



UNA SCUOLA PER TUTTI UNA SCUOLA DI TUTTI

Possibili strategie e
pratiche didattiche
in DAD

ISTITUTO COMPENSIVO

"P. A. COPPOLA"



Via Medaglie d'oro, 25
Catania



095-350272



ctic89600q@istruzione.it

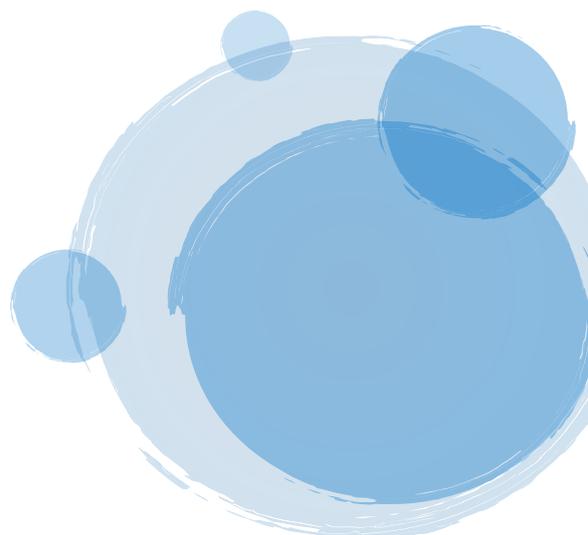


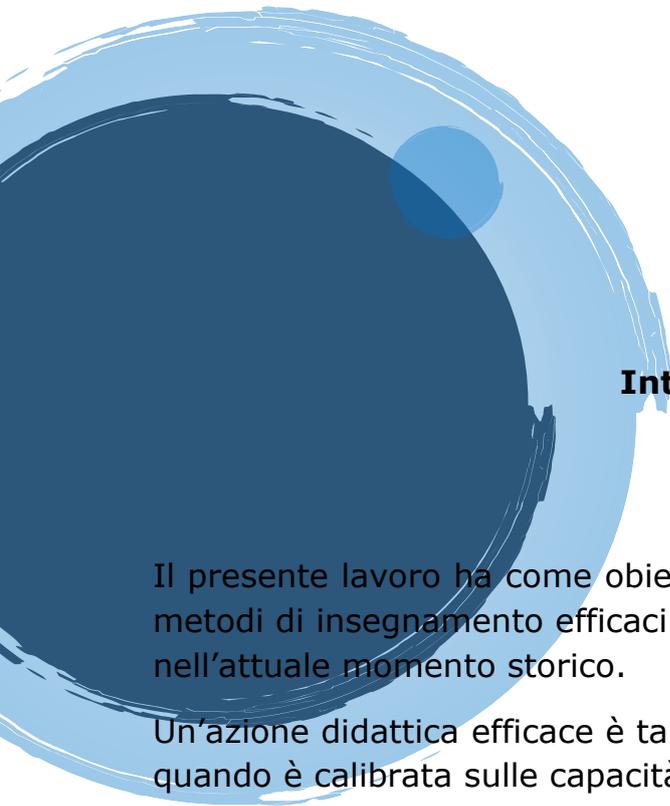
www.scuolacoppola.edu.it

a cura della Funzione strumentale

"Supporto ai docenti e agli alunni"

Graziella Maugeri





Introduzione

Il presente lavoro ha come obiettivo principale l'identificazione e la promozione di metodi di insegnamento efficaci e adatti al raggiungimento del successo formativo nell'attuale momento storico.

Un'azione didattica efficace è tale quando è costruita "su misura" per ogni alunno, quando è calibrata sulle capacità e sullo stile cognitivo di ognuno di essi.

Le scelte metodologiche e l'uso di strategie didattiche consentiranno di tener conto delle diverse modalità attraverso cui gli alunni possono apprendere e di valorizzare certe inclinazioni e adattare ai contesti.

