



Introduzione all'utilizzo delle tecnologie mobili in classe



innovazione
didattica

solidarietà

**CITTÀ EDUCATIVA
DI ROMA
IL CENTRO DELLE
BUONE PRATICHE**

innovazione
sociale

integrazione





A cura di Fondazione Mondo Digitale - Roma
Contributi di Alfonso Molina, Annaleda Mazzucato, Ana Lain
Progetto grafico a cura di Sara Pierantozzi
www.mondodigitale.org



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.





Sommario

Introduzione	3
Cosa significa M-learning	3
Introduzione alle tecnologie mobili e al loro potenziale impatto sull'apprendimento e insegnamento.....	4
La classe capovolta	5
Approfondimenti	6
Educazione per la vita	7
Applicazioni per la didattica	8
Competenze per la vita, valori e attitudini didattiche.....	12
Scheda Didattica	16
Nota Metodologica.....	20
Modulo di Valutazione.....	21
Gestione tecnica di iPads e Tablets.....	22
Come creare un account sul nostro tablet:.....	22
Come scaricare un'applicazione sul tablet:	22
Come creare un account sul nostro iPad:.....	22
Come scaricare un'applicazione sul nostro iPad:.....	22
Configurare Chromecast, connetterlo al monitor del PC, alla TV, al proiettore per utilizzare la LIM come schermo.....	23
Come configurare AppleTV.....	27



Introduzione

Cosa significa M-learning

M-learning è l'acronimo di mobile learning o apprendimento con l'ausilio di dispositivi mobili come PDA, telefono cellulare, riproduttori audio digitali, fotocamere digitali, registratori vocali, pen scanner, ecc. 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 compresenza fisica dei discenti. Il nome deriva da e-learning o electronic learning, cioè apprendimento con l'ausilio di dispositivi elettronici (che a sua volta trae origine dal termine dlearning: distance learning o apprendimento a distanza).

La rapida crescita della tecnologia delle comunicazioni e informatica rende possibile sviluppare nuove forme di istruzione. La conoscenza di dispositivi mobili da parte degli studenti di oggi rende possibile l'ingresso dell'apprendimento mobile.

Gli allievi che usano dispositivi di apprendimento mobile ricercano lezioni just-in-time, just-for-me ("appena in tempo, solo per me") in formati piccoli e gestibili, da poter utilizzare laddove ne abbiano bisogno.

In generale, l'apprendimento mobile può essere considerato una forma di insegnamento o di studio che si verifica quando un allievo interagisce attraverso dispositivi mobili.

Molti educatori si chiedono attualmente se le tecnologie mobili possano facilitare l'insegnamento e l'apprendimento, e se l'utilizzo debba essere promosso a scuola e a casa.

Le sperimentazioni condotte da Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con gli istituti scolastici romani, cerca di fornire risposta a questa domanda



Introduzione alle tecnologie mobili e al loro potenziale impatto sull'apprendimento e insegnamento:

Teorie e concetti chiave:

Che cosa la è Pedagogia?

La pedagogia è l'arte (e la scienza) dell'insegnamento.

L'insegnamento efficace è dato dalla combinazione di una serie di strategie di insegnamento, perché non esiste un unico approccio, universale che si adatta a tutte le situazioni ed esigenze degli studenti. Utilizzare diverse strategie d'insegnamento a seconda delle diverse esigenze può i risultati di apprendimento. Alcuni modelli pedagogici sono più adatti agli stili di apprendimento degli studenti rispetto ad altri. Altri modelli sono più efficaci di altri per trasmettere determinate competenze e conoscenze.

Una strategia pedagogica efficace, supporta l'impegno intellettuale, crea connessioni con l'ambiente esterno alla scuola, promuove la creatività e la partecipazione, riconosce le differenze, valorizza l'iniziativa degli studenti. Un modello pedagogico efficace, promuove il benessere degli studenti, degli insegnanti e della comunità scolastica - migliora la fiducia degli studenti e degli insegnanti e contribuisce ad accrescere la motivazione all'apprendimento contrastando l'abbandono scolastico.

4

(Fonte:<http://education.qld.gov.au/curriculum/learning/teaching/technology/pedagogy/index.html>)

Quale approccio adottare per ottenere un modello pedagogico efficace?

Concetti chiave per una strategia pedagogica efficace:

- Costruire l'interazione con gli studenti, piuttosto che lezioni frontali
- Stimolare la creatività e la rielaborazione della lezione
- Promuovere il lavoro di gruppo, l'apprendimento collaborativo
- Capovolgere la classe
- Rendere lo studente protagonista della propria formazione
- Personalizzare l'apprendimento



La classe capovolta

L'idea dell'insegnamento capovolto, tanto semplice quanto rivoluzionaria, è quella di fare in modo che i ragazzi possano studiare i video prima della lezione.

Può sembrare banale, ma questo piccolo cambiamento permette di liberare in classe un'incredibile quantità di tempo.

Questo spazio temporale può essere utilizzato per rispondere alle loro domande, organizzare lavori di gruppo e per tante altre attività nelle quali il ragazzo viene ad assumere il ruolo di protagonista della sua formazione.

La flipped classroom, o insegnamento capovolto, consiste quindi nell'invertire il luogo dove si svolge la lezione (a casa propria invece che a scuola), con quello in cui si studia e si fanno i compiti (a scuola invece che nella propria abitazione).

