Insegnare e apprendere con Strumenti e Ambienti di Rete

di
Luca Piergiovanni
luca.piergiovanni@libero.it
@chocolat3b http://it.linkedin.com/in/lucapiergiovanni
http://chocolat3b.podomatic.com/

Questa presentazione è sotto Licenza CC.
Clicca sull'immagine per scoprire
come puoi riutilizzare questo materiale.
Grazie!

creative commons

PREMESSA

La sfida a cui siamo chiamati noi educatori, è oggi giorno molto alta. Ci troviamo in una transazione epocale che sta ridisegnando il paradigma culturale che ha accompagnato finora la nostra esistenza.
In particolare, l'utilizzo quotidiano della Rete sta rimodellando i processi di apprendimento ed è quindi necessario trovare nuove strategie d'insegnamento, imparare a riprogettare l' apprendimento *dentro* Internet, con la consapevolezza dei rischi di superficialità, dispersività, inaffidabilità, illegalità, che possono tuttavia essere superati con l'utilizzo di strumenti e ambienti di Rete adeguati.

Per questo, è oggi necessaria la presenza nella scuola di un **insegnante-social e dalla mente 2.0**, ovvero un grande comunicatore e motivatore, pronto ad informarsi e aggiornarsi costantemente tramite la Rete e i Social, capace di produrre contenuti digitali e disposto a condividerli con i colleghi di tutto il mondo, passando così da una programmazione di contenuti di studio ad una progettazione: una **progettazione formativa** che presupponga una conoscenza profonda degli strumenti di Rete che si intendono utilizzare in classe in modo da ri-definire e riprogettare la propria didattica e permettere a questi strumenti di diventare veri e propri ambienti di apprendimento.

Se l'insegnante deve sapersi mettere in gioco, "scendendo dalla cattedra" per vestire i panni di un "direttore d'orchestra", bisogna anche ammettere che tutto questo potrebbe non essere sufficiente.

Un altro ruolo cardine, oltre a quello della figura dell'insegnante, è ricoperto dal sistema-scuola.
Nella didattica digitale, un ruolo fondamentale è svolto dalla presenza o meno di una infrastruttura tecnologica adeguata.
La libertà curricolare, la progettazione collegiale, il sostegno della Dirigenza e delle famiglie, completano il quadro.

Sono tanti gli ingredienti che possono determinare il successo o meno di attività digitali.

Ciononostante, intraprendiamo fiduciosi questo cammino, consapevoli che *insegnare è un' onerosa responsabilità, ma un privilegio unico* (Arne Duncan).

Luca Piergiovanni

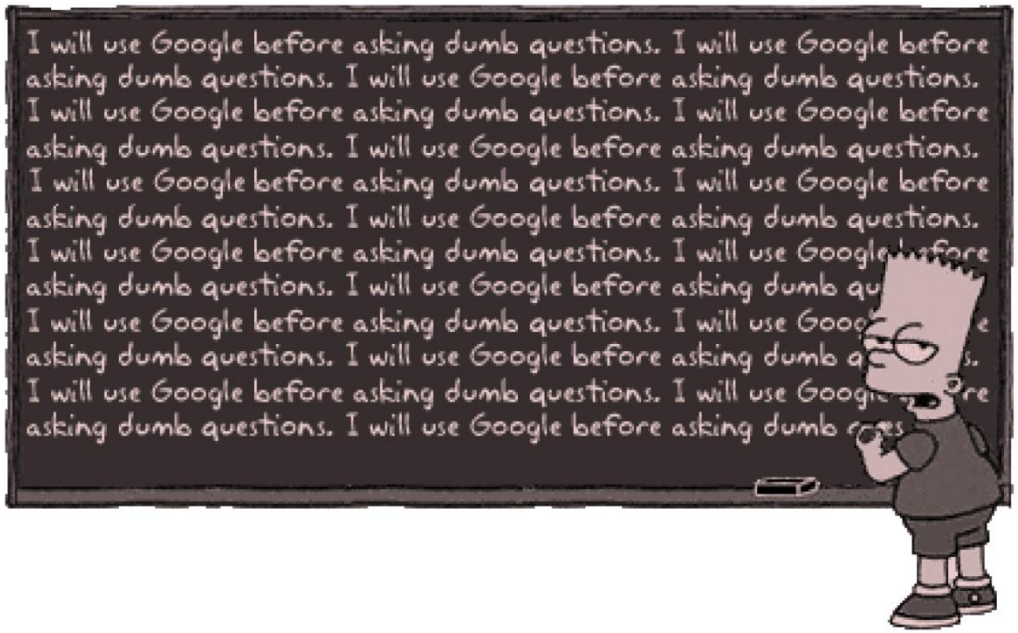
Quale lo scopo di questo intervento?