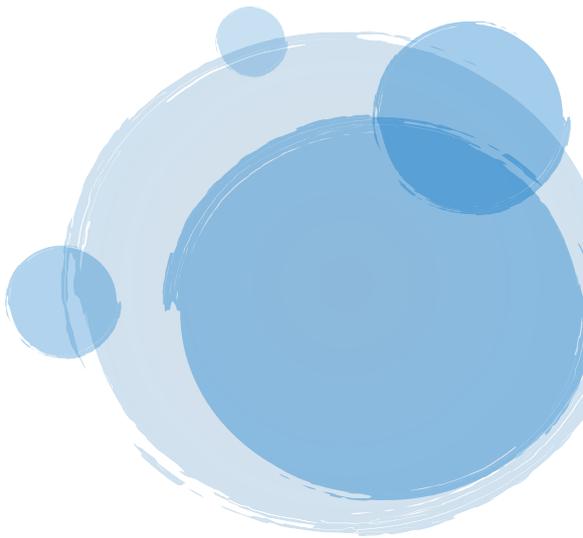
Una delle condizioni fondamentali nel processo di apprendimento è costituita dall'ambiente nel quale inizia e finisce il processo di insegnamento-apprendimento.

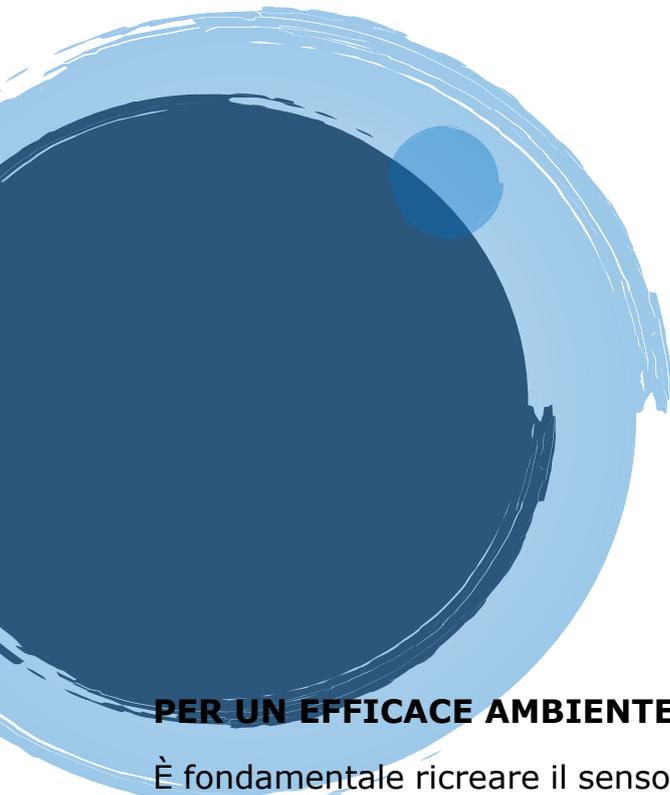
Oggi l'ambiente di apprendimento non è solo lo spazio fisico al quale siamo abituati, ma anche quello virtuale.

L'emergenza sanitaria mondiale ha imposto un cambiamento e i docenti hanno dovuto e devono ancora oggi assicurare le prestazioni didattiche nelle modalità a distanza, utilizzando strumenti informatici e piattaforme digitali.

La DDI necessita di un ripensamento della pratica didattica proprio perché cambia la modalità.

Alcuni principi pedagogici, però, rimangono ben saldi: l'ambiente di apprendimento, la centralità dell'alunno nel processo di apprendimento, la promozione di stimoli efficaci per apprendimenti significativi.

