

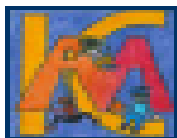
Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Spazi locali e spazi virtuali nella progettazione didattica

Scorzè (VE) 6-7 settembre 2010

Scritture digitali, scritture di storia





I.C. "A. Martini"
Peseggia

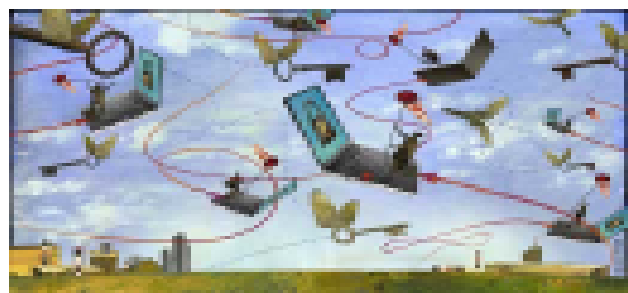


Clio '92

Rete di storie a scala locale

Storia@Storie

*Sapere storico e storia insegnata
al tempo del digitale*



(Illustrazione di Bruno Maillart)

*Spazi locali e spazi virtuali nella
progettazione didattica*

Convegno di studi

6- 7 settembre 2010

Scorpi Teatro Comunale Elias Aldo, via Cercariolo

Scuola "Marconi" via Martiri della Resistenza, 1

Con il patrocinio e il contributo dell'Ufficio
Scolastico Regionale per il Veneto



Clio,
la **Musa** della
Storia,
Palazzo Giuli,
Pisa, 1632

L'insegnamento della storia
in ambienti di **insegnamento e**
apprendimento digitali

Ivo Mattozzi
Università di Bologna - Clio '92

Ambienti di insegnamento e di apprendimento



Dalla selce

al silicio

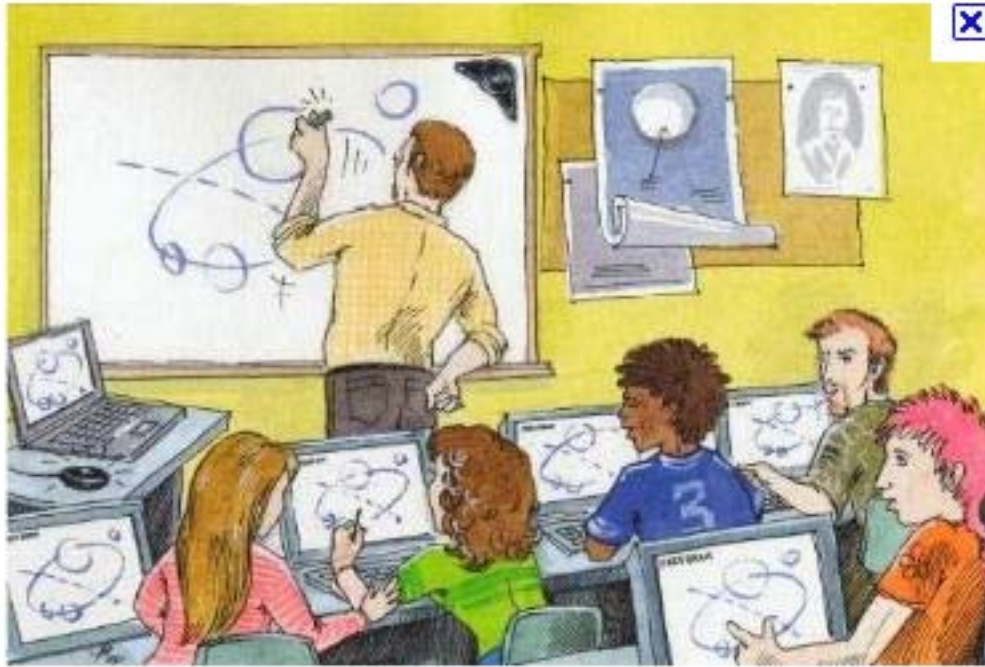


Lettere da un immigrato nel mondo digitale

- Sono un utente appassionato di alcune tecnologie digitali,
- Ma modesto: non ho le competenze digitali, ma solo delle abilità di uso di alcuni software
- Non ho usato tutte le diavolerie che vengono messe a disposizione (ad es. le LIM)
- Non padroneggio la letteratura
- Proprio per questo ho la presunzione di essere in una terra di mezzo che agevola la freddezza nel considerare le questioni.
- Come posso ragionare sul tema? Cercando di rispondere alla domande



Le questioni



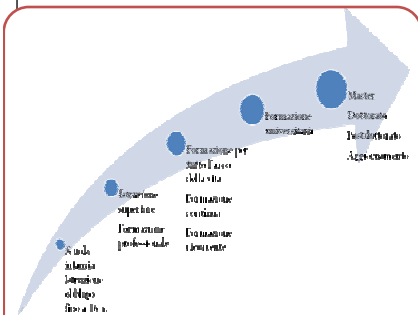
Come il curriculum di storia delle operazioni cognitive e delle conoscenze significative può essere progettato e realizzato in ambienti digitali ?

Come possiamo declinare i processi di insegnamento e di apprendimento in ambienti digitali? Come possiamo realizzare unità di apprendimento più stimolanti?

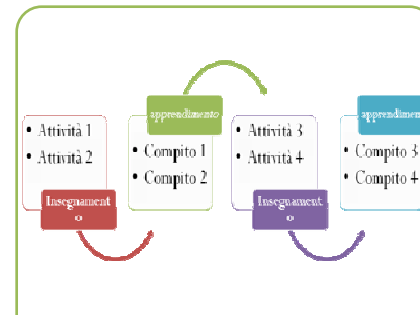
Con quali vantaggi ? Con quali potenzialità?