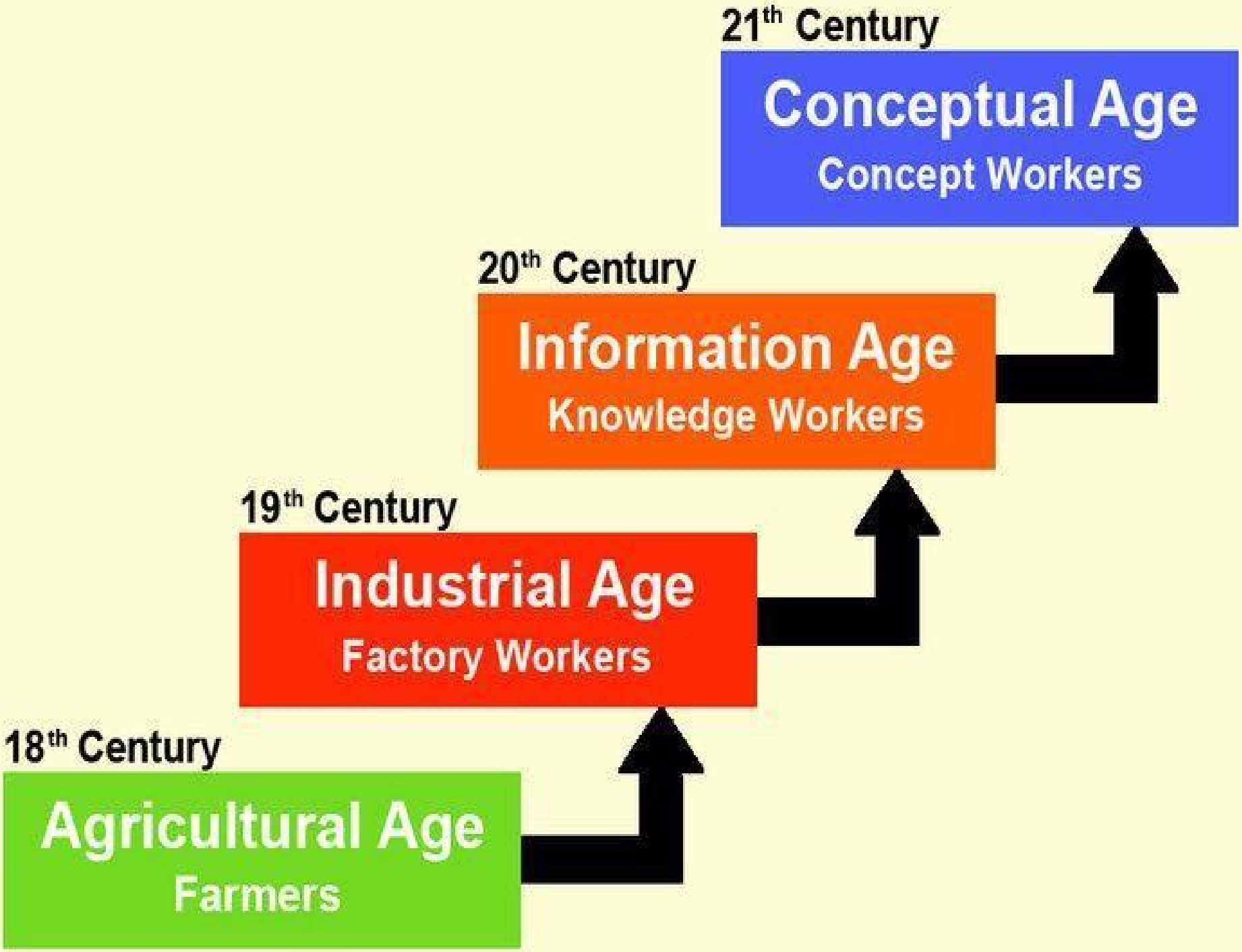
~~NO confermativo~~

~~NO sommativo~~

Intento generativo

Spero di lasciare l'auditorio con tanti dubbi e nessuna certezza




21th Century
Conceptual Age
Concept Workers
20th Century
Information Age
Knowledge Workers
19th Century
Industrial Age
Factory Workers
18th Century
Agricultural Age
Farmers

CAMBIAMENTO EPOCALE

E-INCLUSION & FORMA MENTIS

Oggi, con l'avvento della cultura digitale ci troviamo come 6000 anni fa, nel mezzo di una transazione epocale, un cambiamento di paradigma che sta riorganizzando secondo nuovi parametri il cervello delle nuove generazioni, i nativi digitali.

(Marianne Wolf, 2009)



Articolo di Repubblica



http://pennystocks.la/internet-in-real-time/

DIGITAL DIVIDE

Amicizia e amore nella società tecnoliquida;

Esaltazione dell'attimo presente;

Ricerca ossessiva del consenso e meccanismi di esclusione;

Rapidità a scapito della profondità;

Web Reputation.

L'emarginato digitale è colui che non sa vivere la Rete in maniera saggia e critica e che non comprende che non c'è più distinzione tra vita virtuale e reale.



Immagine tratta dall'articolo di M. Vianello:
http://www.michelevianello.net/page/2/

DIGITAL LITERACY

varietà di complesse abilità cognitive, motorie, sociali ed emozionali

LA COMPETENZA DIGITALE è la quarta competenza chiave indicata dalla Comunità Europea.

LA CITTADINANZA DIGITALE: competenze tecniche e culturali per un utilizzo consapevole e critico della tecnologia.

Un Europa Digitale ha bisogno di Competenze Digitali

European Commission

Grand Coalition for Digital Jobs

CodeWeek.eu

all you need is CODE

eSKILLS FOR JOBS 2015

@eSkillsGrowthEU #DA15eskills #DA15eu

Giovani

Quasi tutti i giovani sono online ma devono essere formati sul loro futuro digitale



Il 95% dei giovani fra i 16 e i 24 anni nell'Unione Europea sono utenti abituali di internet

L'educazione deve adattarsi all'era digitale

Meno della matà dei bambini sono in una scuola con elevate dotazioni digitali



Solo il 20-25% degli scolari vengono educati da insegnanti che hanno confidenza con il digitale e sono capaci di fornire il supporto adeguato



I corsi di studi devono essere ridisegnati per integrare l'apprendimento delle competenze digitali



Dobbiamo aumentare il numero di studenti nell'ICT – specialmente le studentesse

Il numero di laureati in materie legate all'ICT è diminuito del 13% tra il 2006 e il 2013





Ci sono il doppio di laureati maschi rispetto alle femmine in "STEM" (scienze, tecnologia, ingegneria e informatica)

Gli studenti di qualunque disciplina hanno bisogno di essere educati rispetto alle competenze digitali, non solo quelli che scelgono una carriera ICT



Adulti

Le tecnologie digitali creano nuovi lavori



Cresce la domanda di professionisti ICT
Questi lavori ricadono in tutti i settori dell'economia



Ciascun lavoro nel campo dell'ICT crea 3 nuovi lavori altrove nell'economia





Dato l'alto tasso di disoccupazione in Europa, questi lavori sono una realtà necessaria

L' intera forza lavoro deve essere formata digitalmente

Il 32% della forza lavoro dell'Unione Europea possiede competenze digiali scarse o inesistenti





Il 15% della forza lavoro europea non ha mai usato internet

La mancanza di laureati nel settoe ICT sta portando ad un gap stimato in 825000 posti di lavoro non occupati entro il 2020



E' necessario fornire training e supporto per i disoccupati attraverso una carriera in ambito digitale

apprendimento online



club di programmazione



apprendisti



Anziani

Tutti hanno bisogno di transitare nel digitale

A partire dal 2060 un europeo su tre avrà più di 65 anni





Il 53% della popolazione anziani dell'Unione Europea non ha mai usato Internet

I servizi verrano incrementalmente progettati per essere digital by default.
Il bisogno di servizi pubblici è particolarmente elevato tra la popolazione anziani ma solo il 23% vi accede online



Dobbiamo aumentare la consapevolezza dei benefici del passare al digitale

I principali comuni fattori per non andare online sono
- mancanza do interesse
- mancanza di competenze
- fattori economici



Fornire supporto alle persone anziani per andare online e sviluppare competenze digitali

I servizi digitali dovrebbero essere accessibili da chiunque

Utilizzo di soluzioni innovative es. gemellaggio con ragazzi giovani tramite la rete