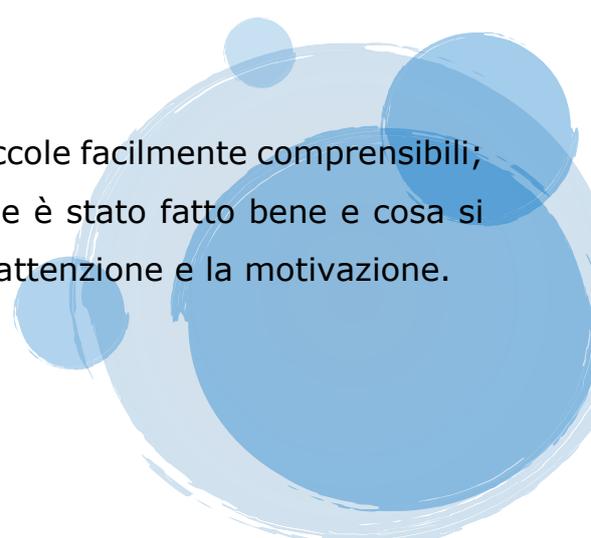


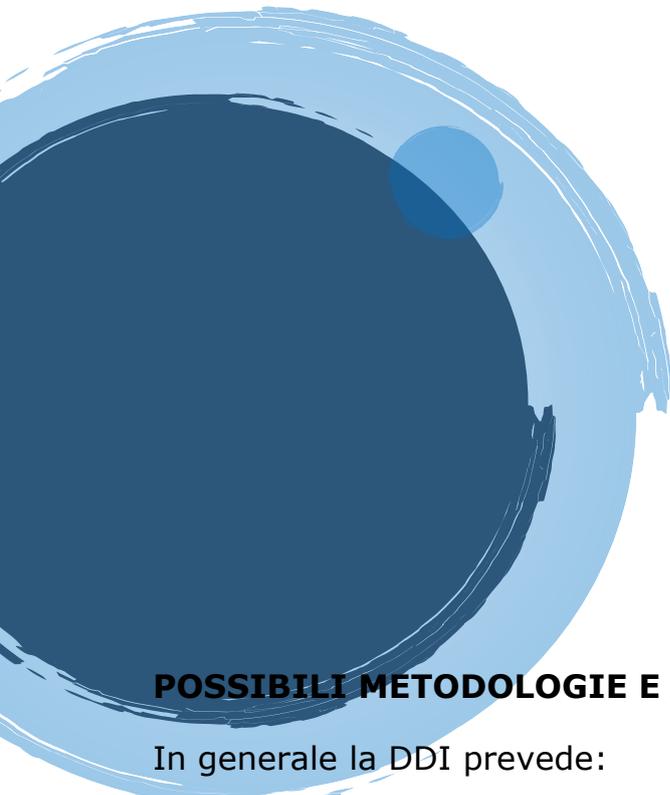


PER UN EFFICACE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

È fondamentale ricreare il senso di comunità scolastica. Il gruppo-classe è abituato a condividere uno spazio fisico, emozioni, stati d'animo ma anche, e soprattutto, è abituato al contatto. Nell'ambiente virtuale tutto ciò è venuto meno. Allora diventa importante rinsaldare i rapporti nel gruppo-classe, invitando gli alunni a scambiarsi messaggi e a ritrovarsi durante le lezioni.

È necessario da parte dell'insegnante ristabilire la relazione educativa all'interno della quale promuovere il processo di insegnamento-apprendimento. Venendo meno l'ambiente fisico dal quale può scaturire uno stimolo, una curiosità, sarà l'insegnante a fornire materiale accurato, utile e coinvolgente. È consigliabile perciò:

- ✓ stabilire o creare il senso della comunità classe;
 - ✓ comunicare in modo chiaro, conciso ed efficace;
 - ✓ essere disponibili all'ascolto, comprendere le esigenze degli alunni e rispondere alle loro domande;
 - ✓ assegnare compiti stimolanti o creativamente stimolanti;
 - ✓ fornire regolarmente audio o tutorial video per assicurarsi che capiscano la consegna assegnata;
 - ✓ essere divertente e coinvolgente;
 - ✓ suddividere gli apprendimenti in sessioni più piccole facilmente comprensibili;
 - ✓ lodare e complimentarsi, commentando ciò che è stato fatto bene e cosa si può migliorare. Ciò aiuterà a mantenere alta l'attenzione e la motivazione.
- 



POSSIBILI METODOLOGIE E APPROCCI STRATEGICI

In generale la DDI prevede:

- rilevazione della presenza e della efficace compartecipazione alle lezioni online;
- regolarità e rispetto delle scadenze;
- impegno nell'elaborazione e nella rimessa degli elaborati;
- colloqui e verifiche orali in videoconferenza, con o senza presenza di due o più studenti;
- test a tempo anche attraverso piattaforme e programmi specializzati;
- verifiche e prove scritte, comprese simulazioni di prove d'esame, affidate agli studenti tramite le piattaforme virtuali, email o altro appositamente scelto.