Scaletta



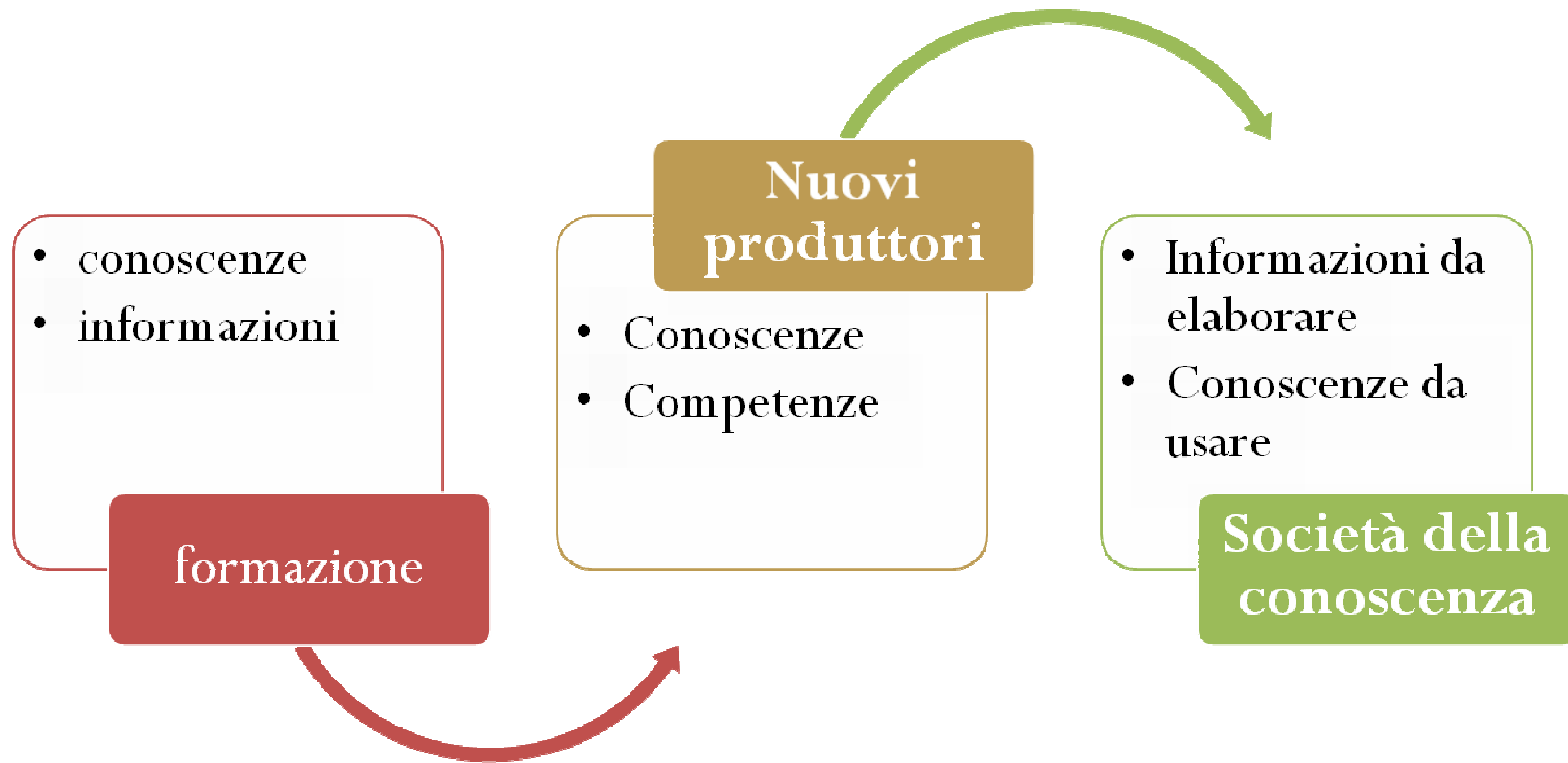
ambienti



Strumenti e loro
potenzialità



Società della formazione più che società della conoscenza

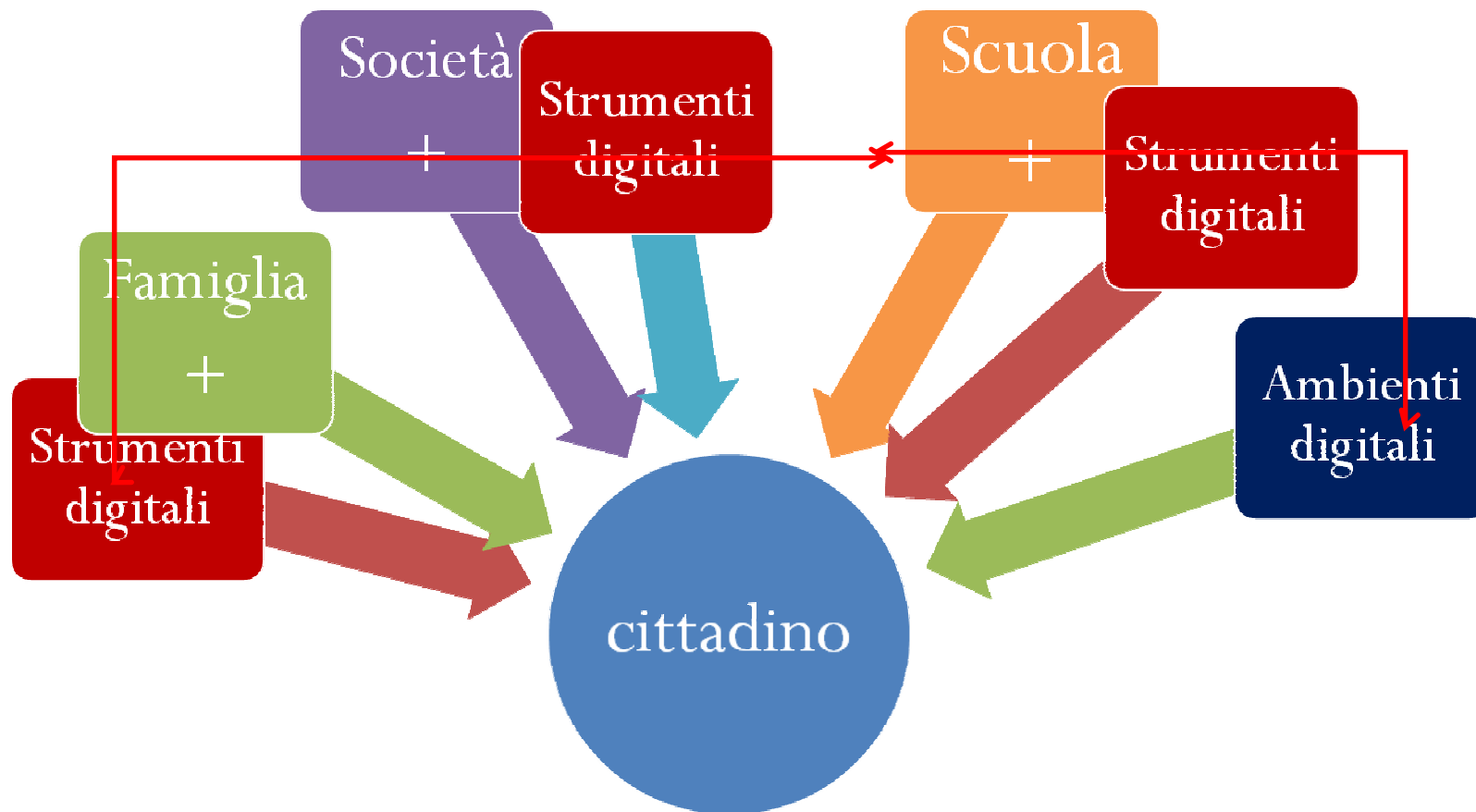


Società della formazione + digitale hanno moltiplicato a dismisura gli ambienti della formazione e il digitale è pervasivo

Società della formazione



Ambienti di insegnamento e di apprendimento nella società della formazione

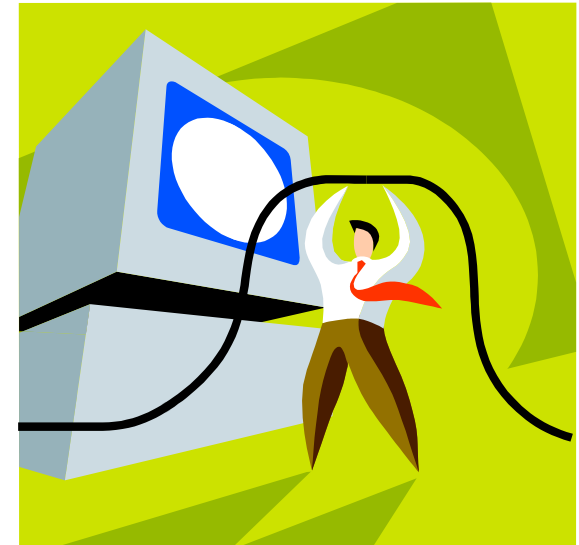


Non c'è ambiente che non richieda una formazione digitale

Clio '92 - Ivo Mattozzi

Strumenti digitali

- Sono onnipresenti, sia come appendici personali sia diffusi negli spazi più diversi
- Sono connessi o connettabili tra di loro
- Richiedono operatività
- Sono disponibili per la scrittura, per la comunicazione orale, per la collaborazione, per raccogliere informazioni, per elaborare le informazioni,
- Sono globali e promuovono la globalizzazione



Dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet

- Secondo Castells, il modello di una società è fondato sulla base delle tecnologie comunicative disponibili. Oggi le tecnologie dell'informazione funzionano in base al modello della Rete e, con la Rete, deve cambiare lo stesso apprendimento.
- Un mutamento che deve essere qualitativo e non solo quantitativo: come l'insegnamento e l'apprendimento sono radicalmente mutati con l'avvento della stampa – vedi la galassia Gutenberg –, così essi cambiano nella Galassia Internet.
- In un tempo in cui un infinito numero di informazioni sono in rete non ci si può limitare a imparare, **ma è necessario imparare a imparare, per saper decidere cosa cercare, per saper validare le informazioni trovate, per saperle usare, per saperle correlare alle conoscenze già acquisite.**
- Il Network, come l'autore spiega nel capitolo 8, diventa, in base all'espansione sociale dell'uso della tecnologia, il modello della società. E la scuola? E noi?
- Castells Manuel, *Galassia Internet*, (titolo originale, *Internet galaxy*) Universale Feltrinelli, Milano, 2002.
- Cit. in C. Cangià, in Tuttoscuola.

