercitazioni, compiti, risoluzione di problemi, studio di casi, attività di approfondimento)
5. Gli alunni in classe riferiscono le conoscenze acquisite, rispondono alle domande poste dal docente, producono testi chiari, dimostrando così di aver compreso l'argomento
6. L'insegnante testa il livello raggiunto attraverso **quiz online**, che permettono anche agli studenti di imparare dai propri errori.

## studenti

- ✓ **Responsabili** del proprio apprendimento
- ✓ Diventano **organizzatori** del proprio apprendimento
- ✓ **Nuovi ruoli:** Esploratori, riflettori, reporter, presentatori
- ✓ Fuori della classe > sono impegnati con materiali disponibili online (secondo il proprio ritmo di apprendimento)
- ✓ In classe > lavorano con i compagni e approfondiscono la comprensione





# quali ruoli?

## docenti

- ✓ Creatori di contenuti
- ✓ Tutor
- ✓ Iniziatori
- ✓ Manager dell'apprendimento fuori della scuola
- ✓ Consiglieri
- ✓ Comunicatori
- ✓ Animatori
- ✓ Coach
- ✓ Osservatori

### Prima della lezione

- Selezionano e preparano il materiale

### In classe

- Rivisitano concetti più complicati
- Organizzano esercitazioni



## tecnologia

Aiuta studenti a

- Accedere a materiali da casa (video, tutorial, pagine web, documenti)
- Prendere appunti
- Scambiare informazioni (Edmodo)

Aiuta docenti a

- Ottenere feedback degli studenti
- Tracciare progresso degli studenti
- Supportare la collaborazione





# quali strumenti?

<http://www.educanon.com/>: servizio gratuito per la **creazione di "lezioni capovolte"**, assegnazione di attività e monitoraggio dei progressi degli studenti.

(<http://www.educanon.com/public/6195/14470>)

<http://teachem.com/>: servizio che permette la **creazione di lezioni basate su video**. Con Teachem l'insegnante può costruire corsi costituiti da una serie di video ospitati su YouTube.

<http://www.knowmia.com/>: sito web e app per iPad gratuita per la creazione, la condivisione e la visualizzazione di **video lezioni**. E' uno strumento *Assignment Wizard* (permette agli insegnanti di progettare attività che i loro studenti devono completare dopo aver visto un video).

# quali strumenti?

## 2006 – Salman Khan - video-lezioni di matematica

Salman Khan parla del come e del perché ha creato la straordinaria Khan Academy, una serie di **video educativi** attentamente strutturati che offrono corsi completi di **matematica** e, adesso, di altre materie. Mostra il potere degli **esercizi interattivi**, e chiede agli insegnanti di considerare di accantonare il tradizionale copione scolastico — dare agli studenti video lezioni da guardare a casa, e fare "i compiti" in classe con gli insegnanti che sono disponibili per offrire aiuto.





- ✓ Assicurati l'accesso degli studenti alla tecnologia
- ✓ Coinvolgi i genitori
- ✓ Gestisci questioni di privacy



- ✓ favorisce l'**individualizzazione** e la **personalizzazione** dei percorsi di insegnamento: gli studenti studiano il materiale, le risorse secondo i propri **ritmi** al di fuori della lezione
- ✓ il tempo in classe è dedicato alla discussione, alla **condivisione** all'approfondimento della conoscenza maturata a casa
- ✓ gli studenti possono imparare meglio **ascoltando o facendo**
- ✓ gli studenti possono **testare** in qualsiasi momento le proprie conoscenze





# why

## Insegnamento tradizionale

- Il docente fornisce informazioni in classe
- Gli studenti provano a carpire il maggior numero possibile delle informazioni, annotando, a volte, freneticamente, il maggior numero di parole possibile sui loro quaderni. Ciò non permette loro di soffermarsi sui concetti, proprio perché sono concentrati su una scrittura forsennata, che li distoglie dalla comprensione di determinati nodi concettuali importanti.

## Flipped teaching

- L'uso dei video permette agli studenti di ascoltare e riascoltare in qualsiasi momento le parole del docente.
- Le discussioni che verranno avviate in classe permetteranno agli studenti di socializzare e collaborare nella risoluzione di un problema comune.