Gli anziani possiedono disabilità più significative di altri



Questo pone delle barriere all'utilizzo delle tecnologia

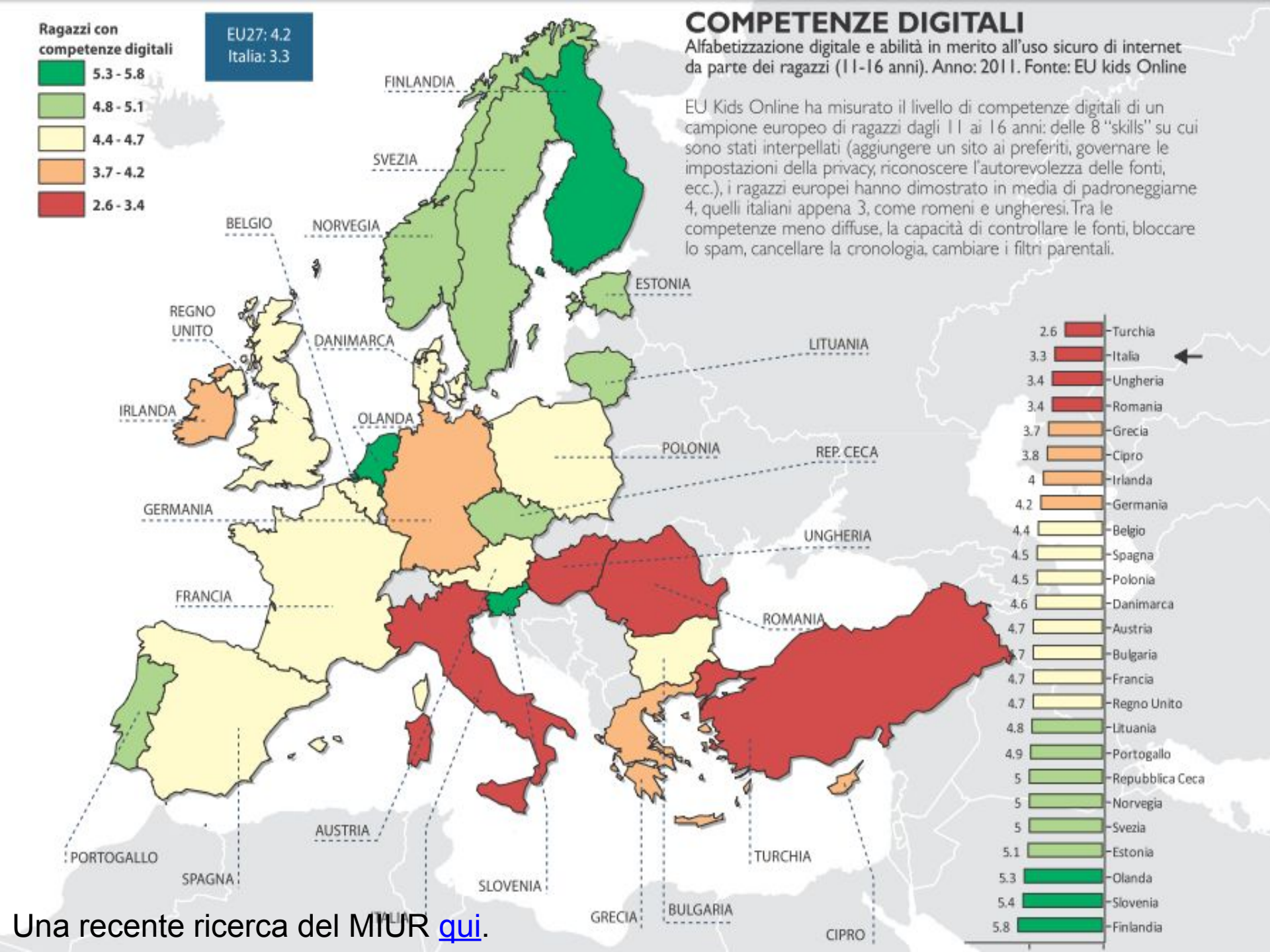
PROFILI DIGITALI

Millennials – Puri – Spuri (prof. Paolo Ferri)

Nativi digitali (una serie di articoli qui e una ricerca qui)

Immigranti digitali

(Marc Prensky, 2001)



Una recente ricerca del MIUR qui.

INFORMATION LITERACY

4 competenze

KNOWLEDGE ASSEMBLY: assemblare la conoscenza;

INTERNET SEARCHING: cercare in Internet;

HYPERTEXTUAL NAVIGATION: navigazione ipertestuale;

CONTENT EVALUATION: valutare i contenuti.

OLTRE I NATIVI E IMMIGRANTI

SAGGIO DIGITALE (*digital wisdom*): utente, capace di un uso critico e responsabile delle tecnologie digitali;

SMANETTONE (*digital skilness*): colui che possiede le competenze tecniche già attribuite al nativo;

STUPIDO DIGITALE (*digital stupidity*): colui che delle tecnologie fa usi impropri, dannosi, trasgressivi o che rifiuta a priori di avvicinarsi ad esse.

(Marc Prensky, 2009)

Un recente articolo su digital wisdom e digital stupidity

LA RETE CI RENDE STUPIDI O INTELLIGENTI?

Bruner

Old capacity	vs	New Capacity
• possesso conoscenze		• condivisione gratuità info
• conoscenza		• esperienza
• sequenzialità-rigore		• multitasking-spontaneità
• logica riflessione		• /flessibilità-creatività-condivisione
• individualismo		• collaborazione / team
• realtà		• iperrealtà
• fatica		• piacere divertimento gioco

Cono dell'apprendimento

Fonte Edgar Dale, 1969



I 10 GRANDI ERRORI DELL' EDUCAZIONE



Roger Schank

1. La scuola agisce come se l'apprendere possa essere dissociato dal fare;
2. la scuola crede che la valutazione sia parte del suo ruolo naturale;
3. la scuola crede di essere obbligata a creare curricula standardizzati;
4. gli insegnanti credono di dover dire agli studenti cosa loro pensano sia importante sapere;
5. la scuola crede che l'istruzione possa essere indipendente dalla motivazione per un uso attuale;
6. la scuola crede che studiare sia una parte importante dell'apprendere;
7. La scuola crede che attribuire voti sulla base del gruppo di età sia una parte intrinseca dell'organizzazione di una scuola;
8. la scuola crede che gli studenti si impegnano solo se si devono misurare con i voti;
9. la scuola crede che la disciplina sia una parte costituente dell'apprendimento;
10. la scuola crede che gli studenti abbiano, di base, un intrinseco interesse ad apprendere qualunque cosa la scuola decida di insegnare loro.

Estratti da R. C. Schank, C. Cleary, *Engine for Education*, Lawrence Erlbaum Associates, 1995 (Traduzione Gianni Marconato).

ALCUNI NODI (parte prima)

Le tecnologie digitali sono uno strumento, ma possono diventare un ambiente di apprendimento (l'interazione non è con la macchina, ma con altri soggetti attraverso la macchina);

Non si aggiungono, ma ridefiniscono la didattica ordinaria (permettono una ristrutturazione del sapere, ma esigono anche una maggiore consapevolezza e non si oppongono agli altri "supporti" dell' informazione - a partire dal libro -, ma lo rivelano come una delle forme tecnologiche possibili);

Non devono essere usate come semplificazione o spettacolarizzazione del momento educativo e di studio.

ALCUNI NODI (parte seconda)

Devono promuovere la progressiva autonomia degli studenti, ma dentro un progetto chiaro e ben definito.
Studenti **PROSUMER** (producer + consumer);

Richiedono un approccio "multicanale". Hanno bisogno di continuità e occorre un forte intreccio tra riflessione teorica e utilizzo in situazione;

Sviluppano la triade efficace costituita dal circolo ermeneutico di: documentazione/condivisione/produzione. Tutto questo per ottenere:

Una scuola come COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO

Una classe come REDAZIONE e LABORATORIO



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

PIANO NAZIONALE

Scuola digitale

INDICE

1. CHE COSA RAPPRESEN QUESTO DOCUMENTO

2. DA DOVE PARTIAMO
2.1 La Storia del PNSD e dei suc
2.2 Lo stato della scuola digitale
2.3 La Buona Scuola digitale esis

3. DOVE VOGLIAMO ARRIVA E PERCHÉ

4. COME ARRIVARCI: GLI AM
4.1 Strumenti
4.2 Competenze e Contenuti
4.3 Formazione
4.4 Accompagnare la scuola nella sfida dell'innovazione

5. RISORSE

6. QUANDO SUCCEDE

7. ELENCO DELLE AZIONI

CERTI MOMENTI / CERTI INCONTRI FANNO LA DIFFERENZA. LA SCRITTURA DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE È UNO DI QUESTI. GRAZIE PER AVERLO RIEMPITO CON LA TUA COMPETENZA E IL TUO ENTUSIASMO.

IL TUO NOME È SU UN DOCUMENTO CHE, SPERIAMO, FARÀ LA VERA DIFFERENZA NELLA SCUOLA ITALIANA.