Passività?

- Tomás Maldonado:
- “il nostro febbrile nomadismo esplorativo attraverso la rete non viene, come si vuole far credere, a indebolire la nostra inerzia contemplativa, **il nostro sedentarismo** di fronte allo schermo (TV), bensì a rendere questo fenomeno ancora più acuto e allarmante”.
- T. Maldonado, *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano 1997, p.16
- **Presente in Google books**

Passività TV e passività digitale

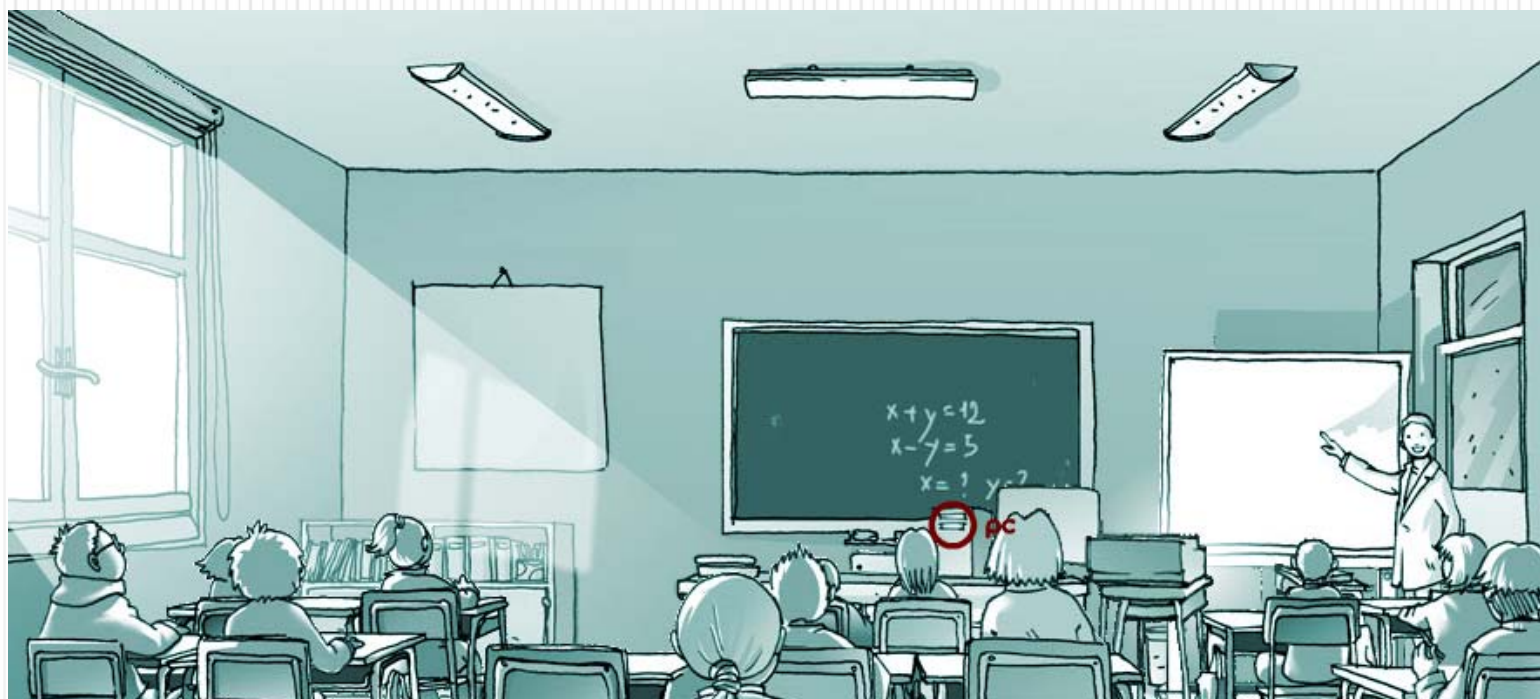
da una forte passività. Negli Stati Uniti si usa la pittoresca espressione *couch potato* per definire il comportamento di un teledipendente in stato ormai di quasi assoluta prostrazione fisica e psichica, sprofondato – appunto come una patata – in una poltrona, mentre inghiotte senza sosta roba di ogni genere.

La domanda, a questo punto, è la seguente: siamo certi che l'avvento del *teleputer* possa dare origine a un comportamento sostanzialmente diverso? Siamo sicuri che il nostro rapporto con il *teleputer* non si configuri, in fin dei conti, come una nuova variante di *couch potato*? Tutto fa pensare che qualcosa di simile possa accadere. Infatti, vi è il rischio che dal passivismo poltrone di fronte al televisore si passi a un attivismo, paradossalmente altrettanto poltrone, di fronte al *teleputer*. Ossia: il nostro febbrile nomadismo esplorativo attraverso la rete non viene, come si vuole far credere, a indebolire la nostra inerzia contemplativa, il nostro sedentarismo di fronte allo schermo, bensì a rendere questo fenomeno ancora più acuto e allarmante.

Dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet



Ambienti: un po' di buon senso, per cominciare



CONCETTO DI AMBIENTE DI APPRENDIMENTO,

Vediamo, per cominciare, **una** definizione di A. Calvani:

" L'ambiente è definito come **un luogo in cui coloro che apprendono possono lavorare aiutandosi reciprocamente, avvalendosi di una varietà di risorse e strumenti informativi, di attività di apprendimento guidato o di problem solving**. Gli ambienti possono

- offrire rappresentazioni multiple della realtà,
- evidenziare le relazioni e fornire così rappresentazioni che si modellano sulla complessità del reale,
- focalizzare sulla **produzione** e non sulla riproduzione"

(Calvani A., Rotta M., (2000), *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, Centro Studi Erickson (Tecnologia della comunicazione e dell'apprendimento), Trento, pp. 378)

TIC e apprendimento

- **Le tecnologie sono diventate risorse cruciali nei nuovi ambienti d'apprendimento di matrice costruttivista:**
- **Veri learning partners** (Linn, Hsi, 2000) che, anche attraverso la semplice simulazione e la costruzione di modelli (in fisica, biologia, chimica ecc.) **generano “integrazione cognitiva” (Knowledge Integration) che, sollecitando la sperimentazione in laboratorio e le riflessioni scritte sulle esperienze fatte e il loro confronto,**
- **favorisce processi di collegamento, connessione, distinzione, classificazione, riorganizzazione riconsiderazione delle idee scientifiche** man mano elicitate dagli stessi studenti, che permettono di ottenere infine un “insieme coerente”, attraverso un
- **processo didattico di supporto (scaffolding) alla Knowledge Integration e alla Lifelong Learning, connettendo la pratica scolastica a problemi, complessi e ambigui, di vita reale.**

Una fiducia eccessiva

- Gli ambienti per **l'apprendimento significativo**, sono ambienti progettati e allestiti grazie all'impiego delle Nuove Tecnologie Digitali (NTD) che **favoriscono "l'apprendimento ancorato e generativo, la flessibilità cognitiva, il transfert e l'apprendimento intenzionale"**

(B.M. Varisco, *Costruttivismo socio-culturale*, Carocci, Roma 2002.).

