



LABORATORIO

TIC e Lingue straniere

Riflettere su ...

"Il docente deve imparare a servirsi, a secondo della disciplina che insegna, di particolari caratteristiche tecniche e didattiche per un uso consapevole e proficuo delle strumentazioni."
(Annamaria)

*«É chiaro che il docente è competente delle TIC nel momento in cui sa usare le **tecnologie informatiche** e di esse conosce quali **implicazioni metodologiche-didattiche** hanno, sapendo in anticipo che non tutti i mezzi che abbiamo a disposizione hanno la medesima valenza sul piano didattico»*
(Francesco)

Potenziare la **competenza digitale degli insegnanti** per migliorare la qualità dei processi di insegnamento e di apprendimento.

- Alfabetizzazione tecnologica di base
- Integrazione ICT a scuola
- Progettazione attività didattiche
- Progettazione di risorse didattiche
- Progettazione di ambienti di apprendimento



Obiettivi formativi

A livello base un docente dovrebbe acquisire **un'alfabetizzazione tecnologica di base** ed un primo livello di competenza digitale/pedagogica nell'uso delle ICT per la didattica curricolare.

ABILITÀ TECNICHE

- Saper utilizzare i software per la produttività personale
- Saper utilizzare le rete per navigare, reperire risorse attraverso motori di ricerca e banche dati
- Saper elaborare testi multimediali utilizzando immagini, audio, video
- Saper utilizzare un content management system per la pubblicazione di contenuti in rete
- Saper organizzare ed elaborare dati utilizzando gli strumenti informatici
- Conoscere e saper utilizzare software didattici e di authoring multimediale



Nella società dell'informazione e conoscenza (Internet)

In un'economia centrata sui servizi



flessibilità

COMPETENZE

innovazione

Intelligenza emotiva / empatia

idee

creatività

mobilità

lavoro di gruppo

capacità di acquisire rapidamente nuove conoscenze

LIFE LONG LEARNING – apprendimento permanente

QUADRO DI RIFERIMENTO

- 2006 documento

Raccomandazione (approvata dal Parlamento europeo)
relativa a **competenze chiave per l'apprendimento
permanente**

- 2010 piano

Strategia di Lisbona (dell'Unione Europea) – piano con
obiettivi e strategie per lo sviluppo economico dei paesi
membri dell'UE

In entrambi si parla di **competenze chiave per lo sviluppo
del capitale umano e sociale**





8 COMPETENZE CHIAVE

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare ad imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale.



SCUOLA

- Da scuola dell'insegnamento a scuola dell'**apprendimento** con al centro l'alunno
- **Costruzione attiva** del sapere
- Fornire strumenti e **competenze** e non conoscenze



Evoluzione delle Tecnologie Didattiche

- **Anni '90** - Programma Nazionale delle Tecnologie Didattiche
- **2002-2008** - FOR TIC per l'alfabetizzazione informatica
in quest'azione ANSAS > .edu (modello formativo) + ambiente e-learning
- **2007-2008** - DIGISCUOLA per l'uso delle TIC in classe
- **2008** - SCUOLA DIGITALE
 - > isole in rete
 - > cl@ssi 2.0
 - > LIM

Evoluzione delle Tecnologie Didattiche

gennaio 2009

Berlusconi e Brunetta

piano E-Government 2012

nella scuola > superamento del digital divide scuola-famiglia:

- interazione digitale scuola-famiglia (pagelle e registri elettronici, comunicazioni via sms/e-mail, disponibilità di documenti in rete, domini gov.it per i siti scolastici, Learning Management System scolastici >> uso delle tecnologie per semplificare i rapporti)
- strumenti innovativi per la didattica digitale (LIM)