UN RICORDO X SEMPRE.

UN ABBRACCIO,

Daniela Bastelli





27 ottobre 2015

“Technology can amplify
great teaching,
but great technology
cannot replace poor teaching"

(Executive Summary della ricerca OECD "Students, Computers and Learning“)

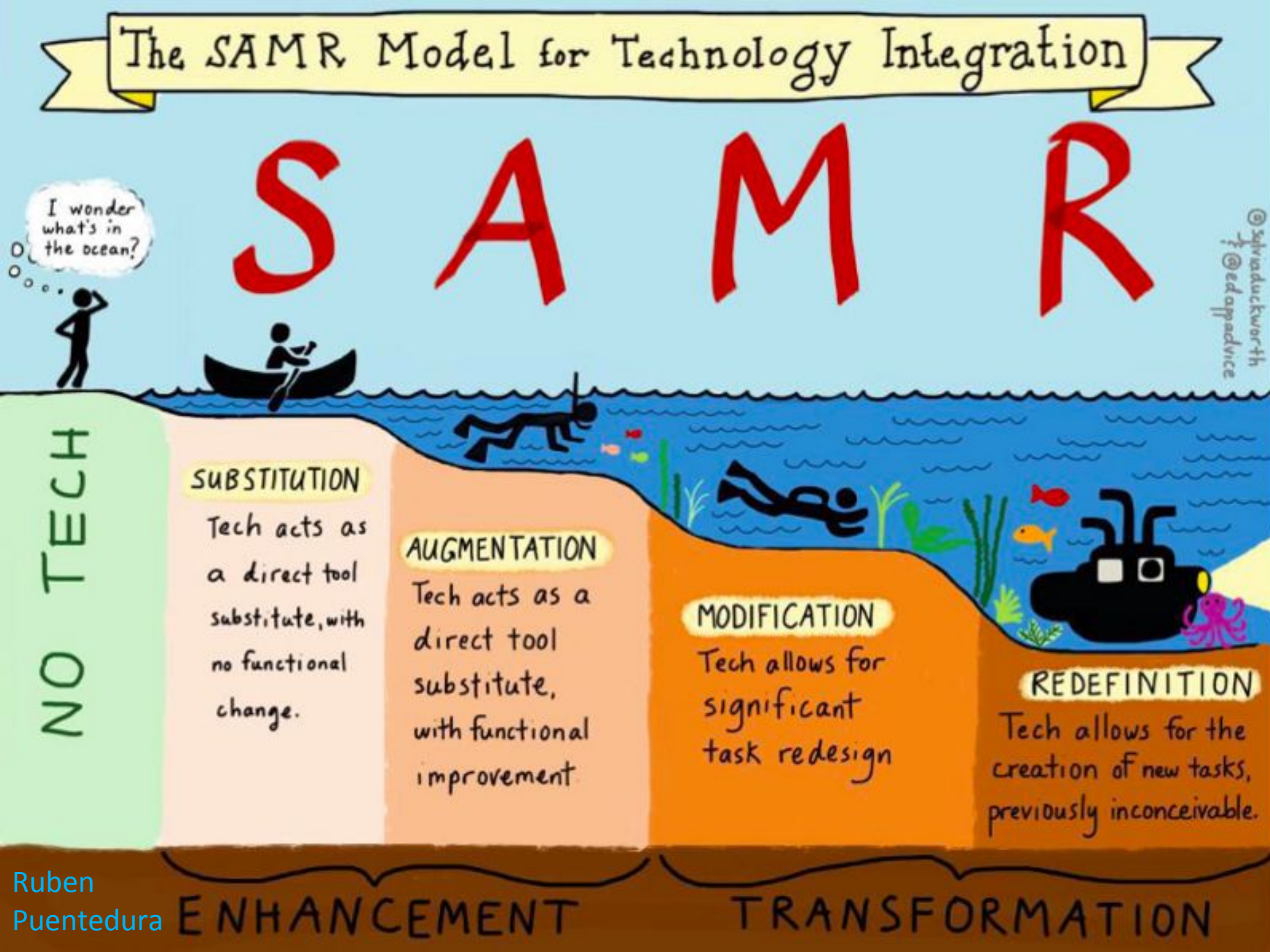
VARI MODELLI

Technology, Pedagogy and Content Knowledge model

TK (conoscenza della tecnologia)
PK (conoscenza della pedagogia)

TK + PK
tecnologia e pedagogia si intersecano
e si influenzano reciprocamente.

The SAMR Model for Technology Integration



Ruben Puentedura



FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

Risorse	10 milioni di euro all'anno (a valere su risorse Formazione della legge 107/2015 + risorse PON-FSE + "Per la Scuola" 2014-2020 + stanziamenti ordinari del ministero)
Strumenti	avvisi pubblici alle scuole per la costituzione dei poli formativi; tavolo tecnico per i contenuti della formazione; linee guida e piattaforma web per il monitoraggio e la valutazione di impatto delle strategie territoriali e della formazione erogata
Tempi di prima attuazione	Dicembre 2015 per la costituzione degli snodi, Febbraio 2016 per il decreto di riparto per le risorse della Formazione
Obiettivi misurabili	numero di docenti formati; indicatori di efficacia delle strategie territoriali, tra cui effettivo utilizzo delle tecniche apprese in classe e a livello di scuola.

Alcune Teorie/Strategie di apprendimento per il change

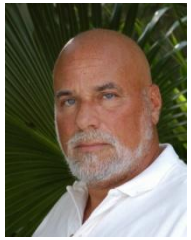
- Costruttivismo Socioculturale (Vygotsky)
- Discovery Learning (Bruner)
- Cognitive flexibility theory (Spiro)
- Situated learning: Cognitive Apprenticeship (Brown…)
- Anchored instruction (Brandsford)
- PBL
- Multiple intelligences (Gardner)
- Microworlds (Papert)
- Learning by doing (Schank)
- Peer Instruction (Eric Mazur)
- Flipped Learning (J. Bergmann e A. Sams)

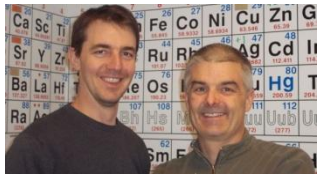












PROGETTISTI DIDATTICI

Il progetto sistematico e riflessivo di traduzione di principi dell'apprendimento e dell' insegnamento in piani per materiali didattici, attività, risorse informative e valutazioni (Ragan & Smith, 1999).

Una nuova generazione di progettisti didattici, educatori e editori, che siano capaci di riprogettare l' apprendimento "dentro" Internet, con la consapevolezza dei rischi (di superficialità, dispersività, inaffidabilità, illegalità), ma anche delle potenzialità nuove che si presentano per trasferire e dimostrare conoscenza acquisita e per aumentare consapevolezza sui processi di scoperta di nuova conoscenza.