Da alcuni anni gli studenti della Woodland Park High School in Colorado, e di molte altre scuole nel mondo (ad. Esempio presso la Hamstead Hall Academy partner del progetto europeo M-Learn), seguono le lezioni a casa tramite video realizzati dai loro professori oppure presi da Internet. Successivamente studiano e si esercitano in classe, in piccoli gruppi, assistiti dagli insegnanti, che possono così personalizzare i loro interventi, tenendo conto dei ritmi e delle potenzialità di ciascuno.

Un decisivo contributo all'insegnamento capovolto è arrivato dalla Khan Academy, con più di 4000 lezioni online fornite gratuitamente a tutti quelli che ne hanno bisogno.

Questo un esempio di lezione di chimica:

<https://www.khanacademy.org/science/biology/cell-division/v/nuclei-membranes-ribosomes-eukaryotes-and-prokaryotes>

Se inquadrriamo il sistema della Khan Academy nella prospettiva della flipped classroom, integrandolo con la seconda fase del "capovolgimento" dell'insegnamento. Ecco che questo, insieme alle risorse didattiche multimediali in genere, può diventare funzionale a una didattica di tipo costruttivista e sociale.

Si supponga. Ad esempio, che gli studenti debbano usare la calcolatrice per calcolare la regressione lineare dopo aver raccolto dei dati. Nel modello tradizionale si inizia la lezione spiegando alla classe il metodo. Alcuni studenti capiranno subito e altri avranno bisogno di istruzioni dirette su come fare il calcolo. Si impiegherà tempo prezioso affinché tutti, con la propria calcolatrice, abbiano eseguito i calcoli almeno una volta con il risultato che alcuni studenti saranno annoiati e altri rimarranno comunque indietro.

Spesso è necessario fermare l'intera classe e aiutare gli studenti che hanno perso un passaggio. Tempo dopo sarà necessario ripetere la spiegazione per gli alunni meno attenti o che erano semplicemente assenti.





L'alternativa è quella di creare un semplice video di pochi minuti che mostri la procedura per immettere i dati ed eseguire una regressione lineare. Questo sarà un tutorial costantemente disponibile. Gli studenti più bravi nella materia non avranno bisogno di guardare più volte il video, mentre gli altri potranno eventualmente guardarlo nuovamente ripetendo i passaggi più difficile con calma. Quando i ragazzi si abituano a guardare a casa i video, ci si trova con una classe che ha già una formazione di base, e rimane così più tempo per la didattica laboratoriale, la raccolta dei dati, la collaborazione e l'approfondimento.

Fonte: "La classe capovolta, *Innovare la didattica con la flipped classroom*", Maurizio Maglioni, Fabio Biscaro le GUIDE 2014.

Per ulteriori approfondimenti:

Il blog di **Fondazione Mondo Digitale**, la classe capovolta:

<http://mondodigitale.org/blog/2014/01/25/la-classe-capovolta-la-via-italiana-al-flipped-learning/>

Tullio De Mauro presenta "La Classe capovolta":

<https://www.youtube.com/watch?v=WWRC4qRvPG4>

Flipped explained: <https://www.youtube.com/watch?v=uztl93ZXbK8#t=25>

The flipped classroom: <http://www.flippedlearning.altervista.org/>

University of Northern Colorado, the flipped classroom:

<http://www.flippedclassroom.com/>

Sito web del progetto MLearn: <http://mlearn-project.eu/activities/activities>

Pagina facebook del progetto MLearn:

<https://www.facebook.com/mlearn.project?fref=ts>

Un esempio di lezione realizzata dal docente di Fondazione Mondo Digitale che può essere assegnata prima della lezione: <http://youtu.be/Roy0ziXWHAA>



Educazione per la vita

L'educazione per la vita unisce l'apprendimento di un sapere codificato e standardizzato (comune nel sistema educativo odierno), con le competenze per la vita (come il problem-solving, la creatività, l'innovazione) e i valori fondamentali (come la responsabilità sociale e individuale, la solidarietà, ecc.). A tale riguardo, alcuni importanti autori come Delors (Rapporto 1996), Mezirow (2000), Banks (2007) e Gardner (2008) hanno suggerito varie idee che convergono sull'importanza di un'educazione che superi di molto ciò che i sistemi educativi impartiscono oggi. Lo sviluppo completo delle capacità delle persone, in quanto individui e cittadini responsabili, viene rimarcato per tutto il corso della vita, indipendentemente dalle circostanze. Il Rapporto Delors del 1996, ad esempio, argomenta che nessun talento personale può rimanere inutilizzato. Il Rapporto individua quattro tipi di apprendimento: imparare a vivere assieme, a conoscere, a fare e infine a essere. Gardner (2008) individua invece cinque diverse menti che dovrebbero aiutare nell'apprendimento: quella disciplinata, quella sintetica, quella creativa, quella rispettosa e infine quella etica. Le menti, le competenze, le capacità e i modi di pensare individuati sopra sono idealizzati nel concetto di "per la vita" o "permanente". L'educazione per la vita implica un processo continuo di apprendimento per tutto il corso dell'esistenza; chiaramente, lo sviluppo di nuovi tipi di menti, competenze, capacità, modi di pensare e imparare richiedono da parte degli individui e della società un processo di trasformazione.

7

Per ulteriori approfondimenti:

Banks, J., Au, K., Ball, A., Bell, P., Gordon, E., Gutiérrez, K., Heath, S., Lee, C., Lee, Y., Mahiri, J., Nasir, N., Valdés, G. and Zhou, M., *Learning In and Out of Schools in Diverse Environments. Life-Long, Life-Wide, Life-Deep*, The LIFE Center (The Learning in Informal and Formal Environments Center), University of Washington, Stanford University, and SRI International, Washington, Seattle, 2007.