- ✓ verranno certamente **penalizzati i rapporti interpersonali**, in quanto l'allievo avrà un contatto molto stretto con il computer sia a scuola che a casa
- ✓ la flipped classroom richiede una particolare **attenzione** nella fase di programmazione delle attività e di selezione dei materiali didattici da sottoporre ai discenti
- ✓ La registrazione delle lezioni richiede **molto tempo** e la **capacità** di utilizzare gli strumenti adeguati per la realizzazione di podcast
- ✓ gli studenti abituati al costante supporto del docente potrebbero sentirsi smarriti quando utilizzano i materiali online e si potrebbe generare un fenomeno di **dispersione delle conoscenze**
- ✓ andrebbe **rivisto il curriculum scolastico**





# pedagogia

- ✓ Capovolgere, non vuol dire soltanto propinare video e schede di lavoro, ma va effettuato un lavoro di **programmazione a monte**
- ✓ Occorre prevedere un cambiamento radicale nella **progettazione**
  - Occorre avere ben chiari gli **obiettivi finali**, gli esiti desiderati
  - Occorre scegliere le più opportune **metodologie e risorse**

Il modello di **programmazione flipped** è quindi composto dalle tre seguenti fasi:

1. Identificazione dei risultati desiderati,
2. Determinazione delle prove accettabili,
3. Pianificazione delle esperienze e delle lezioni utili per l'apprendimento.



# quali domande?

## Domande sulle quali riflettere

- ✓ Quale può essere una lezione che secondo te si presta meglio per l'insegnamento capovolto?
- ✓ Quando intendi inviare un percorso di insegnamento capovolto, con chi vuoi lavorare o collaborare?
- ✓ Sei disposto a rinunciare a parte del controllo della classe? Questa è una cosa che spaventa molti insegnanti.
- ✓ In caso di insegnamento capovolto, come gestirai il tempo in classe?
- ✓ Pensi di cambiare l'assetto fisico della tua classe?
- ✓ In che misura vuoi creare i video da fornire agli studenti?
- ✓ Vuoi capovolgere completamente la classe, o semplicemente fare una serie di lezioni su un determinato segmento curricolare?
- ✓ Come faranno gli studenti per accedere ai tuoi video?
- ✓ Tutte le classi si prestano a un insegnamento di tipo flipped?



# la parola agli studenti

## What do you enjoy about working in groups?

- ☐ Decidiamo noi cosa fare
- ☐ Ci piace usare la tecnologia
- ☐ Possiamo usare computer e creare mappe
- ☐ Possiamo mostrare le nostre idee con facilità
- ☐ Lavoriamo in gruppi e discutiamo il nostro lavoro
- ☐ Possiamo programmare insieme cosa fare
- ☐ Impariamo meglio quando lavoriamo per progetti
- ☐ Condividiamo idee con altre persone