A. Calvani, 15-11-2012

LE 33 COMPETENZE DIGITALI dell'

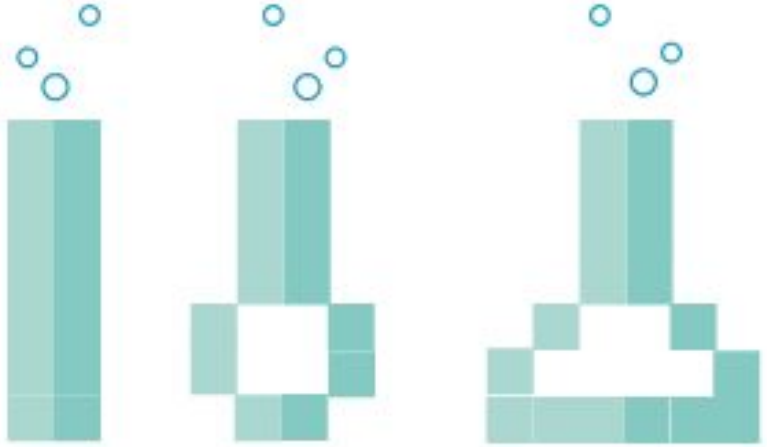
PROGRAMMAZIONE & PROGETTAZIONE

Differenze sostanziali

Insegnante	Direttore di ricerca
Lezione frontale	Lezione in cooperative learning
Ascoltare, memorizzare e ripetere	Scoprire, presentare, applicare
Conoscenza di fatti, termini, contenuti	Competenze del 21° secolo
Didattica enciclopedica e trasmissiva	Didattica basata sul costruttivismo sociale e sul connettivismo
Prove di valutazione	Valutazione continua, basata sulla riflessione



AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA



Risorse	140 milioni di euro
Strumenti	avvisi a valere sulla Programmazione operativa nazionale – PON "Per la Scuola" 2014-2020
Tempi di prima attuazione	Novembre 2015
Obiettivi misurabili	realizzazione degli interventi (tramite monitoraggio PON); effettivo incremento della didattica digitale.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

con o senza la tecnologia

Per un apprendimento autentico e significativo…

➢ **Ambiente fisico**: spazio scolastico costituito da risorse logistiche, tecniche e didattiche.

Tessuto di relazioni tra i soggetti basato su un rapporto di stima e rispetto reciproco tra docente e studenti (*learner centred* o *problem solving oriented*) .

➢ **NO didattica trasmissiva**, enciclopedica, mnemonica
SÌ didattica costruttivista, connettivista, ecc.

➢ **Insegnante Social e Coach.** Un facilitatore, che supporta, stimola e motiva.

➢ **Lo studente sceglie le attività da svolgere** (Curriculum mapping), stabilisce gli obiettivi da raggiungere, avendo la possibilità di accedere a risorse informative e a strumenti, mediante il supporto e guida costante del docente.

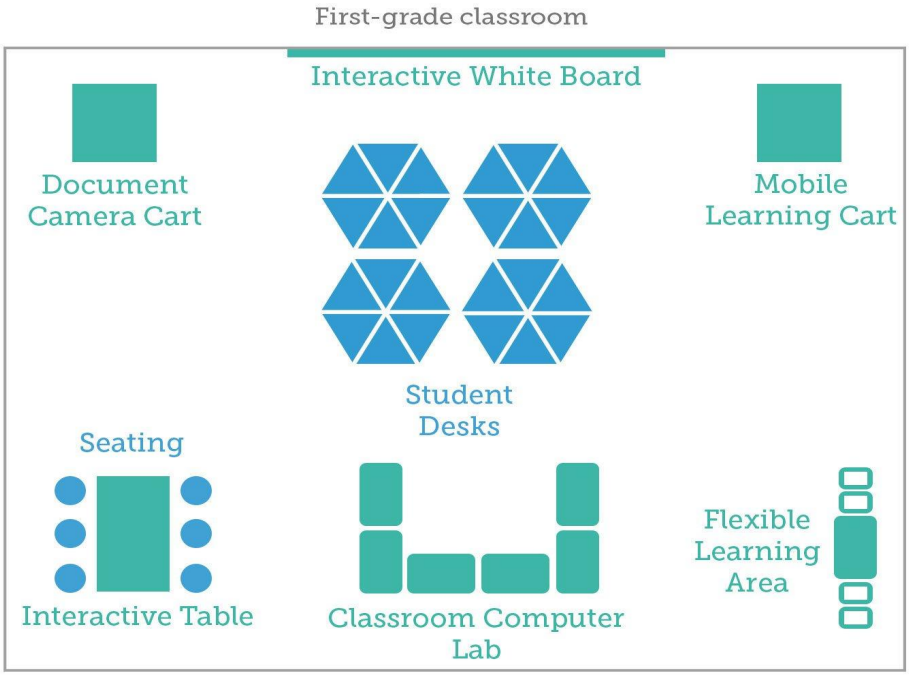
AULE "AUMENTATE" dalla tecnologia: si tratta di assicurare ad un maggior numero di aule tradizionali le dotazioni per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, per un' integrazione quotidiana del digitale nella didattica, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired e wireless [PNSD, p.44].

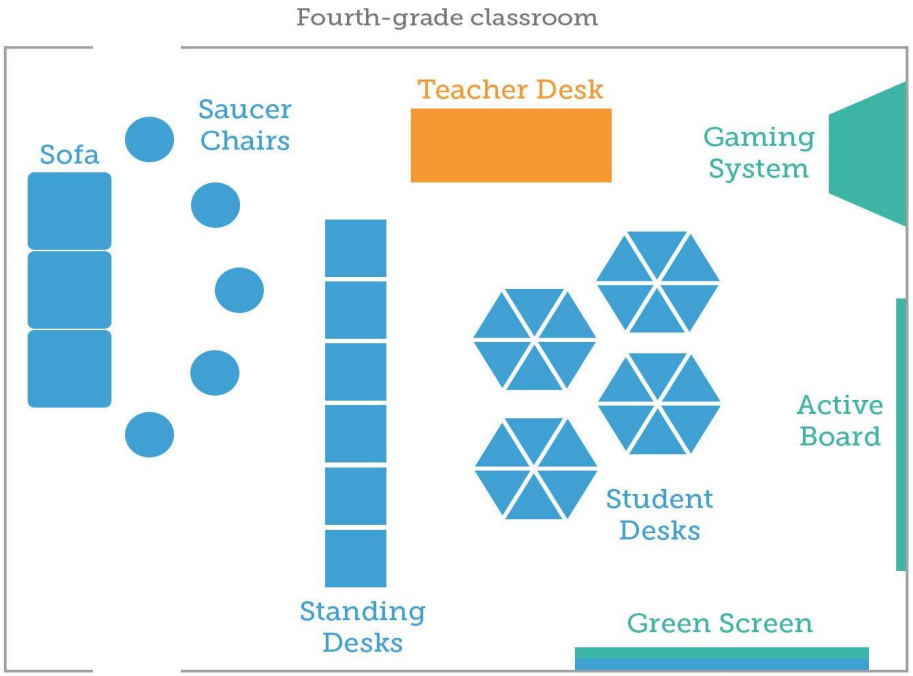


La classe scomposta

SPAZI ALTERNATIVI per l'apprendimento: in genere più grandi delle aule con arredi e tecnologie per la fruizione individuale e collettiva che permettono la rimodulazione continua degli spazi in coerenza con l' attività didattica prescelta; in grado di accogliere attività diversificate, per più classi, o gruppi-classe (verticali, aperti, etc..) in plenaria, piccoli gruppi, ecc.; spazi che, date queste caratteristiche, possono essere finalizzati anche alla formazione-docenti interna alla scuola o sul territorio [PNSD, p.44].

[5 soluzioni diverse adottate in Europa]





2 aule (1st e 4th grade) del West Ada School District (Usa)

ATELIER CREATIVI, ossia spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di "tappeto digitale" in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali [PNSD, p. 50].