Gardner, H., *5 Minds for the Future*, Harvard Business Press, Boston MA, 2008.

Il blog di **Fondazione Mondo Digitale**: Innovazione didattica: "la tecnologia da sola non fa scuola" <http://mondodigitale.org/blog/2014/01/12/innovazione-didattica-la-tecnologia-da-sola-non-fa-scuola/>

Materiali didattici del percorso formativo sulla metodologia di educazione per la vita <http://phyrtual.eu/course/view.php?id=2>



Applicazioni per la didattica

Applicazioni per sviluppare presentazioni

<u>Apple</u>	<u>Android</u>	<u>Primaria</u>	<u>Secondaria</u>	<u>Descrizione</u>
OliveOffice (Free)	Quick Office (Free)		x	Permette di visualizzare, creare e modificare documenti d Microsoft Office e visualizzare e annotare file PDF
iMovie (Euro 3,77)	Movie Studio or Movie Aid (Free)		x	Editare video , aggiungendo foto e suoni
Videoscribe (Euro 3,77)	Videoscribe (Free)		x	Lavagna interattiva
Nearpod (Free)	Nearpod (Free)		x	Consente agli insegnanti di usare i loro iPad per gestire i contenuti. Esso combina presentazione, collaborazione, e strumenti di valutazione in tempo reale in un'unica soluzione integrata.
	iAnnotate (Free)	x	x	Prendere annotazioni su un foglio PDF
Green Screen by Do Ink (Euro 2,69)	Green Screen Pro (Euro 1,49)		x	Creare immagini e video su green screen
DV Prompter (Free)	DV Prompter (Free)		x	Applicazione di scripting funzione teleprompter
Explain Everything (Euro 2,69)	Explain Everything (Euro 2,65)			E' uno strumento di screencasting e lavagna interattiva dal, che consente di annotare, animare, raccontare, importare ed esportare quasi tutto, da/a quasi ovunque.



Insegnare e studiare

Show Me (Free)	Show Me (No Audio) (Free)	x	x	Trasforma il tuo iPad in lavagna interattiva personali
Stick Pick (Euro 2,51)	Stick Pick (Euro 2,51)		x	Scegli uno studente a caso semplicemente dando il vostro dispositivo una scossa o toccando lo schermo, Stick pick suggerisce interrogativi per studenti a diversi livelli e registra anche quanto bene gli studenti rispondono durante le discussioni in aula
Webnotes (Free)	Web Notes (Free)	x	x	Webnotes è lo strumento perfetto per scrivere una nota o un articolo durante la ricerca sul Web
Flashcardlet (Free)	Quizlet (Free)	x	x	Applicazione che aiuta a studiare tramite quiz
iTunes U (Free)			x	Applicazione per riprodurre e organizzare file multimediali
Morfo (Euro 0,87)	Face Morph (Different, But Still Fun) (Free)	x	x	Fare una faccia in 3D partendo da una qualunque foto, aggiungendo registrazioni
Puppet Pals (Free)	U poppte (Free)	x	x	Crea i tuoi spettacoli unici con animazione e audio in tempo reale!
Popplet (Free)	Simple Mind (Free)	x	x	Catturare le vostre idee, ordinarli visivamente, e collaborare con gli altri in tempo reale tramite mappe concettuali
Garageband (Free) MUSIC	Walk band (Free)	x	x	Trasforma il tuo iPado tablet touch in una raccolta di strumenti Touch e in uno studio di registrazione completo,
SketchBook Express (Free) ART	SketchBook Express (Free)	x	x	E' una divertente e intuitiva applicazione di disegno.



Book Creator (Free)	Book Creator (Euro 2,00)	x	x	Per creare iBook
Showbie (Free)	Showbie (Free)		x	si può rapidamente e facilmente assegnare, raccogliere e rivedere il lavoro degli studenti sul vostro iPad o tablet
Maps (Free)	Maps (Free)	x	x	consente di scoprire il mondo che ti circonda in modo più facile e veloce. Trova i migliori posti in città e tutte le informazioni di cui hai bisogno per raggiungerli
Solarwalk (Free)	Solarwalk (Free)	x	x	Il modello 3D di Solar Walk è la riproduzione esatta del nostro sistema solare
iBooks (Free)	Plat Books (Free)	x	x	Applicazione per il download, a visualizzazione, la lettura di libri
Hopscotch CODING		x	x	Programmazione

Valutazioni e annotazioni

10

Evernote (Free)	Evernote (Free)		x	Salva le tue idee e migliora la produttività, consente di prendere appunti, catturare foto, creare liste di cose da fare, effettuare la scansione di biglietti da visita, registrare messaggi vocali
Dragon Dictation (Free)	Dictation and Mail (Free)	x	x	E' un'applicazione di riconoscimento vocale
Socrative (Free)	Socrative (Free)	x	x	Si possono avviare sondaggi e quiz veloci tra gli studenti
Speak It (Euro 1,87)	Speak it (Free)	x	x	Applicazione di sintesi vocale



