

WEB 2.0

**NUOVE TECNOLOGIE PER UNA
NUOVA DIDATTICA**

www.tanoni.net

Festival della scuola Tolentino 6 novembre 2009

Lo stato dell'arte

Rapporto 1 PC ogni 10 studenti

Lo stato dell'arte

- > 10 000 ore di videogiochi
- > 250 000 ore di emails e SMS
- > 10 000 ore di telefonini
- > 20 000 di televisione
- > 500 000 di spot pubblicitari

< 5 000 ore di lettura

Derrick de Kerckhove, McLuhan Program, University of Toronto

Three Screens Profile

	Number in Home	Share of Screens
Mobile Phones	2,0	30%
Televisions	2,5	38%
Desktop Computers	1,5	23%
Laptop Computers	0,6	9%

Q1



Re-mediare la scuola

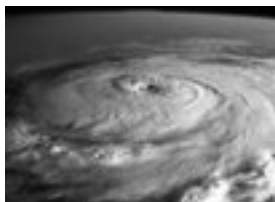
<http://www.indire.it/convegno/re-mediare/la-scuola/materiali/>



- Quando il processo di mediazione operato da uno strumento di comunicazione è riprodotto attraverso un medium diverso si ha una ri-mediazione che riconfigura la rappresentazione e il suo significato in funzione dello strumento utilizzato es. dal libro al film

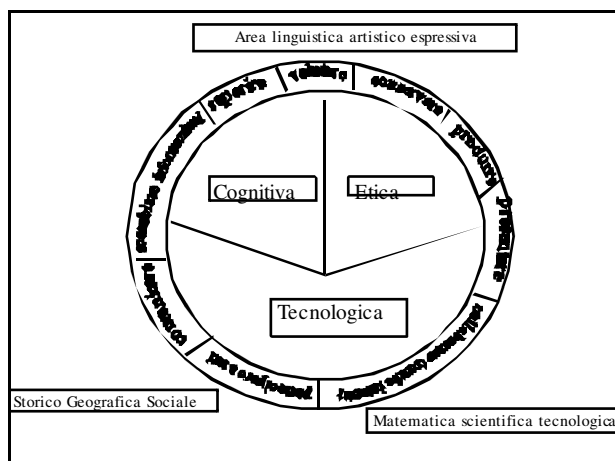
Problema

- **Dietro la diffusione delle TIC nella scuola (PNSTD, FORTIC ecc), occorre individuare un centro di gravità su cui ri-organizzare l'attività didattica dei docenti.**



La competenza digitale

- L'apposita commissione del Parlamento Europeo ha indicato nel Dicembre 2006 relativa alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. (G.U. dell'Unione Europea L/394 del 30/12/2006).
- Delle otto competenze previste, la quarta **quella digitale** consiste «*nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione e... con il supporto di abilità di base nelle TIC che prevede l'uso del computer per*
- reperire,
- valutare,
- conservare,
- produrre,
- presentare e scambiare informazioni,
- comunicare e partecipare a reti collaborative e tramite internet».



Coniugare competenze e WEB 2.0

COMPETENZE CHIAVE PER
L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

TOOL COGNITIVI

1- Comunicazione espressiva (orale e scritta) nella propria lingua	Word processor, editing ipertestuali, blog.
2- Comunicazione in lingua straniera	Instant messaging, podcasting, forum, chat.
3- Competenze area scientifico-tecnologica.	Web quest.
4- Competenza digitale.	Social Network
5- Metacompetenze (imparare a imparare).	Diario di bordo Second Life (ambienti di simulazione).
6- Competenze sociali	Wiki, folksonomia.
7- Performances creative, innovative e di progettualità	Conceptual map, Youtube.
8- Competenze culturali.	Flickr, MySpace, DeJicio.us, Wikipedia

Tool Cognitivi

- Web Quest
- Problem solving
- Blog
- Podcasting
- Conceptual maps
- Wiki
- YouTube
- Piattaforme e ambienti di apprendimento online

1 - Blog: laboratorio della creatività del Liceo scientifico di Giarre

<http://comcreatu.net/ernamentediveniente.blogspot.com>

Il bisogno

"Mi piace la comunicazione, però le parole hanno un significato per chi le pronuncia e le scrive e non è detto sia lo stesso attribuito loro da chi le ascolta o le legge, quindi è opportuno chiarire quale significato dare in questo contesto, al concetto di "creatività".

Obiettivo di questo blog è "Leggere per scrivere".

Il vantaggio della proposta consiste nel valore aggiunto dell'"esperienza", attività laboratoriale affidata al ruolo attivo degli alunni, alle esperienze sul campo e alla pratica sia di lettura che di scrittura.

**Blog: laboratorio della creatività
del Liceo scientifico di Giarre**

<http://comecreaturaiternamentedivenienteblogspot.com>



L'idea

Coniugare immagini, parole, suoni, filmati per **avvicinarsi** a molteplici contesti culturali e **costruire** insieme agli studenti percorsi didattici.

Il blog è così:

- repository di materiali,
- luogo di scambio,
- spazio di espressione.