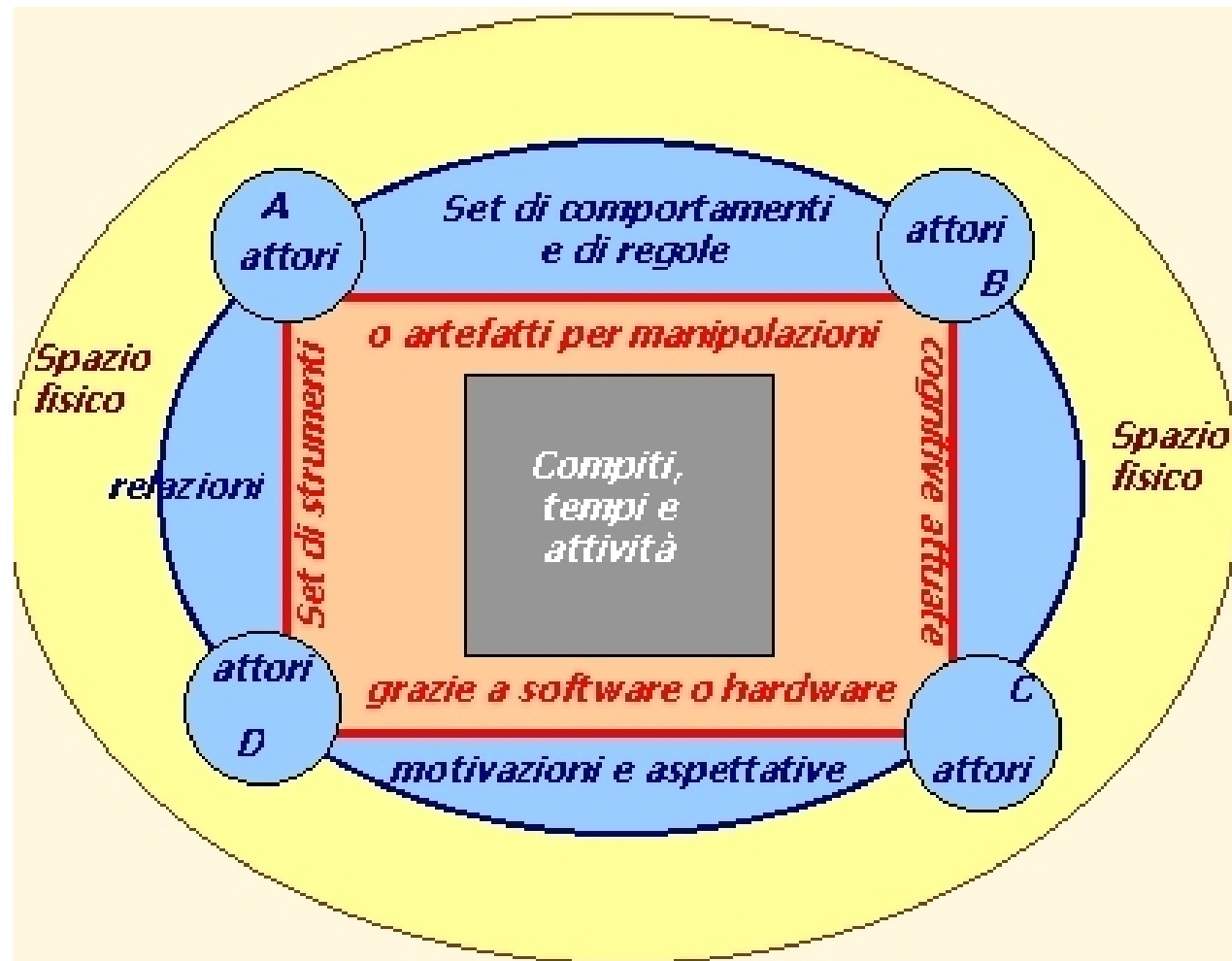
- Le NTD in classe favoriscono e facilitano l'attuazione di **didattiche socio-costruttiviste**, fondamentalmente basate sul **paradigma partecipatorio** (Guba e Lincoln).
- Un ambiente per l'apprendimento significativo, permette lo studio di fenomeni complessi, attraverso **il lavoro cooperativo e collaborativo, organizzato tra gruppi di pari, l'emergere e il realizzarsi delle zone di sviluppo prossimali, lo sviluppo di processi dialogici, espressivi, creativi e metacognitivi.**

<http://www.itsos.gpa.it/storia/ambienti/ambienti.htm>

L'insegnamento desiderato qualunque sia l'ambiente

- L'apprendimento collaborativo, secondo la definizione di Anthony Kaye, prevede che i ragazzi lavorino e interagiscano insieme per conseguire, in modo comune, l'obiettivo di conoscere. In questo contesto l'apprendimento individuale è il risultato di un lavoro di gruppo e la centralità dello studente comporta strategie didattiche di apprendimento tra pari (peer learning), dove insegnanti e studenti negoziano e condividono gli obiettivi e le strategie di lavoro.
- In un ambiente d'apprendimento significativo e intenzionale, le dinamiche all'interno dei gruppi e tra i gruppi e l'insegnante devono essere improntate alla fiducia e al rispetto reciproci e devono realizzarsi all'interno di un clima di comunicazione informale e per niente strutturato su valori gerarchici.
- L'insegnante diventa tutor e i suoi compiti, primo fra tutti quello di realizzare lo scaffolding cognitivo e affettivo, divengono quelli di organizzare, facilitare e monitorare lo svolgimento del percorso di lavoro e il clima di collaborazione.
- <http://www.itsos.gpa.it/storia/ambienti/ambienti.htm>

Schema dell'ambiente digitale



Non bastano le tecnologie

- Non sono gli ambienti di apprendimento che producono effetti formativi desiderati.
- A produrre effetti di formazione oppure di deformazione sono i modi di insegnamento e i modi di apprendimento, i modi con cui gli ambienti vengono inclusi e utilizzati nei processi di insegnamento e di apprendimento.
- L'ambiente digitale può essere usato in modo nozionistico dall'insegnante
- L'ambiente digitale può essere usato in modo passivo nell'apprendimento