Varie

Team Viewer (Free)	Team Viewer (Free)		x	Fornisce un accesso remoto facile, veloce e sicuro ai sistemi Windows
RD Client (Free)	RD Client (Free)		x	È possibile collegarsi a un PC remoto e le risorse di lavoro da quasi ovunque
Notability (Euro 3,77)			x	Prendere appunti, annotare documenti, abbozzare idee, registrare
Penultimate (Free)	Write (Free)	x	x	Scrittura a mano digitale su iPad o tablet
Dropbox (Free)	Dropbox (Free)		x	Consente di portare ovunque foto, documenti e video e di condividerli facilmente
Documents Pro (Euro 3,77)			x	Memorizzare e visualizzare i documenti, trasferendoli facilmente da qualsiasi Mac o PC.
QR Reader (Free)	QR Droid (Free)	x	x	Letto di codici QR



Competenze per la vita, valori e attitudini didattiche:

Presentazioni

<u>Apple</u>	<u>Android</u>	<u>Primaria</u>	<u>Secondaria</u>	<u>Valori e attitudini didattiche</u>	<u>Competenze per la vita</u>
iWorks (Free)	Quick Office (Free)		x	Autodisciplina nell'apprendimento	Capacità organizzativa/di comunicazione
iMovie (Euro 3,77)	Movie Studio or Movie Aid (Free)		x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico
Videoscribe (Euro 3,77)	Videoscribe (Free)		x	Partecipazione, apprendimento condiviso	Creatività, pensiero critico, collaborazione, lavoro di gruppo
Nearpod (Free)	Nearpod (Free)		x	Partecipazione, adattabilità, flessibilità, personalizzazione, motivazione al raggiungimento di un obiettivo	Collaborazione, responsabilità individuale, autoconsapevolezza
	iAnnotate (Free)	x	x	Autodisciplina nell'apprendimento	Capacità organizzativa/di comunicazione
Green Screen by Do Ink (Euro 2,69)	Green Screen Pro (Euro 1,49)		x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico
DV Prompter (Free)	DV Prompter (Free)		x	Autodisciplina nell'apprendimento	Capacità organizzativa/di comunicazione
Explain Everything (Euro 2,69)	Explain Everything (Euro 2,65)			Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere, ricerca	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico, analisi e rielaborazione



Insegnare e studiare

Show Me (Free)	Show Me (No Audio) (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico
Stick Pick (Euro 2,51)	Stick Pick (Euro 2,51)		x	Partecipazione, adattabilità, flessibilità, personalizzazione, motivazione al raggiungimento di un obiettivo	Collaborazione, responsabilità individuale, autoconsapevolezza
Webnotes (Free)	Web Notes (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico, organizzazione
Flashcardle t (Free)	Quizlet (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico
iTunes U (Free)			x	Autodisciplina nell'apprendimento	Capacità organizzativa/ di comunicazione
Morfo (Euro 0,87)	Face Morph (Different, But Still Fun) (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico, elaborazione
Puppet Pals (Free)	Google Dive (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, pensiero critico, elaborazione
Popplet (Free)	Simple Mind (Free)	x	x	Autodisciplina nell'apprendimento, strutturazione del pensiero, creatività	Capacità organizzativa, comunicazione, elaborazione, sintesi
Garageband (Free) MUSIC	Walk band (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, elaborazione
SketchBook Express (Free) ART	SketchBook Express (Free)	x	x	Curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Curiosità, creatività, comunicazione, elaborazione





Book Creator (Free)	Book Creator (Euro 2,00)	x	x	Apprendimento condiviso, partecipazione, disciplina nel raggiungimento dell'obiettivo	Comunicazione, creatività, innovazione, organizzazione, rielaborazione, collaborazione
Showbie (Free)	Showbie (Free)		x	Apprendimento condiviso, partecipazione, lavoro di gruppo, autodisciplina nell'apprendimento	Responsabilità individuale, collaborazione, problem solving
Maps (Free)	Maps (Free)	x	x	Curiosità, entusiasmo di apprendere, ricerca, sviluppo personale	Autoconsapevolezza, organizzazione, creatività
Solarwalk (Free)	Solarwalk (Free)	x	x	Curiosità, entusiasmo di apprendere, ricerca, collaborazione	Autoconsapevolezza, creatività, lavoro di gruppo
iBooks (Free)	Plat Books (Free)	x	x	Entusiasmo di apprendere, innovazione	Flessibilità, organizzazione
Hopscotch CODING		x	x	Innovazione, curiosità, entusiasmo di apprendere, sviluppo personale, collaborazione	Creatività, strutturazione del pensiero, lavoro di gruppo, leadership, problem solving, capacità decisionale

Valutazioni e annotazioni

Evernote (Free)	Evernote (Free)		x	Innovazione, sviluppo personale, flessibilità, personalizzazione, motivazione al raggiungimento di un obiettivo	Organizzazione, comunicazione, creatività, memoria, strutturazione del pensiero
Dragon Dictation (Free)	Dictation and Mail (Free)	x	x	Innovazione, personalizzazione, flessibilità,	Creatività, comunicazione, elaborazione





Socrative (Free)	Socrative (Free)	x	x	Innovazione, personalizzazione, partecipazione, curiosità, divertimento, entusiasmo di apprendere	Creatività, comunicazione, problem solving, lavoro di gruppo, collaborazione
Speak It (Euro 1,87)	Speak it (Free)	x	x	Innovazione, sviluppo personale, flessibilità, personalizzazione, motivazione al raggiungimento di un obiettivo	Organizzazione, comunicazione, creatività, memoria, strutturazione del pensiero, gestione delle emozioni