## **Considerazioni finali**

# **Scenario di apprendimento: Content Creation**





# quali modalità?

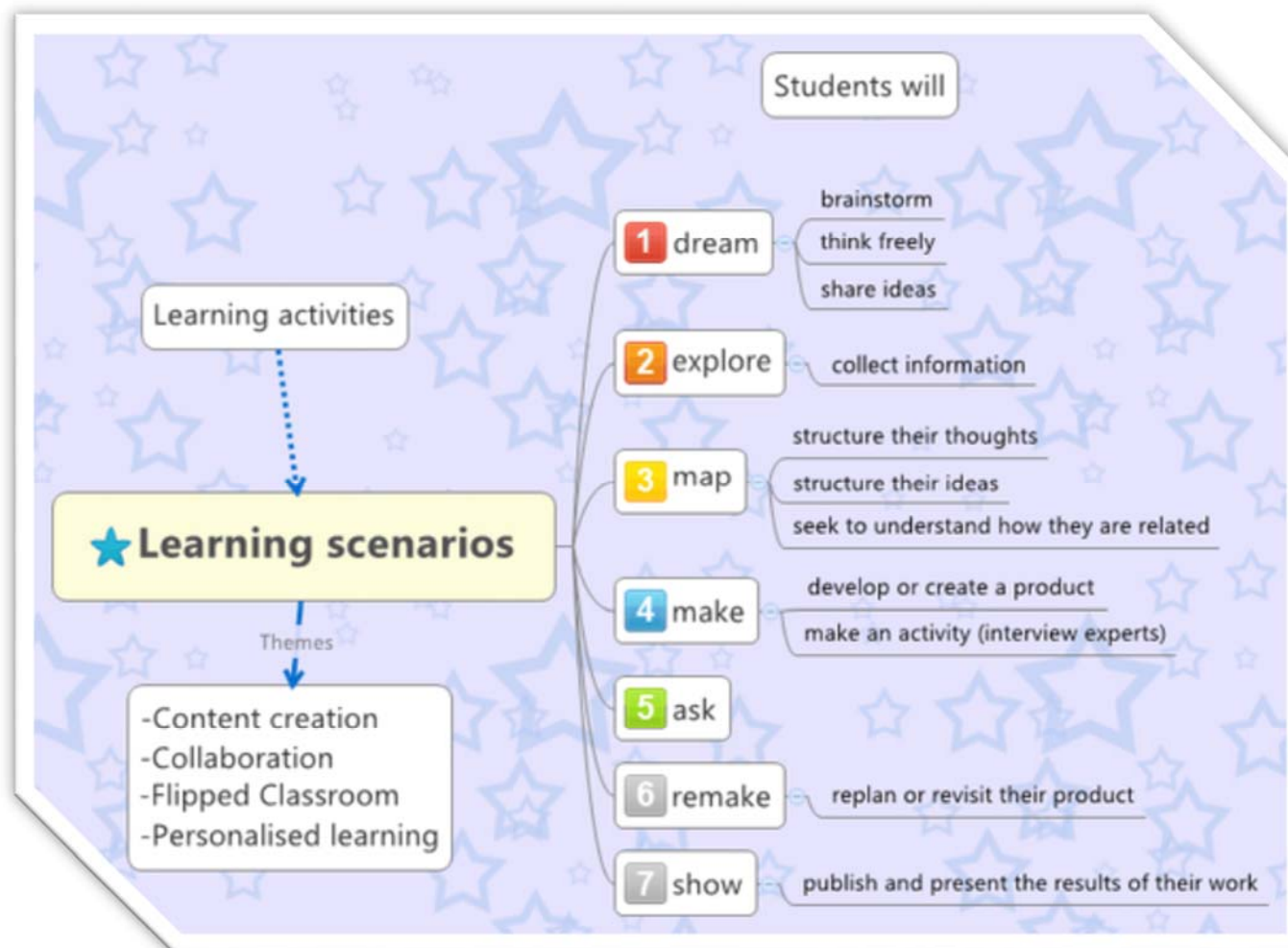
## Creazione di contenuti

Necessità di un modello in 7 fasi

1. Dream
2. Explore
3. Map
4. Make
5. Ask
6. Re-make
7. Show



# quali modalità?



# quali modalità?

## Creazione di contenuti

### 1. Dream – brainstorming

- ✓ importante che l'alunno sia sempre **consapevole** dello scopo didattico dell'attività, degli obiettivi, dei task e dei risultati attesi
- ✓ alunni divisi **in gruppi**
- ✓ ogni gruppo sceglie un **nome** e crea un **blog** dove riporta i progressi
- ✓ l'insegnante fornisce un **argomento di ricerca** che sia interessante per gli alunni e coerente con il curriculum
- ✓ gli studenti si pongono **domande** utili per la ricerca, attivano il brainstorming usando post-it e IWB



### Ruoli degli studenti nel gruppo

- **Team Leader**, pianifica le attività e coordina il gruppo
- **Team Reporter**, riporta i progressi dei vari gruppi di lavoro
- **Organiser**, organizza gli strumenti e gli incontri
- **Lead Researcher**, conduce i vari step della ricerca

# quali modalità?

## 1. Dream

- ✓ TeamUp – per la gestione online dei gruppi di lavoro
- ✓ Padlet – bacheca online per la gestione delle risorse utili per la condivisione di idee
- ✓ Lino-it – bacheca online per la gestione delle risorse utili per la condivisione di idee
- ✓ Reflex – app web per registrare in audio le proprie riflessioni
- ✓ FolioFor.me – app web per creare e-potfolio



# quali modalità?

## Creazione di contenuti

### 2. Explore – collezionare risorse e informazioni

- ✓ in classe o fuori gli studenti esplorano diversi tipi di risorse (si attengono a **criteri di qualità**)
- ✓ lavorano in **piccoli gruppi** nei quali ognuno è responsabile di qualcosa
- ✓ **condividono** i dati acquisiti tramite flashcard interattive, video, immagini



# quali modalità?

## 2. Explore

- ✓ Evernote – per la gestione online di risorse (repository)
- ✓ Diigo – bacheca online per la gestione delle informazioni
- ✓ Google Calendar – per la gestione delle attività condivise
- ✓ Asana – per la gestione dei task dei singoli membri del gruppo
- ✓ Tackk – bacheca online per la condivisione delle informazioni e risorse