Ambienti diversi usati in modo diverso

Teatro anatomico

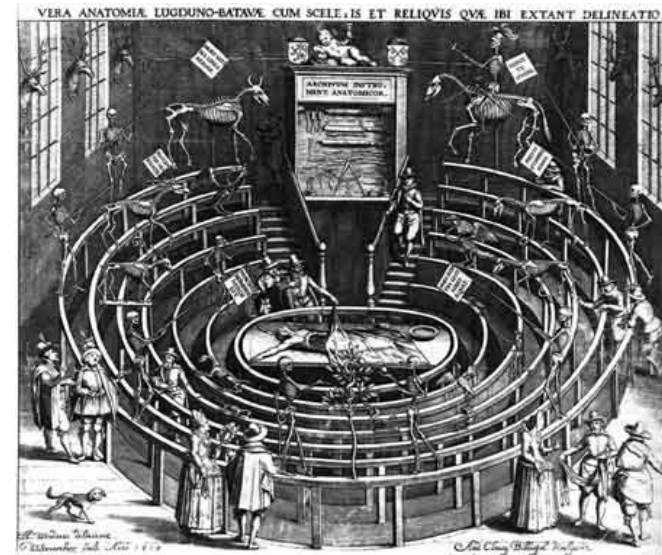
Biblioteca

Museo

Archivio

Aula tradizionale

Immagini di bambini
cooperativi



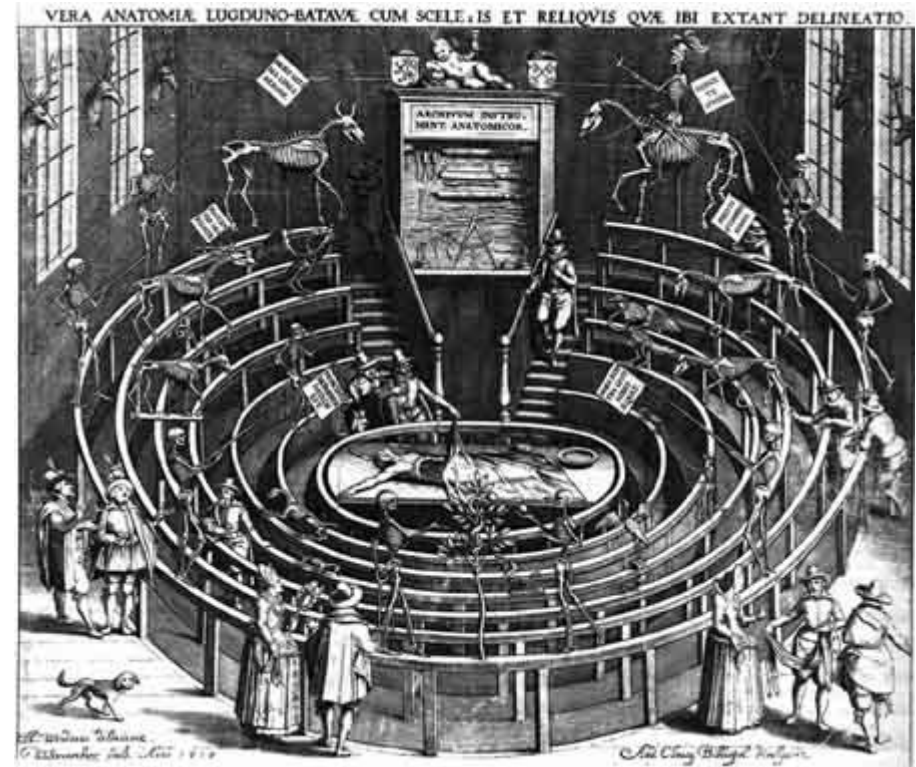
Teatro anatomico



Bologna



Padova



Leida

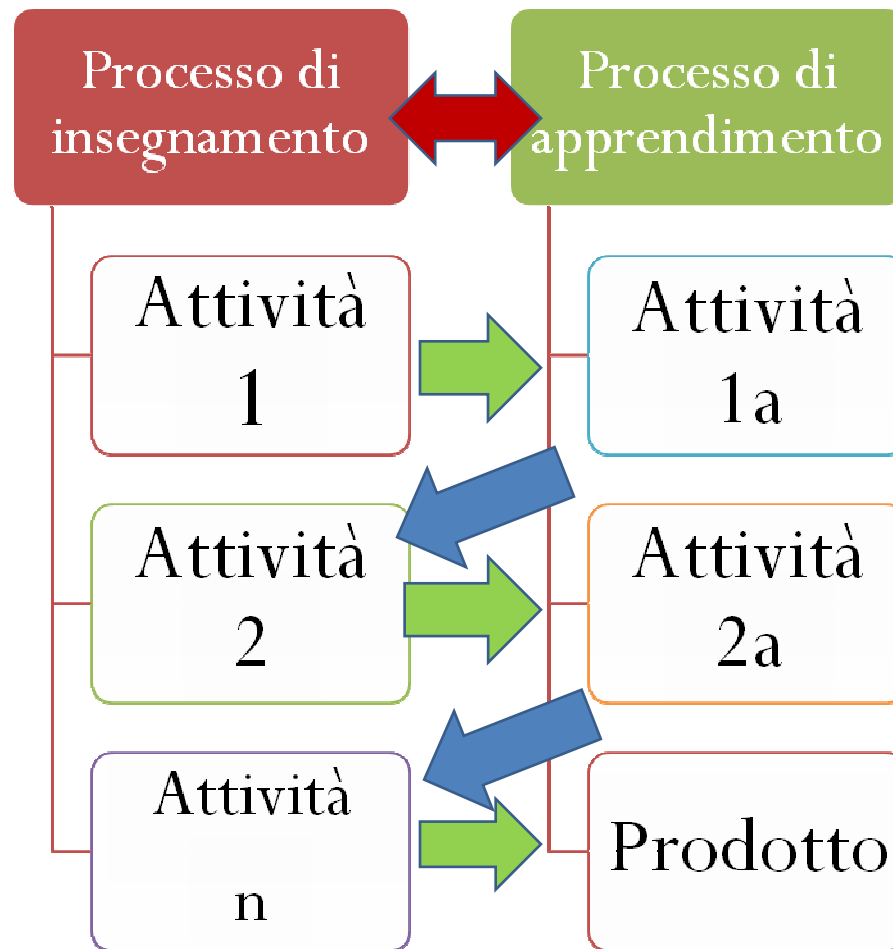
Il punto di partenza: la teoria delle operazioni cognitive



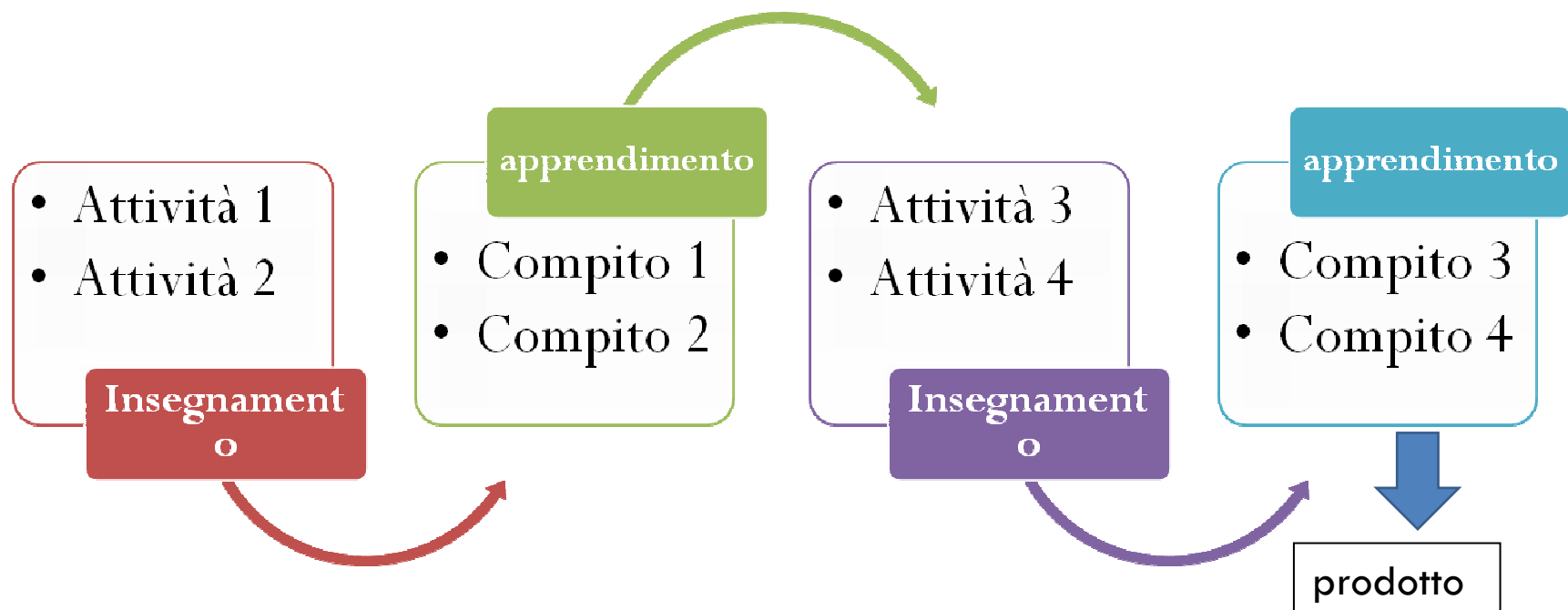
La costruzione della conoscenza

- I tre concetti principali in tale ambito sono:
- - l'uomo crea significati attraverso il dialogo, come frutto di negoziato e collaborazione;
- - la costruzione di conoscenza è ancorata al contesto;
- - la costruzione del significato è attiva, polisemica e non predeterminabile.