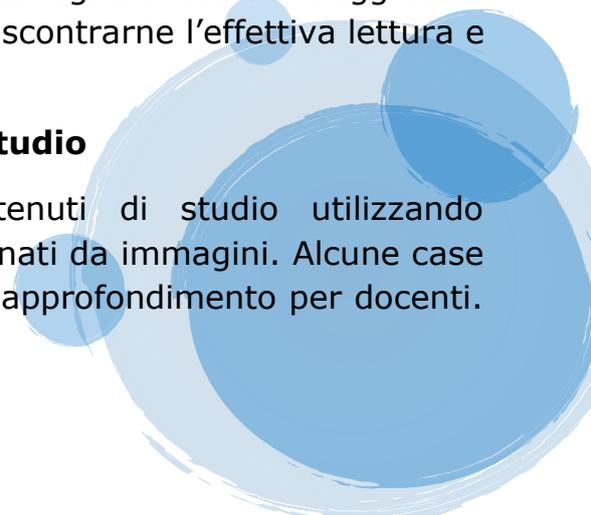
Di seguito riporto sinteticamente alcune metodologie al fine di rendere più accattivante e diversificare le attività in DDI corredate, talvolta, dai link di riferimento.

Rimessa di report ed esercizi da mandare su piattaforma

I docenti forniscono paragrafi o esercizi del libro di testo in adozione e gli studenti caricano su classroom, o in ogni altro luogo individuato dai docenti, gli screenshot del quaderno o del libro con i compiti assegnati svolti. Si suggerisce di inviare materiale chiaramente leggibile al fine di riscontrarne l'effettiva lettura e svolgimento da parte degli studenti.

Richiesta di approfondimenti su argomenti di studio

Agli studenti viene richiesto di elaborare contenuti di studio utilizzando presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini. Alcune case editrici hanno messo a disposizione del materiale di approfondimento per docenti.



Ad esempio la Rizzoli mette a disposizione il seguente link <https://www.rizzolieducation.it/didattica-a-distanza/> nel quale è possibile trovare contenuti e schede operative per la scuola primaria e materiali per le scuole secondarie di primo e secondo grado fra cui audio, video, mappe e lezioni in power point.

Flipped Classroom

Questa metodologia consiste nel capovolgere la didattica tradizionale, per cui il lavoro svolto in classe viene fatto a casa e viceversa. Ciò porta ad un ribaltamento dei ruoli tradizionali docente-discente: il docente da "saggio in cattedra" si tramuta in "guida al fianco" dello studente che da ricettore passivo di nozioni diviene protagonista attivo del proprio processo di apprendimento.

I docenti possono fornire link a video o risorse digitali, presentazioni o tutorial, che gli studenti possono fruire in autonomia. È possibile utilizzare canali YouTube o blog dedicati alle singole discipline

<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/flipped-classroom>

La casa editrice Zanichelli mette a disposizione la piattaforma "Collezioni". Si tratta di una piattaforma per realizzare lezioni con i video, da mettere in comune con gli alunni. Inoltre, sulla piattaforma è possibile accedere a più di 4000 contenuti

<https://www.zanichelli.it/scuola/collezioni>

Anche Pearson mette a disposizione dei docenti una consistente quantità di materiale strutturato e consultabile su

<https://it.pearson.com/aree-disciplinari/italiano/didattica-digitale/flipped-classroom.html#>

Cooperative learning

È una modalità di apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di alunni che collaborano, al fine di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza.

Le consegne possono riguardare una ricerca, creare un contenuto, scrivere un saggio, organizzare un'esperienza, elaborare un progetto, eseguire un compito di realtà. Gli strumenti di produzione presenti nelle piattaforme on line vengono in aiuto e sono uno strumento potente per mettere in atto tale didattica. Gli strumenti di produttività di GSuite, ad esempio, consentono di scrivere un documento di testo a più mani. È possibile perciò realizzare una presentazione fatta da più studenti

insieme, un video con l'apporto di tutti in tempo reale, una mappa concettuale che prende forma man mano che ognuno dà il proprio contributo.

Il docente esercita il ruolo di regista e supervisore: può vedere cosa accade, chi fa e cosa fa in tempo reale.