Varie

Team Viewer (Free)	Team Viewer (Free)		x	Innovazione, personalizzazione, flessibilità, adattabilità	Organizzazione, comunicazione
RD Client (Free)	RD Client (Free)		x	Innovazione, personalizzazione, flessibilità, adattabilità	Organizzazione, comunicazione
Notability (Euro 3,77)			x	Innovazione, personalizzazione, flessibilità, adattabilità, curiosità	Organizzazione, comunicazione, Creatività, memoria
Penultimate (Free)	Write (Free)	x	x	Innovazione, personalizzazione, curiosità, divertimento	Creatività, comunicazione, autoconsapevolezza
Dropbox (Free)	Dropbox (Free)		x	Innovazione, personalizzazione, flessibilità, adattabilità, apprendimento condiviso	Collaborazione, comunicazione, lavoro di gruppo, organizzazione
Documents Pro (Euro 3,77)				Innovazione, personalizzazione, flessibilità, adattabilità	Comunicazione, organizzazione, strutturazione del pensiero
QR Reader (Free)	QR Droid (Free)	x	x	Innovazione, flessibilità, adattabilità,	Rielaborazione, pensiero critico, organizzazione



Scheda Didattica

Come utilizzarla

Questa scheda esemplificativa fornisce le informazioni necessarie per organizzare una lezione di storia utilizzando dispositivi mobili con gli studenti. Le attività sono descritte dettagliatamente.

Tuttavia, i docenti si devono sentire liberi di eseguire le attività nelle modalità da loro giudicate più adeguate alla realtà delle loro classi, dato che le classi possono differire per il numero di studenti partecipanti, il grado, le strutture e i dispositivi a disposizione, per il livello di conoscenza delle nuove tecnologie, ecc.

Ad es. se si tratta di una classe di scuola primaria, all'inizio potrebbe essere necessario che le attività siano guidate dal docente passo per passo, mentre gli studenti più grandi potranno cominciare a lavorare con più autonomia. Anche il livello di approfondimento del tema varierà in base alla pre conoscenza degli studenti, e così via.

Per le stesse ragioni, i tempi consigliati nella scheda devono essere considerati indicativi e sarà l'esperienza del docente a fornire le migliori indicazioni per trovare il giusto equilibrio tra le attività proposte ed i tempi suggeriti.

Storia: Il faraone in digitale
Obiettivi didattici Acquisire e condividere conoscenze relative a diversi aspetti della civiltà egizia (ad es. cultura e costumi, religione, economia) Raggiungere una conoscenza di base della progettazione e della creazione di un prodotto multimediale (video) utilizzando dispositivi mobili.
Tempo complessivo 4 ore in aula: 2 sessioni di 2 ore
Approccio didattico Lavoro di squadra, discussione di gruppo, ricerca su Internet
Capacità/Competenze coinvolte Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, comunicazione e comprensione interpersonale, imparare a imparare, creatività, capacità di sintesi e rielaborazione, responsabilità, costanza ed efficacia per il raggiungimento di un obiettivo finale, problem-solving, competenze tecniche digitali.
Materiali Tablet, apps (MovieStudio, SimpleMind, DvPrompter, SketchBook, StoryBoard, Hi-QMP3, Socrative), Internet, ChromeCast, videoproiettore.



Attività e distribuzione del tempo

Questo modulo è costituito da 2 sessioni: nella prima si reperiscono/elaborano le risorse (mappe, immagini, video, audio) utilizzando il dispositivo mobile e si progettano le scene per il video. Nella seconda si realizza il video (eventuale girato e montaggio audio-video) con il tablet. Le competenze tecniche digitali (utilizzo dispositivo e apps) verranno sviluppate durante tutta la durata del modulo.

Prima di iniziare il docente spiega agli studenti che si studierà la Civiltà Egizia attraverso un video di max 15 min. che costruiranno loro stessi, utilizzando i tablet.

Sessione 1: Ricerca e progettazione

In questa sessione gli studenti faranno ricerche, selezioneranno e prepareranno le immagini che faranno parte del video didattico sulla Civiltà Egizia

Attività 1. Sondaggio sulla Civiltà Egizia (15 min)

Il docente ha preparato un breve sondaggio utilizzando l'app Socrative sulla Civiltà Egizia per sollecitare le preconoscenze degli studenti in modo ludico. Gli studenti si organizzano in squadre. Ogni squadra riceverà un tablet su cui rispondere al sondaggio.

Sondaggio

1. Domanda a risposta multipla:

Gli egizi vivevano in Mesopotamia ca. 5.000 - 4.000 anni fa. (Risposta giusta)

Gli egizi vivevano in Macedonia 1.000 - 500 anni fa.

Gli egizi vivevano in Mesopotamia 11.000 - 10.000 anni fa.

2. Domanda a risposta multipla

Gli antichi Egizi erano un popolo molto religioso. Erano politeisti, cioè adoravano molte divinità, circa 200. (Risposta giusta)

Gli antichi Egizi erano un popolo molto religioso. Erano politeisti, cioè adoravano molte divinità, circa 100.

Gli antichi Egizi erano un popolo molto religioso. Erano politeisti, cioè adoravano molte divinità, circa 50.

3. Domanda vero o falso

Poiché era difficile per una donna diventare faraone (il massimo sovrano), quando Hatshepsut divenne regina vestiva come un uomo e metteva anche la barba finta come facevano i faraoni maschi. (Vero)

Nel 3100 d.c. gli antichi egizi avevano già inventato un sistema di scrittura chiamata "geroglifica" che significa "lettere sacre incise". (Falso. Nel 3100 a.c.)