**Per la lezione in presenza, per i compiti a casa,
per documentare o leggere un percorso didattico.**



**– Podcast: 100 modi per utilizzare
un lettore MP3 a scuola**

<http://podborg.library/beginning-online-learning/100-ways-to-use-your-ipod-to-learn-and-study-better>

Il bisogno



L'**utilizzo di file multimediali** è nella vita quotidiana di ragazzi e famiglie. Utilizzarli **in chiave didattica** può contribuire a moltiplicare le fonti dei contenuti e le modalità di accesso agli stessi.

La compressione nel formato MP3, insieme alla diffusione di lettori e riproduttori (compresi i telefoni cellulari), permette di avere a disposizione e di condividere con gli studenti una galleria di file digitali da utilizzare nell'insegnamento/apprendimento.

La **semplicità di custodia ed organizzazione dei file** con un semplice caricamento sui blog, trasforma questi ultimi in ambienti di apprendimento on line di facile utilizzo.

**Podcast: 100 modi per utilizzare
un lettore MP3 a scuola**

<http://podborg.library/beginning-online-learning/100-ways-to-use-your-ipod-to-learn-and-study-better>

L'idea



In questo caso **le idee sono più di 100**:

- siti di riferimento da cui scaricare file didattici;
- software per potenziare le capacità di comunicazione e condivisione;
- modalità d'uso dei materiali così assemblati in presenza e a distanza;
- organizzazione dei materiali nella didattica.
-

La fase attuale nella scuola italiana: la diffusione delle LIM.

- La lavagna interattiva multimediale è un dispositivo elettronico avente le dimensioni di una tradizionale lavagna didattica, sul quale è possibile disegnare usando dei pennarelli virtuali.



E' collegata ad un personal computer, del quale riproduce lo schermo.
Mantiene il classico paradigma didattico centrato sulla lavagna + 3 plusvalori:
L'utilizzo della **multimedialità**;
l'accesso **ad internet**;
la possibilità di usare **software didattico in modo condiviso**.






Da quali elementi è composta

Il Kit Base è composto da 3 elementi:

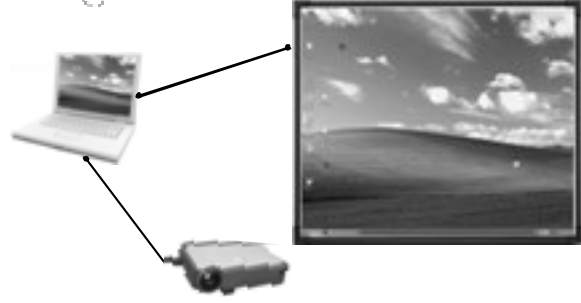
- una lavagna interattiva
- un computer (notebook, desktop, netbook)
- un videoproiettore





I tre elementi interagiscono in stretta relazione



PIANO DI DIFFUSIONE DELLE LIM NELLA SCUOLA

Nella secondaria di I grado sono già state installate a settembre **7.697 LIM** che si uniscono alle **3300 LIM** fornite dal Dipartimento per la digitalizzazione della pubblica amministrazione e l'innovazione tecnologica

Sono iniziati i corsi di formazione che dureranno per tutto l'a.s. e coinvolgono circa **30.000 docenti**

Partirà una seconda fase che riguarderà le **SCUOLE PRIMARIE e SECONDARIE SUPERIORI**: entro fine novembre-dicembre 2009 le scuole potranno presentare le domande. A breve dovrebbe essere pubblicato il bando su Internet.

Entro l'anno l'Agenzia Scuola ripeterà la gara per altre 10.000 LIM: la gara che era stata fatta dovrà essere ripetuta perché tutti i raggruppamenti di aziende partecipanti non avevano per ragioni diverse i requisiti necessari.

L'obiettivo quindi è di avere entro giugno 2010 altre 20.000 classi attrezzate e complessivamente 100.000 insegnanti in formazione

Cl@ssi 2.0: sperimentazione in 156classi in Italia 6 nelle Marche

- Nella secondaria I grado interessa **tutte le materie e tutti gli insegnanti** di una classe scelta tra chi ne ha fatto richiesta.
- Tocca gli **aspetti strutturali** del fare scuola (trasmissione-costruzione delle conoscenze)
- Sperimenta **nuovi modi di rappresentare la conoscenza** e nuovi linguaggi (libri, contenuti digitali, ecc.)
- Sperimenta **nuovi modi di organizzare il tempo e lo spazio** dell'apprendimento (scuola/casa; presenza/distanza)
- Propone un **ambiente d'apprendimento più "attraente"** per gli studenti (edutainment-simulazione)
- Rende gli **studenti creativi sia** nell'uso degli strumenti che nella costruzione delle conoscenze

Costruzione della conoscenza e LIM



- -Consente di coprogettare e costruire in collaborazione dei percorsi didattici a distanza visualizzandone le fasi operative
- -Facilita il riutilizzo e l'ampliamento dei contenuti delle conoscenze acquisite nell'ambito di una rete di scuole.
- Utilizza la strategia del cooperative learning.

The End