Processi di insegnamento e di apprendimento



Processi di insegnamento e di apprendimento



Ancora un po' di buon senso

Insegnante regista o mediatore?

- B. M. Varisco, ha recentemente sottolineato che “...nella nuova scuola, come nella pratica quotidiana dell'insegnante
- professionista, [si è prefigurato] in prospettiva costruttivista socio-culturale, un **insegnante considerato principalmente**
- **come allestitore ed animatore di ambienti d'apprendimento adeguati e specifici,**
- **méntore, guida e sostegno alla partecipazione consapevole e responsabile degli studenti, alla stimolazione e al potenziamento della loro motivazione ad apprendere”**

Regia e apprendimento collaborativo senza digitale

G. Biancini, Costruzione del poster del QdC Paleolitico



Ricostruzione dei QdC lavorando a gruppi, sia con le informazioni ricavate dalle uscite, sia con quelle tratte dai testi e sussidi forniti dall'insegnante.



Clio '92 - Ivo Mattozzi



Costruzione del poster del QdC del Neolitico

I b. costruiscono il quadro di civiltà (Catal Hujuk- Conelle) e lo confrontano con quello del paleolitico. I b. collocano i principali eventi sulla linea del tempo



Dall'osservazione dei reperti neolitici e dal confronto con quelli del paleolitico, i b. si rendono conto che sono avvenuti grandi mutamenti.

Clio '92 - Ivo Mattozzi

Ricostruzione di QdC

Sumeri, Assiri, Babilonesi, Egizi, Cinesi, Maya, Aztechi, Fenici,
Ebrei, Greci



I b. ricercano dai film (*“Sinuhe l’egiziano”*, *“Cleopatra”*, *“Il principe d’Egitto”*, (*“Gli Argonauti”*, *“Troy”*, *“L’Odissea”*, *“Schindler's list”* *“Cleopatra”*...), ...) e dai testi tutte le informazioni inserite in una “banca dati” formata da scatole di colore diverso per le varie civiltà da utilizzare nella costruzione del qdc attinente.

Attività di ricerca di gruppo sulle civiltà.



Ogni poster di civiltà è stato elaborato da un gruppo di 5-6 alunni.

Infine ciascun gruppo ha illustrato il lavoro agli altri e insieme i b. hanno discusso, riguardato i disegni, riletto le informazioni, corretto, aggiunto, scritto i testi storiografici.



I b. hanno confrontato i Q.d.C. e costruito la mappa spazio-temporale che le racchiude tutte.



Esempio di processo di insegnamento e di apprendimento in ambienti digitali

- Qdc + copione
- processo di trasformazione
- problema
- Che cosa mi dà in più l'ambiente digitale?

L'insegnamento: la sua preparazione

- So che gli alunni hanno fatto pratiche di apprendimento collaborativo con i libri, in biblioteca
- Ora mi propongo di far costruire la conoscenza della civiltà greca mediterranea non solo di Atene e Sparta. Intendo far conoscere la Magna Grecia.
- Proporrò l'approfondimento di Atene e Sparta come compito di apprendimento
- Leggo un libro adeguato e seleziono alcune pagine da fornire agli alunni.
- Le scansio e le trasformo in txt. Le adatto o le traspongo se necessario. Ad esempio le pagine di Braudel, Memorie del Mediterraneo, sulla colonizzazione. Mi serve per far costruire il copione di colonizzazione.
- Cerco sul web le carte geostoriche più adeguate
- Cerco grafici temporali adeguati o li elaboro io
- Individuo i siti che hanno testi divulgativi affidabili
- Cerco e individuo siti di musei e trovo il museo virtuale della Magna Grecia.
- Per quanto riguarda l'approfondimento su Sparta e Atene decido che farò approfondire gli aspetti della cittadinanza e cerca un testo esperto adeguato, ne trovo uno digitalizzato. Lo catturo con il software di cattura e lo faccio riconoscere come testo txt : intendo fornirlo per far costruire una mappa concettuale e un copione sul cittadino
- Ora sono pronto per allestire il processo di insegnamento e quello di apprendimento.

Insegnamento e apprendimento

1. Preparo una presentazione in ppt con grafici, carte, immagini per presentare il percorso e fare il patto formativo esplicitando lo scopo (costruzione di conoscenze mediante strumenti digitali)
 2. Preparo una scheda di osservazione **delle immagini degli oggetti del museo virtuale della Magna Grecia** allo scopo di produrre informazioni su aspetti della civiltà
 3. Assisto e curo e guido i compiti di apprendimento degli alunni.
 4. Controllo le schede e le revisiono
 5. Attribuisco a ciascun gruppo il compito di descrivere un aspetto della civiltà dei greci della Magna Grecia.
1. Gli alunni apprendono il tema, il periodo, lo spazio mediante compiti di osservazione e lettura delle carte e del grafico temporale. Confrontano carte geostoriche con quelle attuali e provano formulare questioni.
 2. A gruppi osservano, analizzano e usano come fonti alcuni delle immagini di oggetti (diversi per ciascun gruppo)
 3. Producono informazioni che registrano su schede digitali
 4. Scambiano le schede secondo gli aspetti su cui informano.
 5. Organizzano le informazioni in descrizioni in slide ppt unendo testi e immagini.

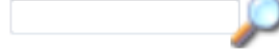
Museo virtuale della Magna Graecia

Sistema Museale Virtuale della

Magna Graecia



Cerca nel sito



Mapa del sito



English



Regione Calabria



Comunità Europea



Home

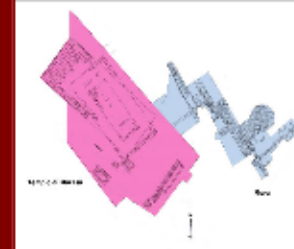
Reale

Virtuale

Documenti e didattica

Informazioni

Reale



Virtuale



Documenti e didattica



Informazioni



Museo virtuale della Magna Graecia

Sistema Museale Virtuale della

Magna Graecia



Reperti ricostruiti

Museo di Sibari

Museo di Reggio Calabria

Museo di Crotona

Museo di Vibo Valentia

Cerca nel sito



Mappa del sito



English



Regione Calabria



Comunità Europea



[Home](#) : [Virtuale](#) : **Reperti**

Reale

Virtuale

Documenti e didattica

Informazioni

REPERTI RICOSTRUITI

In questa sezione presentiamo le ricostruzioni tridimensionali di alcuni reperti presenti nei vari musei archeologici della Calabria.

I reperti sono stati ricostruiti a partire da fotografie che ritraggono gli originali da più angolazioni.

La modellazione è stata effettuata utilizzando un software di grafica 3D. La superficie degli oggetti è stata modellata attraverso una serie di triangoli irregolari contigui. Il numero dei triangoli e dei vertici relativi è il risultato di un compromesso tra la necessità di ottenere un modello ad un buon livello di dettaglio e l'esigenza di limitarne il peso per favorirne la fruizione on-line.