Digital Storytelling

Si tratta della narrazione realizzata con strumenti digitali. Consiste nell'organizzare contenuti di apprendimento, anche estrapolati dal web, in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.).

Attraverso la narrazione è possibile:

- ✓ riflettere ed introiettare contenuti;
- ✓ dare senso alla realtà e alle identità personali;
- ✓ acquisire consapevolezza su identità culturali proprie e altrui;
- ✓ costruire la conoscenza in modo significativo per sé;
- ✓ memorizzare dati e idee;
- ✓ fantasticare sul futuro;
- ✓ generalizzare le conoscenze;
- ✓ creare collegamenti interdisciplinari fra più materie;
- ✓ acquisire un nuovo lessico;
- ✓ trasmettere valori;
- ✓ comunicare idee e progetti;
- ✓ presentare teorie, concetti e problemi.

Ecco alcuni esempi sull'uso dello storytelling:

- presentare il video di una notizia o un articolo e chiedere ai ragazzi di narrare la storia dal punto di vista dei diversi personaggi coinvolti;
- narrare un sogno complesso ambientato nel passato o nel futuro;
- raccontare eventi storici dal punto di vista di un personaggio immaginario (es. il racconto di un soldato al fronte, il discorso ufficiale di un personaggio storico o di commiato per il funerale di un personaggio famoso);
- esprimere il monologo interiore di un personaggio in un momento particolare della storia;
- creare una pagina di giornale fittizia che racconti un evento storico o biografico.

È possibile ancora proporre un breve video agli studenti e chiedere di:

- continuare il dialogo fra i personaggi;

- immedesimarsi in uno dei personaggi e scrivere il suo diario;
- immaginare possibili finali;
- mostrare l'immagine di una persona sul punto di compiere un'azione e chiedere agli allievi di immaginare cosa accadrà dopo;
- trasformare un racconto o parte di esso in un dialogo, un'intervista o una conversazione telefonica;
- trasformare una storia in un fumetto o in una video animazione;
- creare un video trailer o un volantino di invito alla lettura di un libro, visita di una mostra o visione di un film/spettacolo;
- ricostruire una sequenza di eventi, un evento storico o una biografia attraverso una linea del tempo o l'itinerario percorso dal protagonista di un romanzo, uno scienziato o un esploratore attraverso una mappa interattiva;
- creare una campagna pubblicitaria per la divulgazione di messaggi e valori condivisi;
- creare dei falsi Twitt o commenti Facebook per ricreare il dialogo fra i personaggi di una storia;
- creare delle interviste immaginarie o un video reportage;
- creare una finta trasmissione radiofonica o un talk show in cui ragazzi siano portavoce di idee contrapposte e simulino l'intervento di esperti.

STRUMENTI DI LAVORO DIGITALI

Applicazioni per creare contenuti:

Storybird, racconti digitali

Permette di realizzare documenti ordinando raffigurazioni e contenuti personali. Guarda su www.storybird.com

ACMI Storyboard Generator

Qui un altro importante tool per creare storyboard online.

Per info <https://www.acmi.net.au/education/online-learning/film-it/>

Storyboardthat

Si tratta di uno strumento messo a disposizione gratuitamente per immaginare uno storyboard online. Per pianificare il lavoro è possibile utilizzare la piattaforma che si trova su www.storyboardthat.com

Spreaker

Questo è, senza dubbio alcuno, uno dei migliori podcast hosting. È necessario registrarsi su www.spreaker.com per fare davvero di tutto con gli alunni, a partire dall'archiviazione delle storie alla strutturazione di racconti.

Applicazioni per fruire e produrre contenuti video:

Muvizu

Con l'applicazione che si può trovare all'indirizzo www.muvizu.com è possibile generare contenuti e animazioni video grazie a dispositivi che consentono di inserire figure umane schematiche in una serie differente di contesti.

Editor di Youtube, Free

Presenta tutti gli strumenti che permettono di realizzare una video lezione. È possibile tagliare un video, aggiungere link, inserire un testo esplicativo, aggiungere tracce audio e inserire risorse multimediali. Naturalmente occorre possedere un account Google e loggarsi al proprio canale YouTube. Video tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=V9efq1tm1d4&feature=youtu.be>

Playposit

Si tratta di Educanon, ora chiamato Playposit, si possono creare video lezioni aggiungendo a un video, anche preso da YouTube o Vimeo, diverse tipologie di domande, inserendole in uno specifico momento del video. Gli studenti dovranno rispondere alle domande quando queste verranno visualizzate per poter procedere con la visione del video. È possibile anche aggiungere tabelle, link, immagini, audio clip ed incorporare oggetti.