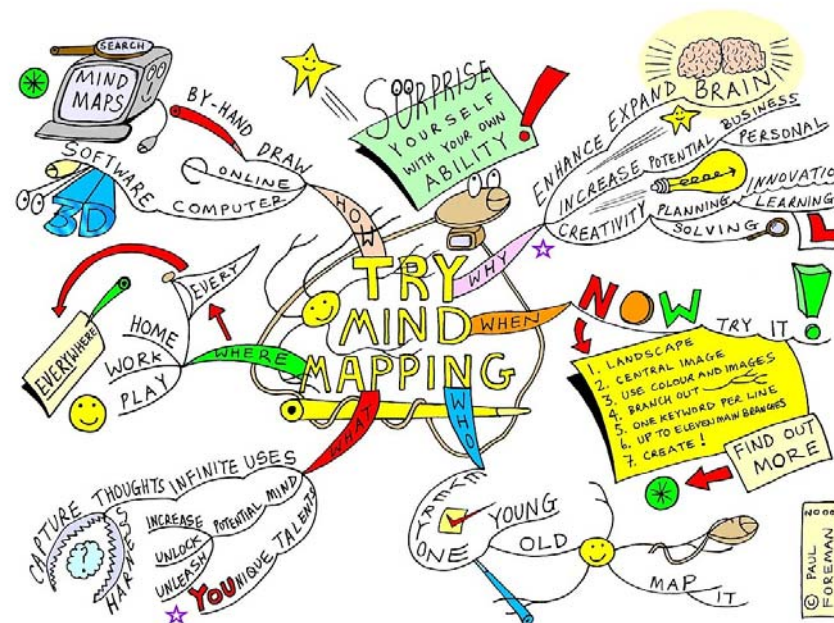




# quali modalità?

## Creazione di contenuti

- 3. Map – strutturare idee e pensieri
  - ✓ attività in classe o fuori
  - ✓ studenti possono utilizzare **mappe**, software per prendere note, creare uno spazio condiviso



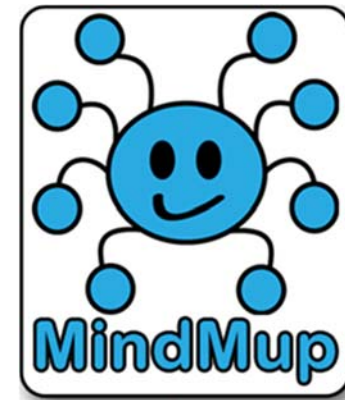
© Paul Foreman <http://www.mindmapinspiration.com>



# quali modalità?

## 3. Map

- ✓ MindMup – app web per mappe concettuali
- ✓ Popplet – app web per mappe concettuali

The Popplet logo is displayed in a blue rectangular box. The word "popplet" is written in a white, rounded, lowercase font with a blue outline.

# quali modalità?

## Creazione di contenuti

4. Make – sviluppare o creare un prodotto
- ✓ la produzione è **apprendimento**
- ✓ gli studenti creano un prodotto digitale (**learning object**) come un game o un video utilizzando diverse competenze
- ✓ l'attività è realizzata **in gruppi**
- ✓ gli studenti utilizzano **diversi tool** di sviluppo (tablet, macchine fotografiche, videocamere, software per editing di audio e video)
- ✓ il **docente** incoraggia, stimola la discussione, monitora i progressi, suggerisce alternative



# quali modalità?

## 4. Make

- ✓ WeVideo – app web strumento per il video editing online
- ✓ Loopster - app web strumento per il video editing online
- ✓ Prezi – bacheca virtuale per creare presentazioni
- ✓ Scratch - linguaggio di programmazione
- ✓ Snap! – linguaggio di programmazione, simile a Scratch





# quali modalità?

## Creazione di contenuti

5. Ask – confronto e riflessione su prodotto e processo

- ✓ gli **studenti** presentano i risultati agli altri gruppi per ottenere un feedback
- ✓ il **docente** fornisce feedback
- ✓ è un momento **formale**, in classe
- ✓ è un momento di **riflessione** che nasce dalla discussione tra pari e con il docente





# quali modalità?

## 5. Ask

- ✓ EasyPolls – per condurre sondaggi on line
- ✓ ClassDojo – strumento online di gestione della classe e progresso degli studenti