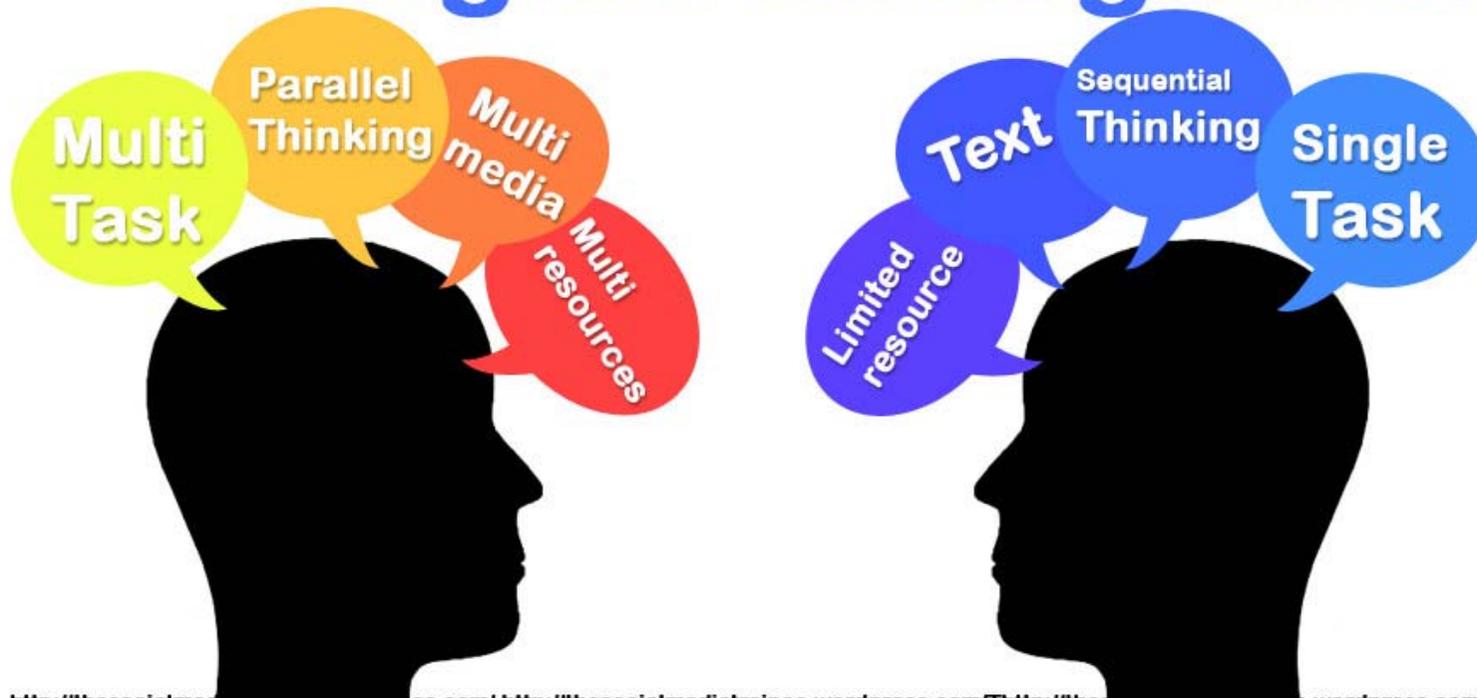
Ad oggi tutte le scuole di ordine e grado sono dotate di LIM



who

Digital Native

Digital Immigrants

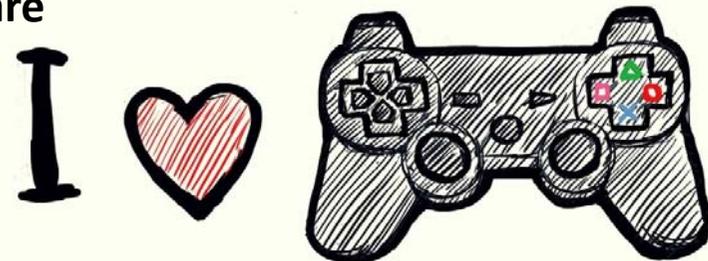


<http://thesocialmediatraineewordpress.com/> <http://thesocialmediatraineewordpress.com/Thttp://thesocialmediatraineewordpress.com/>

STUDENTI - new millennium learner – digital native (Mark Prensky)

- pensiero visivo
- pensiero parallelo (multitasking)
- reticolarità nel processo cognitivo
- resilienza (trovare soluzioni a problematiche del tutto nuove, l'inaspettato – tipico dei videogame)

situazioni
affrontare



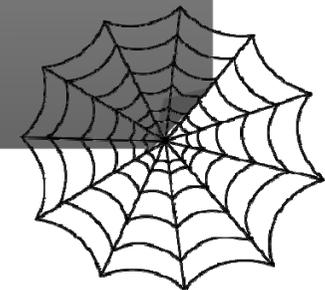


STUDENTI - new millennium learner – digital native (Mark Prensky)

raccogliono info da fonti diverse e le elaborano rapidamente (velocità)



organizzano le conoscenze in connessioni reticolari ed associative anziché in sequenze lineari (reticolarità)



prediligono video, audio, immagini ed ipertesti a testi (multimedialità)



STUDENTI - new millennium learner – digital native (Mark Prensky)

I NML fuori dalla scuola

- multi-tasking
- multi-spazio
- granularità e frammentazione del tempo
- simultaneità
- apprendimento reticolare/associativo