Sulla superficie dell'oggetto modellato è stata poi applicata una texture, che ha lo scopo di sopperire al dettaglio mancante e quindi di offrire un modello dall'aspetto realistico.

Museo virtuale della Magna Graecia

PINAX

Nell'immagine a sinistra l'oggetto reale ??? e a destra la ricostruzione dello stesso.

[http://www.virtualmg.net/Virtuale/c_Reperti/c_Museo di Reggio Calabria/Pinax.aspx](http://www.virtualmg.net/Virtuale/c_Reperti/c_Museo%20di%20Reggio%20Calabria/Pinax.aspx)

Pinax in terracotta policroma a destinazione votiva: fanciulla che ripone il peplo nuziale entro una lussuosa cassapanca. Prima metà V sec. a.C.



Museo virtuale della Magna Graecia

[Museo della
Sibaritide](#)

[Francavilla
Marittima](#),

Necropoli di
Macchiabate.

Strumenti musicali
in bronzo
provenienti da un
corredo funerario
(VII sec. a.C.).



Modelli in bronzo di strumenti musicali

Museo virtuale della Magna Graecia videodocumentari

Sistema Museale Virtuale della

Magna Graecia



Video

Video 1

Video 2

Cerca nel sito

Mapa del sito



English



Regione Calabria



Comunità Europea



[Home](#) : [Documenti e didattica](#) : [Video documentaristici](#)

Reale

Virtuale

Documenti e didattica

Informazioni

I VIDEO DOCUMENTARISTICI

In questa sezione presentiamo due video documentaristici:

- il primo intitolato "*La colonizzazione e la cultura nella Magna Grecia*" ripercorre la storia della colonizzazione greca in Calabria e offre una descrizione dell'organizzazione di una *polis* greca;
- il secondo intitolato "*La matematica nella Magna Grecia*" offre un quadro delle idee filosofiche/scientifiche e delle scoperte fatte in Magna Grecia.

In questi video gli attori reali interagiscono in ambienti virtuali.

[HOME](#)

Che cosa mi dà in più il digitale

- Materiali in maggior copia e di diversa natura acquisibili rapidamente e da scuola o da casa
- Immagini che non potrei usare nella quantità e qualità presenti sul web
- Didascalie utili per allestire l'apprendimento
- Videocomentari

Insegnamento e apprendimento

1. Revisiono le descrizioni e guido a migliorarle motivando le richieste
2. Invito a scambiarsi le descrizioni in modo che ciascun gruppo abbia a disposizione tutte le descrizioni elaborate.
3. Invito ad elaborare le descrizioni in un quadro di civiltà usando carte, immagini di oggetti, testi, schemi.
4. Guido e curo il lavoro di elaborazione e revisiono i testi in corso d'opera.
5. Invito ciascun gruppo a presentare agli altri la propria rappresentazione

1. Revisionane descrizioni.
2. Leggono le descrizioni degli altri gruppi e chiedono chiarimenti e precisazioni.
3. Elaborano la rappresentazione del qdc sui greci della Magna Grecia
4. Scambiano le schede secondo gli aspetti su cui informano.
5. Organizzano le informazioni in descrizioni **in slide ppt** unendo testi e immagini.
6. Organizzano la presentazione e la realizzano

Insegnamento e apprendimento

1. Invito a formulare questioni sulla civiltà greca mediterranea a partire dalla informazione che essa si sviluppò nei territori dell'attuale Grecia
 2. Raggruppa le domande e attribuisce a ciascun gruppo il compito di cercare le informazioni e le conoscenze per le risposte mediante una **web quest**.
 3. Guida a elaborare il qdc complessivo sui greci nel Mediterraneo con **un ppt**
1. Gli alunni formulano domande e problemi tenendo conto dei dati noti.
 2. Svolgono i compiti richiesti dalla **web quest**.
 3. Elaborano lo schedario
 4. Elaborano informazioni e conoscenze in un qdc complessivo sui greci nel Mediterraneo.
 5. Scambiano le schede secondo gli aspetti su cui informano.
 6. Organizzano le informazioni in descrizioni in **slide ppt** unendo testi, carte, immagini, grafici

Insegnamento e apprendimento

1. Invito ad approfondire il tema della colonizzazione e fornisco il testo di Braudel.
 2. Lo leggo con loro e invito a rappresentarlo **in un grafico temporale digitale**
 3. Invito ad elaborare il copione della colonizzazione.
 - Invita ad approfondire il tema della cittadinanza ad Atene e fornisce il testo adeguato.
1. Gli alunni leggono e formulano domande e problemi tenendo conto dei dati del testo.
 2. Elaborano un grafico temporale.
 3. Scrivono il copione con testi, con disegni, con fumetti
 4. Leggono il testo sulla cittadinanza e lo schematizzano.
 5. .
 6.

Che cosa dà in più il digitale al processo di apprendimento ?

- Testi, immagini ... acquisibili rapidamente
- La flessibilità della scrittura
- La possibilità di sperimentare le peripezie della ricerca senza onerosi dislocazioni e in ogni caso soddisfacenti.
- Il gusto di comunicare
- Il gusto di allestire prodotti per la comunicazione
- Il significato delle operazioni di apprendimento che si genera grazie alla immediatezza dei risultati .

L'impero del digitale e i processi di insegnamento e di apprendimento

Il curriculum delle operazioni cognitive e delle conoscenze significative negli ambienti digitali

L'inevitabilità del digitale

- Esempi di carta d'identità digitale
- Di fronte alla affermazione del digitale si può essere inibiti, si può essere impacciati, si può essere scontenti, si può essere nostalgici dell'impero del libro cartaceo, si può essere resistenti e inabili
- Non si può essere incerti sul fatto che il digitale sarà sempre più diffuso e sempre più imperante negli ambienti di insegnamento e di apprendimento
- Occorre usare l'intelligenza e il sapere storico per farsene una ragione e per adeguarsi

Inventario degli strumenti e delle potenzialità

- **PC + software di scrittura:** sempre più potenti e sempre più portatili: mi fanno immaginare che verrà un tempo in cui ogni studente ne avrà uno. Come posso servirmene? Per scrivere con più libertà. Per schedare informazioni, per archivarle e averle a disposizione con me in ogni momento lavorativo
- **Scanner + OCR:** posso fare la scansione di immagini e averne a disposizione in quantità e qualità desiderata per il mio lavoro. Posso fare la scansione e il riconoscimento di testi e averli a disposizione. Posso farne più agevolmente la trasposizione e posso metterli a disposizione degli studenti.
- **Snapshot:** software per catturare immagini del desktop
- **Stampante multifunzione (scansione, fax):** posso stampare secondo le mie esigenze e posso mettere a disposizione degli studenti gli stampati di buona qualità con testi e immagini formattati in modo suggestivo
- **Collegamento –Web + software diversi:** posso cercare e trovare testi, libri digitalizzati, immagini, film, musica. Posso connettermi per comunicare via email, produrre siti, blog, parlare e farmi vedere. Posso fare videoconferenza, posso fare lezione a distanza

Inventario degli strumenti e delle potenzialità

- **Fotocamera digitale:** posso fotografare persone, paesaggi, ambienti, cose, scritti, libri, immagini, posso fare brevi filmati e avere a disposizione immediatamente le immagini per gli usi più diversi.
- **Videocamera:** posso filmare copioni, siti, ambienti, attività degli alunni ..
- **Videoproiettore:** posso mostrare immagini fisse e in movimento, scritti, **pagine di libri**, per rendere le lezioni o l'interazione con gli alunni e tra gli alunni meno astratta e per soddisfare stili cognitivi diversi
- **(Camera fotografica con proiettore):** potrò avere il mio video proiettore personale
- **LIM:** mi permette di combinare le funzioni di molteplici software e di agire e interagire e far agire digitalmente con più agio, con immediatezza di risultati, con flessibilità
- **Podcast - I-pod – i-pad – Smartphone – i-phone:** mi permette di mettere a disposizione le lezioni e i materiali e di sapere che possono essere utilizzati con agio in ogni momento che gli studenti vogliono