I monumenti egizi più famosi sono le piramidi, cioè le tombe di alcuni faraoni. La più grande è quella di Cheope, alta 147 metri.

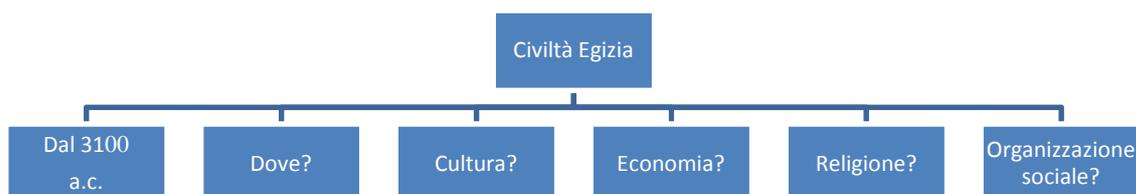
Gli studiosi dicono che ci sono voluti 20 anni e 100.000 uomini per la sua costruzione. (Vero)

Il docente raccoglie le risposte dal suo tablet e annuncia per ogni domanda la più votata dalle squadre e svela le risposte corrette solo della domanda 3. Annuncia che per la fine di questo modulo saranno loro stessi a sapere la risposta giusta per le prime 2 domande.

Attività 2. Mappa concettuale e divisione del lavoro (60 min)

Il docente spiega che il video deve raccontare il messaggio in modo chiaro, breve e piacevole. Per questo è necessario organizzare e pianificare il lavoro.

Il docente ha preparato una mappa concettuale con dei box come la seguente, con l'app SimpleMind:



...

Spiega che è inoltre necessario cercare molte informazioni e selezionare le più rilevanti.

A ogni squadra viene assegnato un box da compilare con l'informazione richiesta.

Ogni squadra cerca le informazioni su Internet corredate anche da 3 immagini o video brevi. Una volta selezionate le informazioni più rilevanti vengono riscritte in un testo di 10 righe ca. e, insieme alle immagini, salvato in una cartella con il nome del box.

Il docente monitora i gruppi di lavoro. Una volta reperite le informazioni, ogni squadra compila il box corrispondente ed espone e condivide con gli altri le immagini selezionate.

A questo punto dovrebbero poter finalmente dare le risposte giuste alla domanda 1 e 2 del sondaggio (Sessione 1, Attività 1). Questo può essere per il docente anche un momento di verifica dell'apprendimento degli studenti.



Attività 3. Progettazione del racconto video attraverso StoryBoard (45 min)

Il docente presenta l'app Storyboard agli studenti e chiede ad ogni squadra di progettare 3 scene per presentare la loro ricerca. Ogni scena dovrà avere un'immagine e una spiegazione audio o scritta. Il docente presenta anche l'app Sketchboard per le scritte e Hi-QMP3 per le registrazioni audio.

Alla fine il docente concorda con gli studenti l'ordine delle scene preparate da tutte le squadre per costruire il messaggio video complessivo.

Sessione 2: Produzione e valutazione

Attività 1. Realizzazione del video con MovieStudio (75 min)

Il docente presenta MovieStudio con un video demo.

Ogni squadra monta le immagini e audio delle 3 scene in modo che siano della durata di massimo 1 min ciascuna.

Il docente monitora il lavoro delle squadre.

Alla fine il docente raccoglie i contributi di ogni squadra per la realizzazione del montaggio video finale e la titolazione.

Attività 2. Valutazione partecipata (30 min)

Una volta completato il video, si procede alla visione collettiva collegando il tablet a un videoproiettore. Il docente chiede agli studenti di prendere nota con commenti e cambiamenti/integrazioni che vorrebbero apportare.

Finita la proiezione si raccolgono i commenti e si valuta: se ci sono modifiche sostanziali si potrebbe decidere di programmare una sessione extra per un nuovo editing, Altrimenti si può organizzare la prima!

Valutazione dell'unità

L'insegnante invita i partecipanti a riflettere / valutare su quanto hanno gradito l'esperienza e quanto pensano di aver imparato. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti**. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (si veda Allegato I).

La lezione realizzata nel corso dell'incontro di formazione è disponibile a questa pagina: <https://www.youtube.com/watch?v=Roy0ziXWHAA>



Nota Metodologica

Il corso non segue un metodo tradizionale o una strategia di apprendimento in cui l'insegnante sta di fronte alla classe a trasmettere fatti, informazioni e concetti a un gruppo di studenti che rimangono sostanzialmente dei ricettori passivi. Il corso richiede il coinvolgimento attivo dei partecipanti all'insegna di un modello collaborativo di costruzione del sapere. Imparare a imparare e altre competenze trasversali come la creatività, capacità di comunicazione e problem-solving, considerate essenziali per l'educazione del 21° secolo, devono essere fortemente stimolate.

La tecnologia digitale può essere uno strumento funzionale alle esigenze di una didattica flessibile e collaborativa, agevolando la condivisione e la personalizzazione dei percorsi formativi.

In questo contesto si inserisce la strategia flipped classroom, ovvero la classe capovolta, che si basa essenzialmente sul rovesciamento delle dinamiche didattiche: i compiti vengono svolti in classe e le lezioni a casa. I docenti assegnano dei materiali agli studenti da consultare a casa (un video, un testo, un link) per preparare l'argomento che verrà introdotto in classe. Conoscendo già l'argomento, in classe si fanno le esercitazioni, che in una classe tradizionale vengono normalmente assegnate come compiti.