Fondazione Reggio Children Centro Loris Malaguzzi ed il suo **Reggio Emilia Approach**.

L'ambiente educativo è chiamato atelier dove la tecnologia aiuta ad **integrare suoni e immagini digitali con percezioni ed esperienze corporee**.



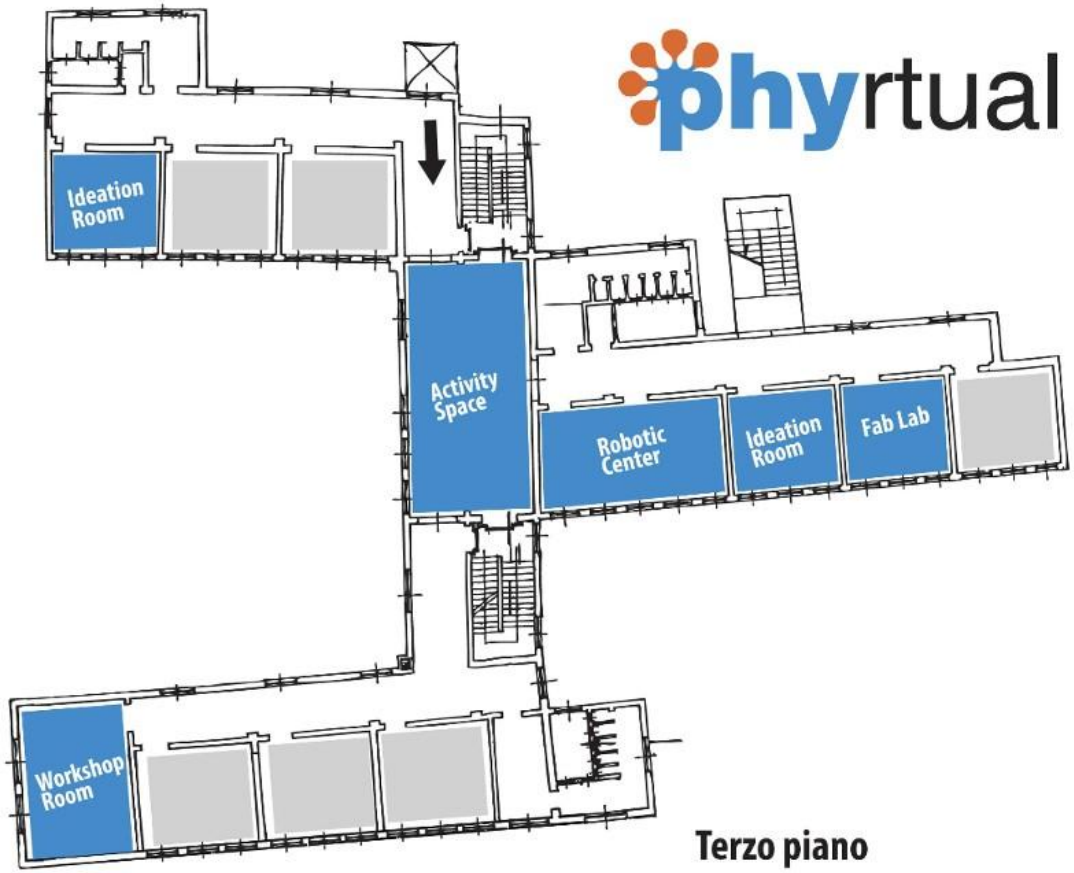
http://www.scuolaetecnologia.it/author/sara-belloni/

Il rafforzamento in chiave digitale degli indirizzi professionalizzanti e caratterizzanti della scuola secondaria di secondo grado, attraverso la realizzazione di **NUOVI LABORATORI** o il potenziamento dei laboratori tematici e caratterizzanti anche in chiave digitale. In quest'ottica, un istituto a indirizzo moda potrebbe, ad esempio, aggiornare la propria pratica didattica attraverso la stampa 3D dei modelli; un liceo artistico (o classico), potrebbe aggiornare i propri percorsi formativi integrandoli con elementi di creatività digitale e multimediale [PNSD, p. 50].

phyrtual

La rete delle
Palestre dell'Innovazione

FONDAZIONE Mondo Digitale



DIDATTICA PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Docenti della stessa disciplina hanno a disposizione una stessa aula e sono gli studenti a spostarsi durante i cambi d'ora.

Alcune esempi in Italia:

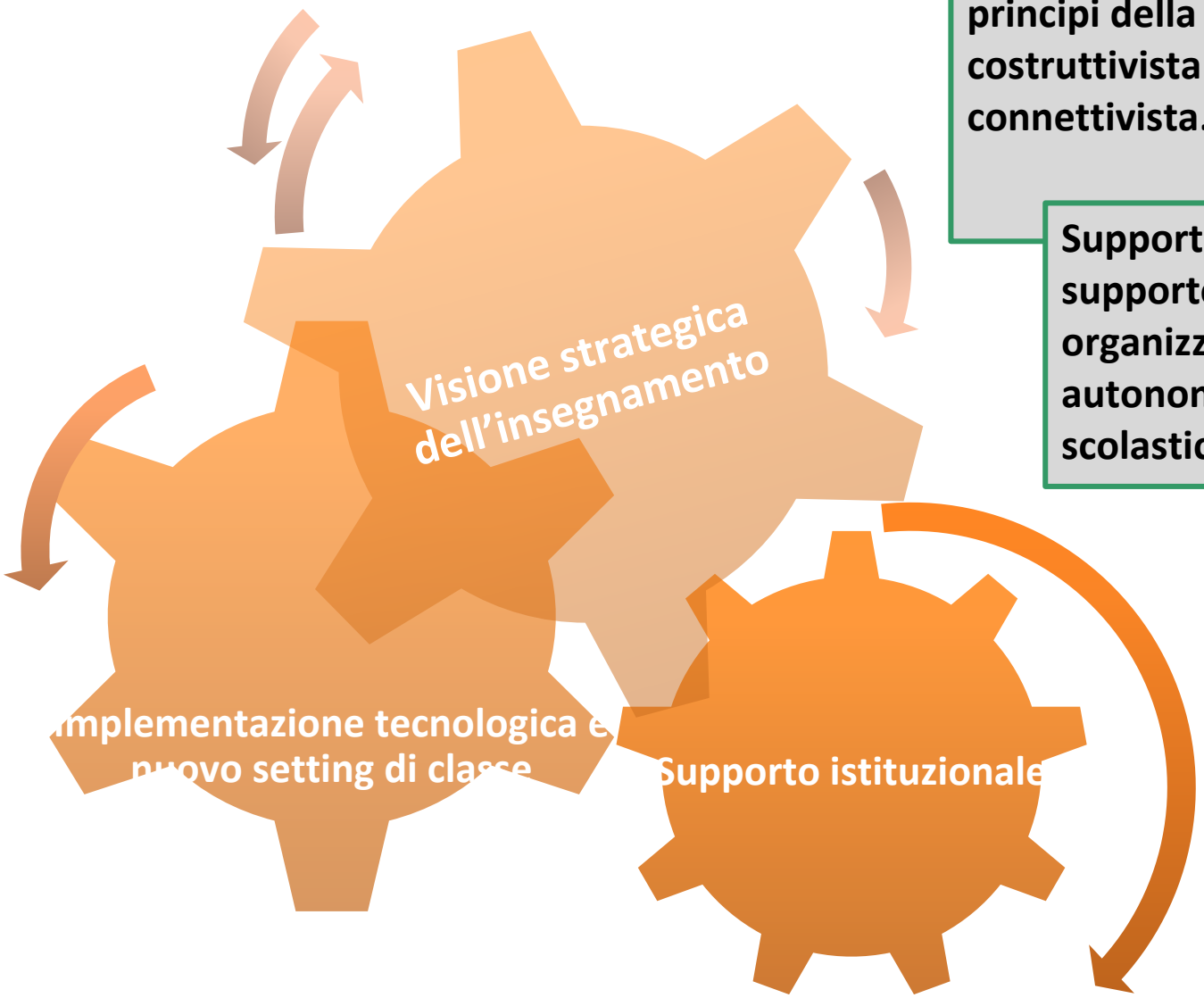
Liceo Scientifico "J. F. Kennedy" di Roma