Video tutorial parte 1

<https://www.youtube.com/watch?v=HgFeZtskfys&feature=youtu.be>

e per la parte 2

<https://www.youtube.com/watch?v=exPDoTksqXs&feature=youtu.be>

EDpuzzle

È una applicazione per creare video e utilizzarli con gli studenti. Si procede selezionando un video che risponde alle nostre esigenze e dei nostri studenti (YouTube, Khan Accademy, etc.) per poi essere modificato in modo da ottimizzarne l'uso. È possibile inserire domande, link, testo, immagini, etc. Video Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=2QCMY3Nm_hA&feature=youtu.be

VideoAnt

È un'applicazione web estremamente semplice da usare e free, pensata appositamente per un uso didattico. Permette di associare un testo ad un video inserendolo in una determinata posizione. Utile per commentare, contestualizzare, spiegare quanto accade nel video.

Video tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=njeeJ_veDSc&feature=youtu.be

WebQuest

È un approccio didattico che valorizza le attività collaborative nel web e si sposa bene con situazioni "a distanza" come quelle attuali.

http://forum.indire.it/repository_cms/working/export/6057/3.html

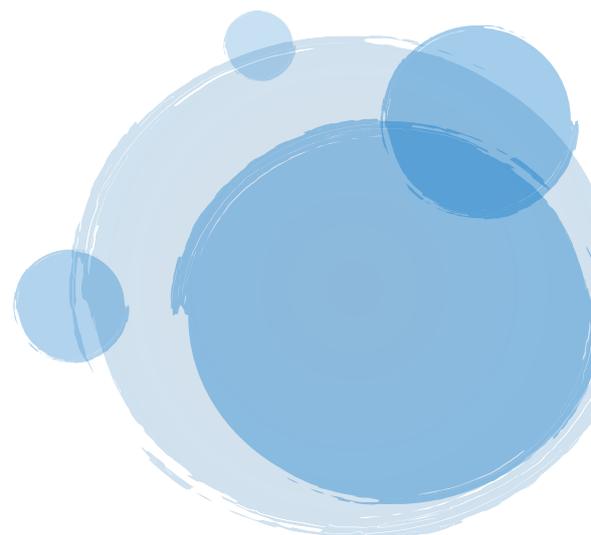
Estensioni di Google meet:

Meet Visual Effects

È un'estensione gratuita che consente di applicare una serie di effetti visivi speciali alla telecamera.

Meet Attendance

È un'estensione gratuita per il browser web Google Chrome utile per registrare automaticamente le presenze degli studenti che partecipano a una video lezione con Google Meet.



A puro titolo informativo, si indicano di seguito alcune applicazioni a pagamento ad uso didattico che danno la possibilità di un iniziale e temporaneo uso gratuito:

Screencast-o-matic

Applicazione freemium, la versione free consente 15 minuti di video registrazione. Ideale per lo screencast. La licenza annuale ha un costo di circa € 15,00. Possibile registrare sia online che scaricando e installando l'applicazione per lavorare off line.

Video tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=LAc078pFHds&feature=youtu.be>

Snagit

Si tratta di un software a pagamento. Permette di creare con facilità e editare screenshots o registrare video per mostrare processi o fornire feedback approfonditi. Il meccanismo è quello dello screencast: catturare immagini o video di ciò che avviene sullo schermo. Si possono anche registrare video conferenze Skype o Google Hangout.

La versione trial di prova permette di utilizzare snagit per 15 giorni, dopo di che va acquistato.

Video tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=U3oke6Xv3oc&feature=youtu.be>

Camtasia

Si tratta di un software a pagamento del quale è possibile scaricare una versione dimostrativa e permette di creare video dall'aspetto professionale con animazioni, musica, sfondi, immagini.

Video tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=OKIGs60t9Kk&feature=youtu.be>