Capovolgere la didattica favorisce la personalizzazione, la rende più adatta a tutti i bisogni educativi e fa guadagnare tempo in classe.

Allo stesso tempo gli studenti vengono stimolati a responsabilizzarsi e dimostrano un maggiore interesse.



Modulo di Valutazione

Questa è una breve scheda di valutazione che va compilata dal docente alla fine dell'unità (Tempo complessivo: 10 - 15 minuti ca.). Essa mira a offrire un'idea generica sul grado di partecipazione, sull'apprendimento dei concetti, sulla qualità dei materiali di supporto e sulle attività didattiche. La scala indica il grado di approvazione rispetto all'affermazione proposta: da 1 (minimo) a 5 (massimo).

SCALA: 1 (Per niente d'accordo), 2 (Non d'accordo), 3 (Neutro), 4 (D'accordo), 5 (Pienamente d'accordo)

PARTECIPAZIONE	1	2	3	4	5
Gli studenti hanno partecipato alle attività con grande interesse					
APPRENDIMENTO DEI CONCETTI	1	2	3	4	5
Tutti i concetti chiave dell'unità sono stati ben compresi dai partecipanti					
QUALITA' DEI MATERIALI DI SUPPORTO	1	2	3	4	5
I materiali didattici offrono un supporto ottimale per spiegare chiaramente le attività					
ATTIVITA'	1	2	3	4	5
Le attività si sono svolte nei tempi suggeriti dal manuale					
Le attività si sono svolte senza difficoltà					
I partecipanti hanno risposto con difficoltà alle domande sulle attività					

21

Descrivi le difficoltà incontrate:

Fornisci dei suggerimenti per migliorare le lezioni in futuro:

Altri commenti:





Gestione tecnica di iPads e Tablets: materiali utili

Come creare un account sul nostro tablet:

Il video spiega passo per passo come creare l'account su tablets:

<https://www.youtube.com/watch?v=89gonG9-Blk&list=UUooEfobd41HVPzJihcmGiqw>

Come scaricare un'applicazione sul tablet:

Il video spiega passo per passo come scaricare una applicazione

<https://www.youtube.com/watch?v=ybbB5Od3Qg8&list=UUooEfobd41HVPzJihcmGiqw>

Come creare un account sul nostro iPad:

Il video spiega passo per passo come creare l'account

<https://www.youtube.com/watch?v=xJjpKUXjldI&list=UUooEfobd41HVPzJihcmGiqw>

Come scaricare un'applicazione sul nostro iPad:

Il video spiega passo per passo come scaricare una applicazione

https://www.youtube.com/watch?v=bpCqKE3_p_k

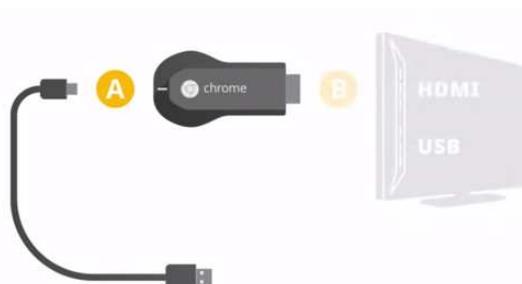


Configurare Chromecast, connetterlo al monitor del PC, alla TV, al proiettore per utilizzare la LIM come schermo

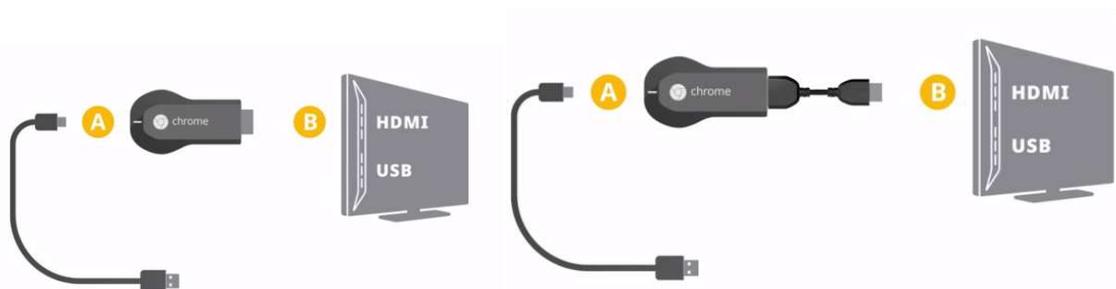
Chromecast è un dispositivo che si collega alla porta HDMI del televisore e si alimenta con un cavo USB (incluso nella confezione). Usando lo smartphone o un computer o un tablet come telecomando per condividere contenuti. Chromecast si può anche usare per trasmettere qualsiasi tipo di contenuto dal browser Chrome presente su un computer.

Datazione necessaria: televisore, proiettore, o PC con una porta HDMI libera, una rete Wi-Fi stabile e un computer, uno smartphone, o un tablet. Nella scatola di Chromecast è incluso il cavo USB necessario per l'alimentazione e un trasformatore da parete. Il dispositivo si può controllare con smartphone e tablet Android e iOS oppure con un computer Windows o Mac OS X.