Liceo Scientifico "A. Labriola" di Roma

IC di "Arcola/Ameglia" di Arcola (SP)

"Al Liceo Labriola di Roma ad esempio per realizzare il progetto DADA è stato necessario ripensare integralmente lo spazio educativo a partire dalla sua fisicità, collocando sui diversi piani dell'edificio scolastico i dipartimenti disciplinari partendo dai laboratori già esistenti. Gli stessi dipartimenti son stati resi facilmente identificabili a partire dai corridoi grazie ad un' adeguata segnaletica e differenti colori dipartimentali. I laboratori presenti sono stati integrati nell'orario scolastico in modo da essere, di fatto, parte integrante delle attività curricolari, mentre le restanti aule sono state corredate da tecnologie 2.0, dotazioni informatiche, multimodali ed arredi modulari per la creazione di un ambiente di apprendimento funzionale a favorire didattiche basate sulla logica costruttivistica, collaborativa ed inclusiva. L'arredo dell'aula, concepito in maniera flessibile e versatile si presta a rapide trasformazioni, per adattarsi alla lezione che il docente intende offrire di volta in volta" (da http://www.scuolaetecnologia.it/author/sara-belloni/).

… REQUISITI



Competenze digitali (digital literacy) da parte dei docenti e loro formazione teorica sui principi della didattica costruttivista e connettivista.

Supporto istituzionale: supporto tecnico e organizzativo, vera autonomia del curriculo scolastico, ecc.

SI PUÒ FARE

STRUMENTI
per costruire lezioni

Ogni immagine contiene un link!

PER PRESENTAZIONI

Prezi

Impress Document

PER CREARE TUTORIAL

SCREENCAST-O-MATIC

voicethread

PER CREARE MAPPE

XMind

CmapTools

CREAZIONE EBOOK

DIDAPAGES

ePubEditor

PIATTAFORME EDUCATIONAL

wikispaces

edmodo

blendspace

Google Drive

Dropbox

SOFTWARE e HOSTING per audio e video

Audacity

Spreaker

podomatic

avidemux

YouTube

vimeo

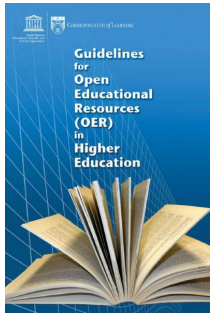
RISORSE online per le nostre lezioni
Le Open Educational Resources



Con **Risorse Didattiche Aperte** ci si riferisce a materiali digitali aperti.

Dal punto di vista tecnico questo significa che c'è la possibilità di accedere al codice sorgente favorendone il libero studio e permettendo ad informatici, sviluppatori, ricercatori e programmatori indipendenti, di apportare quelle modifiche ed estensioni al codice che ritengono necessarie per il suo miglioramento, lavorando spesso anche in team, sebbene distanti fra loro, grazie alle opportunità comunicative offerte da Internet.
Ogni modifica apportata al codice, è regolata da specifiche licenze d'uso, che vedremo in dettaglio nella slide seguente.

Il termine "Open Educational Resources" è stato adottato per la prima volta al forum UNESCO del 2002 e nel 2011 è stata pubblicata la guida a fianco.
Cliccate sull'immagine per accedervi.



ESEMPI DI #OER

Sono molte le piattaforme che offrono contenuti didattici in formato aperto. È tuttavia doveroso fare una precisazione: si tratta per lo più di contenuti di libero utilizzo, regolamentato quest'ultimo da specifiche licenze, ma non sempre siamo di fronte a contenuti in cui anche il codice sorgente sia stato reso libero. Ad ogni modo questi contenuti potranno essere utilizzati per aggiornarci, arricchire le nostre lezioni e diventare noi stessi e i nostri studenti editori di contenuti aperti.

ALEXANDRIA net.it
REPERTORIO APERTO E MARKETPLACE DI RISORSE DIDATTICHE DIGITALI

Un ambiente dedicato al "self-publishing" degli insegnanti: pubblicazione di materiali e risorse digitali aperte, autoprodotti e condivisi.

RISORSE PER DOCENTI
dai progetti nazionali

Una raccolta organizzata di tutte le attività e i materiali legati alla didattica dell'italiano, della matematica, delle lingue e delle scienze, prodotti nell'ambito dei progetti "PON 2007-2013".

Rai Scuola

Il portale Rai, con molteplici contenuti multimediali e la possibilità di creare una lezione in tre semplici passi.

DidaSfera
Ambiente didattico digitale

"Un ambiente di apprendimento, una biblioteca navigabile, una mappa semantica, un radar culturale". Così si presenta DidaSfera, all'interno della quale c'è una sezione di contenuti sotto licenza CC ed altri consultabili solo con abbonamento.

Ogni immagine contiene un link!



Nel canale educational di Youtube, divisi per ordine e grado di scuola, trovate centinaia di video didattici, dedicati alle più svariate discipline e argomenti di studio, con i docenti che propongono le proprie playlist di video più utili per spiegare quello o quell'altro argomento, arricchendo così le proprie lezioni e veicolando la conoscenza attraverso una didattica di impronta sempre più multicanale. Molti di questi video sono realizzati anche dagli studenti stessi.

119,081,210 lessons delivered
KHANACADEMY

Lezioni da ascoltare e vedere gratuitamente ovunque ci si trovi. Questo è il progetto di Salman Khan!

OilProject

Corsi sulle materie più disparate create da studenti per studenti, in questa piattaforma che ha superato da poco il milione di utenti.



Su iTunes U si trovano centinaia di lezioni universitarie dei migliori Atenei, ma anche un' intera sezione di podcast audio e video con puntate registrate da studenti di tutto il mondo. Con i miei alunni, abbiamo cercato di selezionare i migliori palinsesti, intervistando insegnanti e studenti che da ogni punto della terra trasmettono le proprie lezioni di studio. Cliccate **qui** per ascoltarne qualcuna!

Ogni immagine contiene un link!

ARCHIVI di buone pratiche

eTwinning

La piattaforma creata per dare vita a gemellaggi elettronici tra scuole, contiene oltre 40mila progetti che hanno ricevuto il certificato di qualità europeo.

Global Junior Challenge
Projects to share the future

Sono oltre mille i progetti che sono stati premiati al concorso internazionale per le scuole Global Junior Challenge, e sono tutti liberamente consultabili.

GOLD

Le buone pratiche della scuola italiana selezionate dallo staff INDIRE.

SCUOLA+
INNOVALASCUOLA.IT

Le esperienze di didattica digitale più significative e innovative sviluppate dalle scuole di Roma, Latina e Frosinone, sono raccolte in questa piattaforma che presenta un forte community di insegnanti.