ClassDojo



# quali modalità?

## Creazione di contenuti

6. Re-make – eventuali aggiustamenti o rifacimenti sulla base del feedback
- ✓ obiettivo è quello di assicurarsi che il contenuto prodotto sia di **qualità** sufficiente da poter essere usato come learning object anche in altre scuole
  - ✓ il **docente** è coach, fornisce supporto, monitora le attività, assicurandosi che tutti siano coinvolti nel ridisegno di task, valutando, suggerendo, motivandoli a migliorare i progetti





# quali modalità?



## Creazione di contenuti

7. Show – presentazione del prodotto

- ✓ lo scopo è quello di **presentare**, pubblicare e distribuire il learning object
- ✓ il contenuto dovrebbe essere **accessibile** da diversi luoghi, adattato a diversi bisogni degli utenti (inclusi bisogni speciali)
- ✓ il docente analizza la possibilità di rendere le risorse disponibili con una licenza **Creative Commons**
- ✓ il prodotto può essere **caricato** su di un portale, VLE, Wikipedia o app store
- ✓ la **valutazione** dovrebbe essere fatta da docente e studenti; il docente raccoglie i risultati della valutazione
- ✓ il prodotto digitale viene poi utilizzato **per scopi educativi**







# quali ruoli?

- Studente (esploratore, creatore, valutatore, presentatore)
- Docente (organizzatore, regista, specialista, consulente)
- Tecnologia (strumento)





# quali ruoli?

## **Docente**

1. Inizialmente il docente comunica chiaramente agli studenti lo scopo del contenuto digitale che verrà creato
2. Definisce obiettivi e limiti
3. Produce un piano
4. Definisce criteri di qualità
5. Preseleziona informazioni (fonti)
6. Assegna ruoli
7. Supporta in itinere
8. Aiuta nella pubblicazione dei contenuti





# quali ruoli?

## Studente

- Al centro del processo di apprendimento
- Osservatore
- Esploratore
- Creatore
- Presentatore
- Leader
- Reporter
- Sfidante
- Mediatore di conflitti



# quali ruoli?



## Tecnologia

Gli studenti utilizzano la tecnologia in vari step del processo creativo

- Explore – collezionano informazioni (anche al di fuori della classe): video, immagini, audio, testi; ricercano online, prendono nota, collezionano idee che successivamente possono essere facilmente condivise
- Make – creazione di contenuto digitale dinamico (ebook, video, presentazioni, animazioni)
- Ask – blog
- Show – presentazione sui social media, attraverso piattaforme di e-learning



# quali vantaggi?



- Motivazione
- Immaginazione e creatività
- Innovazione
- Studio indipendente: individuale, in gruppo, a casa, a scuola



# quali prodotti?

- Videoclip
- Presentazioni
- Animazioni
- Strisce di fumetti
- Poster
- Cartoline
- Audio
- Storie
- Ebook
- Blog



# quali prodotti?

## Learning object

un oggetto/risorsa digitale usato per  
l'apprendimento





# quali problemi?

## Copyright

Problema che sorge quando utilizziamo risorse altrui.

**Licenza Creative Commons** è la soluzione che permette la condivisione e l'uso di risorse di terze parti.

Le Creative Commons sono risorse liberamente accessibili, risorse che è possibile utilizzare liberamente con i propri alunni legalmente.

E' possibile **copiarle, modificarle e riutilizzarle**.  
Ogni giorno facciamo uso di video, immagini, audio e testo da Internet. Creative Commons fornisce una soluzione. I materiali Creative Commons diventano una risorsa fondamentale. Possono essere usati senza problema di leggi di copyright.



- **Importante valutare il processo** - il processo di apprendimento è più importante del risultato – gli studenti devono essere attivi nella produzione e **spiegare** costantemente cosa stanno facendo e perché
  - ✓ How did you plan it?
  - ✓ How did you produce it?
  - ✓ Reflect on what you are doing
- Non essere troppo **ambiziosi**: progetti piccoli che non prevedano l'impiego eccessivo di tempo
- **Prodotti** che abbiano uno scopo ben preciso
- **Libertà** agli studenti nella scelta della modalità di presentazione > sperimentare tool sempre nuovi





- Creare ebook per revision (saranno i lavori prodotti da loro, da condividere e di cui essere orgogliosi)
- Creare un video (es. discussione in un negozio con un cameraman e un regista che registrano e commentano)
- ....