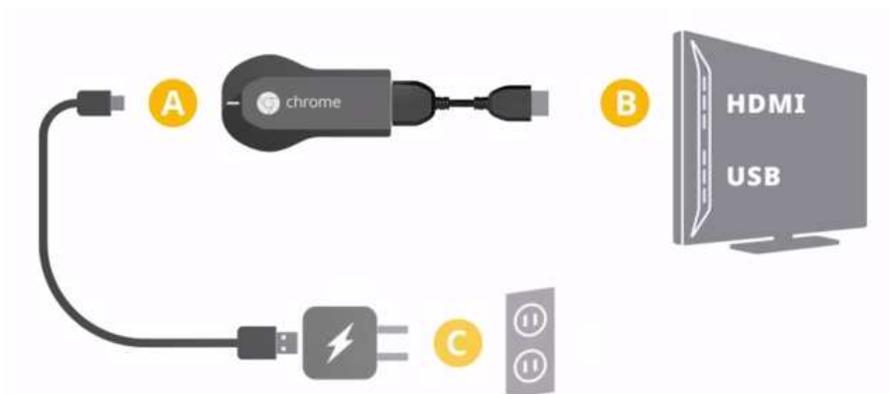
1. Connetti il dispositivo: collega il Chromecast al cavo dell'alimentazione



2. Inserisci il cavo nella porta HDMI del tuo proiettore (per utilizzare la LIM come schermo), o della tua TV, o del tuo PC. Se non sono compatibili puoi utilizzare l'adattatore incluso nella confezione



3. Connetti il Chromecast ad una sorgente di corrente oppure alla porta USB della TV o del PC



Se necessario seleziona l'ingresso HDMI corretto

24

4. Ora collega il Chromecast alla rete Wi-Fi e per configurare il Chromecast con uno smartphone, un tablet (Android o iOS), un iPad o un iPhone, un portatile Windows o Mac o Chromebook, vai sul sito chromecast.com/setup utilizzando il tuo tablet o altro dispositivo che intendi collegare



5. Dal tuo dispositivo fai clic sul link scarica l'app Chromecast dal google Play Store o dall'App. Store, installa e apri l'app Chromecast (se utilizzi un dispositivo iOS vai alle impostazioni Wi-Fi e seleziona il tuo Chromecast cercando lo stesso nome che ti appare sul monitor che hai collegato in precedenza. Dopo averlo selezionato riapri l'app. Chromecast), **seleziona il tuo Chromecast e segui le istruzioni** (Seleziona il tuo paese ecc)

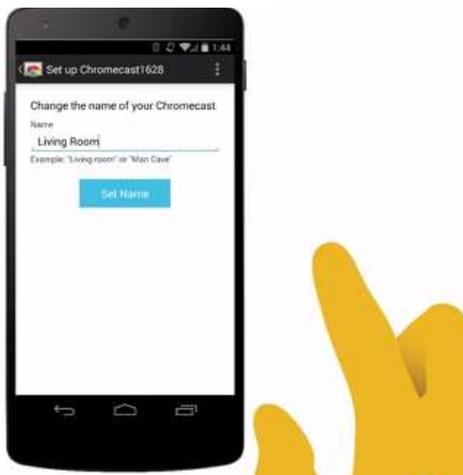


25

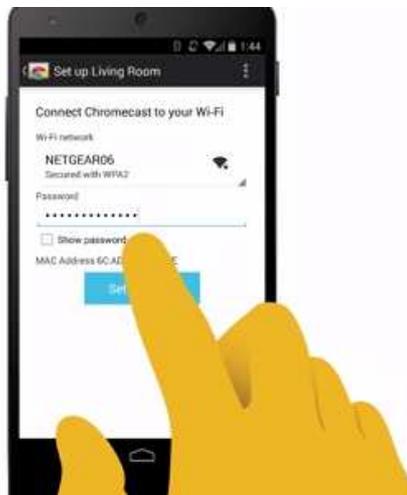
6. Visualizzerai un codice sul monitor che hai in precedenza collegato e anche sul tablet



7. Se questi due codici corrispondono seleziona “I see the code”, “codice visualizzato” e successivamente clicca su assegna un nome per nominare il tuo Chromecast



8. Seleziona il WI e inserisci la password di rete



ORA SEI PRONTO PER CONDIVIDERE!!!!



Come configurare AppleTV

Il manuale spiega passo per passo come configurare la Apple TV

http://manuals.info.apple.com/MANUALS/0/MA403/it_IT/AppleTV_SetupGuide.pdf

Come connettere la Apple TV al mio iPad e alla tv o al proiettore per utilizzare la LIM come schermo

Seguendo queste istruzioni sarà possibile condividere i contenuti del mio iPad utilizzando la LIM come schermo mediante il collegamento con il proiettore.

1. Connettere il cavo dell'alimentazione ad una fonte di corrente elettrica, collega una delle estremità di un cavo HDMI al proiettore (porta HDMI) e l'altra estremità al retro di AppleTV (porta HDMI).



Se non sono compatibili puoi utilizzare l'adattatore.



2. Per connettere la Apple TV alla rete wireless: seleziona network dal menu generale, seleziona il network dall'elenco (inserisci il nome del network), inserisci la password, inserisci indirizzo IP, maschera di sottorete, router e indirizzo DNS (se stai configurando il network manualmente). Ora l'iPad è connesso al network.
3. Per connettere l'iPad alla AppleTV: clicchiamo sul simbolo indicato nella figura sottostante, selezioniamo AppleTV, selezioniamo "on" per attivare lo schermo



**ORA SEI PRONTO PER CONDIVIDERE I CONTENUTI
DEL TUO IPAD IN CLASSE!!!!**