Ogni immagine contiene un link!

I DIRITTI D'AUTORE IN RETE

Esistono almeno da 10 anni una serie di Licenze che garantiscono la libera diffusione della conoscenza nel Web, pur garantendo la protezione del Diritto d'autore e il genio creativo. Tra le più conosciute ed utilizzate, ci sono le licenze Creative Commons e la GNU Free Documentation License.



Licenze di diritto d'autore, attualmente alla versione 4.0, utili per indicare le libertà concesse dall'autore per la propria opera e per spiegare le condizioni di utilizzo dell'opera stessa.



Licenza di copyleft, creata per distribuire la documentazione di software e materiale didattico, al fine di renderli liberi in modo che un qualsiasi utente possa copiarli e ridistribuirli, con o senza modifiche, per scopi commerciali o no.

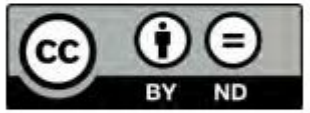
Ogni immagine contiene un link!

creative commons

ATTRIBUZIONE 

ATTRIBUZIONE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO 

ATTRIBUZIONE – NON COMMERCIALE 

ATTRIBUZIONE – NON OPERE DERIVATE 

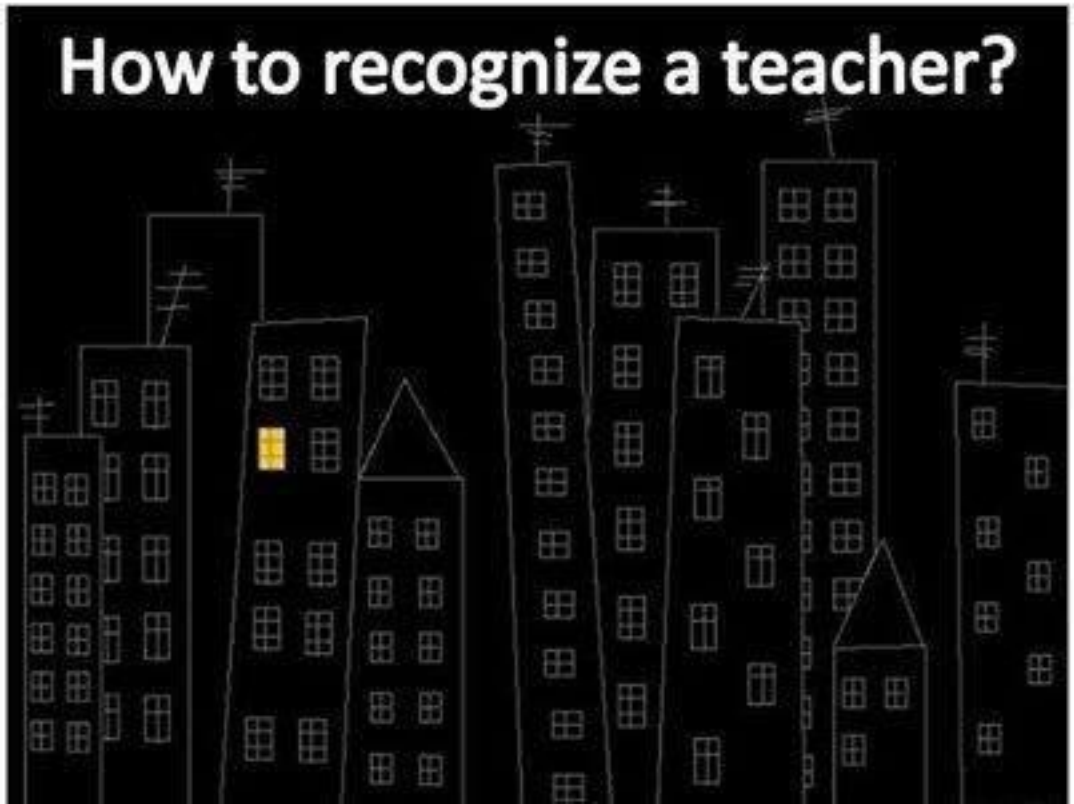
ATTRIBUZIONE – NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO 

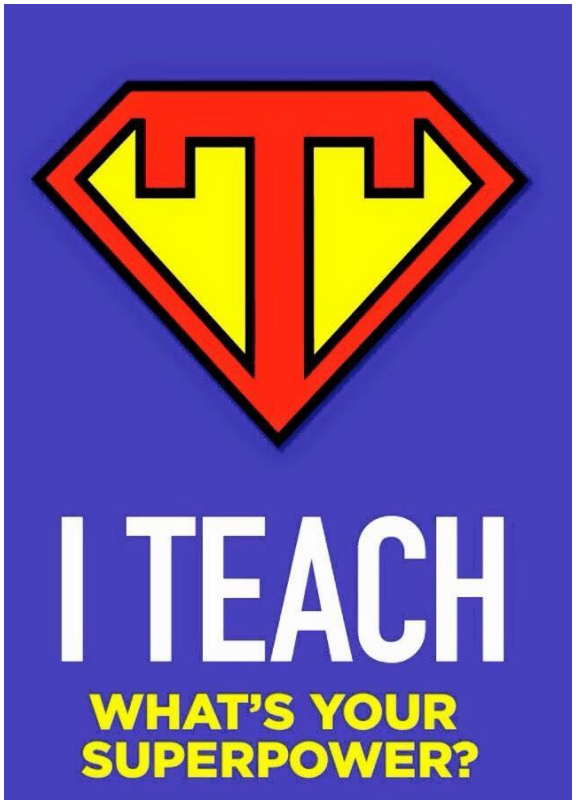
ATTRIBUZIONE – NON COMMERCIALE – NON OPERE DERIVATE 

Un’importante presentazione sul Diritto d’autore a scuola di Simone Aliprandi, esperto di diritto d’autore nel Web.

La vita quotidiana del dirigente scolastico: uno studio etnografico di Fondazione Giovanni Agnelli e del sociologo Massimo Cerulo .







L'influenza di un insegnante dura per l'eternità non si può mai dire dove essa avrà fine

Henry Adams

Insegnare è un'onerosa responsabilità,
ma un privilegio unico (Arne Duncan)

BIBLIO-SITOGRAFIA

K. Robinson, *Fuori di testa. Perché la scuola uccide la creatività*, Ed. Erickson 2015.

H. Rheingold, *Perché la rete ci rende intelligenti*, Ed. Cortina 2013.

A. Grotti, *Comun I care, prendersi cura nel tempo della rivoluzione digitale*, Ed. AVE 2011.

M. Ranieri, *Le insidie dell'ovvio*.*Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, Ed. ETS 2011.

L. Toschi, *La Comunicazione generativa*, Apogeo 2011.

N. Carr, *The Big Switch: Rewiring the World, from Edison to Google,*W.W. Norton 2008 D.

De Masi, *Ozio creativo. Conversazione con Maria Serena Palieri*, Rizzoli 2000.

D. Goleman, *Intelligenza emotiva*, Bur 2009.

H. Gardner e la teoria delle intelligenze multiple.

Marc Prensky , Nativi e Immigranti digitali.

Il post di Pier Cesare Rivoltella, docente di Tecnologie didattiche alla Cattolica di Milano, sulle teorie di Prensky.

Una raccolta di articoli sulla piena integrazione a scuola delle tecnologie dell'apprendimento.