Inventario dei prodotti

- Scritti + immagini
- Presentazioni
- Schede
- Filmati
- Mappe concettuali
- Schemi
- Grafici temporali e spazio temporali
- Montaggi di carte geografiche e geostoriche
- Rappresentazione di copioni
- Rappresentazioni di quadri di civiltà
- Rappresentazioni di processi di trasformazione
- Rappresentazioni di problemi
- Rappresentazione di concetti
- Learning object
- Webquest
- Video giochi

La scrittura: facebook

- Come che lo si intenda, settembre è un giro di boa per molti. Basta dare un'occhiata a Facebook per accorgersene. Tra le bacheche di buona metà degli utenti s'affaccia la parola magica, e tra le righe fanno capolino i sentimenti più contrastanti.

Mariateresa Messinese scrive solo «apatia...», mentre Gabriele Sardu «sente che sarà un giorno felice...(come quelli vissuti in questa intensa estate 2010)». Enrica Lipari estrapola qualche parola dai suoi libri e scrive: «Chicca dalle mie letture: la fortuna non esiste, esiste solo il momento in cui il talento incontra l'occasione! Scacco a Settembre».

Francesco Sicilia benedice il mare senza bagnanti: «Viva le spiagge vuote!». E se per lui quel mare è gioia, per Rossella Burgio, al suo ultimo giorno in Sicilia, l'azzurro si colora di stizza: «Certo: oggi che è l'ultimo giorno e che ho mille cose da fare, il mare è una tavola».

Mare a parte, già da oggi molti sono impegnati a pensare e organizzare il proprio futuro.

...

- L'Unità 1/9/10

Il web e la scrittura

- Il web facilita la comunicazione e incentiva a scrivere

Competenze chiave e trasversali

- COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE
- Bruxelles, 25.11.2009
- COM(2009)640 definitivo
- **COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL**
- **CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL**
- **COMITATO DELLE REGIONI**
- **Competenze chiave per un mondo in trasformazione**
- Progetto di relazione congiunta 2010 del Consiglio e della Commissione sull'attuazione del
- programma di lavoro "Istruzione e formazione 2010"
- {SEC(2009) 1598}

Competenze chiave e trasversali

- 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 a imparare,
- 6) competenze sociali e civiche,
- 7) spirito di iniziativa e imprenditorialità,

8) consapevolezza ed espressione culturale.

L'istruzione e la formazione iniziali dovrebbero favorire lo sviluppo di queste competenze chiave a un livello che prepari tutti i giovani, compresi quelli svantaggiati, l'apprendimento ulteriore e per la vita lavorativa.

TIC e competenze

- *2.2.1. Applicazione pratica delle competenze chiave trasversali*
- Si sta facendo molto per dotare le scuole delle nuove tecnologie e assicurare competenze di base in materia di TIC nel quadro della competenza digitale. Tuttavia sempre più spesso i giovani acquisiscono le competenze in materia di TIC in modo informale, per cui meno attenzione è stata riservata a temi quali lo spirito critico nell'uso dei nuovi mezzi di comunicazione e delle nuove tecnologie, la consapevolezza dei rischi e le questioni etiche e giuridiche. Considerata la progressiva diffusione dell'impiego delle TIC nella vita quotidiana, è opportuno affrontare esplicitamente questi temi nell'insegnamento e nell'apprendimento.
- Occorre sfruttare meglio le potenzialità che le nuove tecnologie offrono in termini di promozione dell'innovazione e della creatività, nuovi partenariati e personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Che cosa può dare all'insegnamento?

- Dalle fotocopie scoraggianti alla riproduzione di testi e immagini più belle e incoraggianti
- Dall'astrattezza del testo solo o prevalentemente verbale e astratto alla comunicazione basata sulla connessione tra parole e immagini
- La disponibilità di fonti digitalizzate, la disponibilità di fonti originali,
- La disponibilità di testi i più diversi
- Le immagini relative a musei, pinacoteche, siti
- Una comunicazione più efficace e gradevole
- La possibilità di soddisfare una molteplicità di stili cognitivi

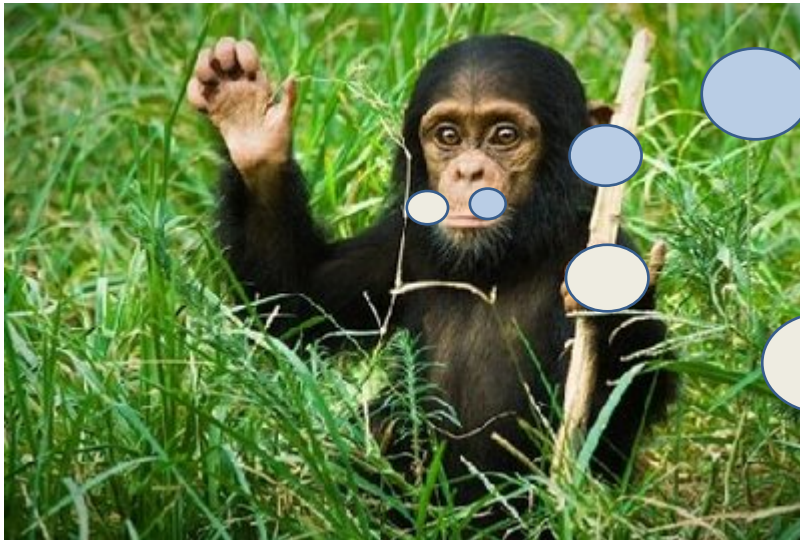
Lo spirito collaborativo

- Imparare dai propri pari è la regola nell'uso del computer e dei software



Scrittura

- Agevola la ristrutturazione dei testi e la loro trasposizione
- Video conferenza
- Agevola il bricolage della conoscenza storica
- Dà la soddisfazione di vedere gli effetti immediati dell'impegno di apprendimento



Grazie, della
vostra attenzione
e della vostra
passione

Ma non dimenticate
che anche in ambiente
vegetale si sono fatti
importanti
apprendimenti :
postura eretta, uso di
strumenti ...

Riferimenti bibliografici

- Cangia Caterina (2008), Editoriale, in «Orientamenti Pedagogici», 55 (4).
- Castells Manuel, *Galassia Internet*, (titolo originale, *Internet galaxy*) trad. it. Di Stefano Viviani, Universale
- Feltrinelli, Milano, 2002.
- Goodstein Anastasia (2007), *Totally Wired: What Teens and Tweens Are Really Doing Online*, New York
- (NY), St. Martin's Griffin.
- Guerrini Federico (2008), *Tutto su Facebook*, Hoepli, Milano.
- Kelsey Candice M. (2007), *Generation MySpace: Helping Your Teen Survive Online Adolescence*, Eugene
- (OR), Harvest House Publishers.
- Paccagnella Luciano (2000), *La comunicazione al computer. Sociologia delle reti telematiche*, Bologna, Il Mulino.
- Da Cangia

Alpi: ambiente collaborativo per l'e-learning e l'e-tutoring

indirizzo: www.edulab.it/alpi

presentato a TED2002

Corso di perfezionamento "formazione in rete"
dell'Università di Firenze

indirizzo: www.scform.unifi.it/ite/perfez.htm

presentato a TED2002

Progetto TRIO (più ITS che ambiente di
apprendimento)

indirizzo: www.progettotrio.it