Sono protagonisti attivi

I NML dentro la scuola

- mono-tasking
- uno spazio alla volta
- Il tempo è sequenziale (ad es. 1 ora di lezione per disciplina)
- un compito alla volta
- apprendimento lineare, sequenziale

Sono soggetti passivi

INDAGINE SULLE MODALITA' DI APPRENDIMENTO IN CLASSE (Indagine condotta da Ipsos MORI su un campione significativo di studenti di scuole primarie e secondarie inglesi relativamente alle **modalità di apprendimento in classe**)

domanda 1 - **quale comportamento effettivo più frequente in classe** :

- 1) Copiare dalla lavagna o da un libro (52%);
- 2) Ascoltare un insegnante che parla per lunghi periodi di tempo (33%);
- 3) Discutere in classe (29%);
- 4) Prendere appunti mentre l'insegnante parla (25%).

domanda 2 - **quali modalità in cui gli alunni preferiscono apprendere** :

- 1) In gruppi (55%);
- 2) Svolgendo attività "pratiche" (39%);
- 3) Con gli amici (35%);
- 4) Usando il computer (31%).



a conferma che le modalità con cui gli alunni vorrebbero sviluppare il loro percorso di studio scolastico sono ben diverse da quelle effettivamente attuate durante le lezioni in classe.

L'avversione e il "disinnamoramento" che si manifesta da parte degli alunni verso la scuola - sembra concludere McLean - non riguarda l'istruzione scolastica in sé quanto le modalità con cui tale istruzione viene impartita.



core idea



competenza digitale

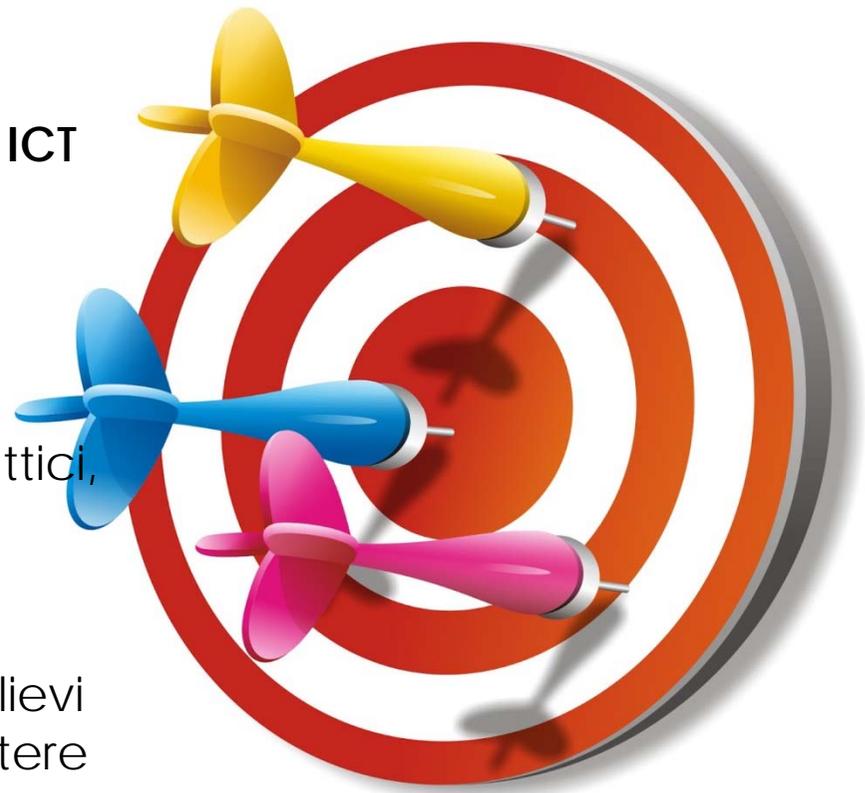
Imparare a

- progettare attività didattiche con le ICT
- strutturare UDA con le TIC
- realizzare contenuti didattici digitali

1. Progettare e sviluppare percorsi didattici, nuovi contenuti e metodologie, nuovi approcci didattici che prevedano uso delle **TIC**

2. Sperimentare in classe con i propri allievi

3. Monitorare e valutare i risultati e riflettere



quali tecnologie?

- LIM
- PC
- Tablet
- Smartphone



quali supporti?

- Web
- Pendrive
- CD
- DVD
- Computer



quali risorse?

- Testi
- Audio
- Video
- Immagini
- Link

- LO
- CDD
- Asset digitali
- Presentazioni multimediali





la sperimentazione

Un esempio: Let's cook - dalla progettazione, alla sperimentazione, alla valutazione degli esiti