



associazione nazionale dirigenti pubblici
e alte professionalità della scuola

Suggerimenti per la didattica digitale integrata

Webinar ANP- 14 ottobre 2020

Virginia Alberti

In istituto per supportare la D.D.I.

Figure di riferimento oltre al Dirigente:

- Animatore digitale
- Team dell'innovazione

L'animatore digitale

Ruolo dell'animatore previsto dal PNSD

Figura di sistema per coordinare e favorire l'attuazione del PNSD (con Dirigente e DSGA per un ruolo strategico dell'innovazione)

Nodo di raccordo tra il livello centrale e le singole scuole

Docente di ruolo individuato dal Dirigente sulla base di disponibilità e competenze

Docente con capacità non necessariamente tecniche di coordinamento, coinvolgimento, leadership

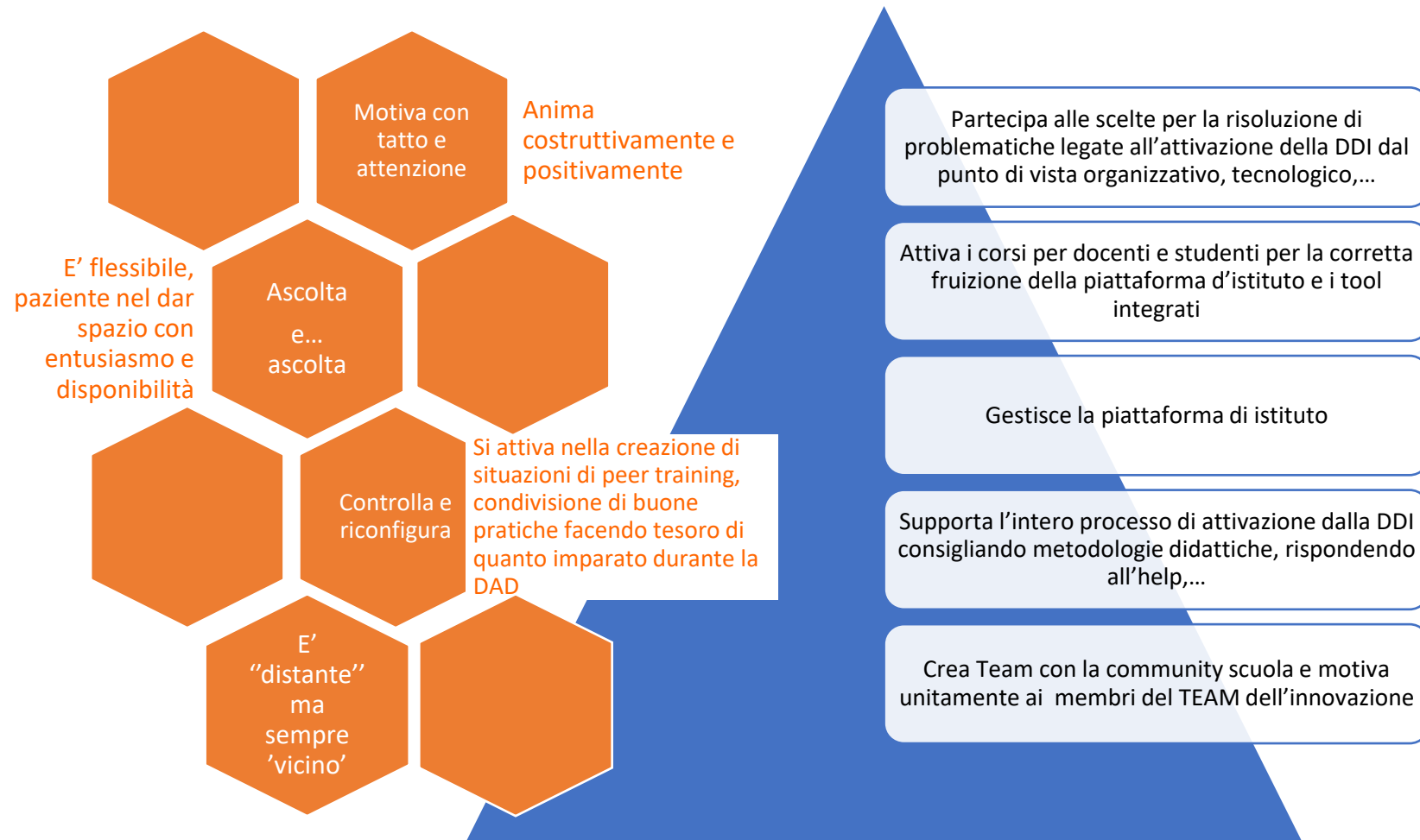
Ruolo previsto nello specifico per il 2020

formazione interna: azioni rivolte ai docenti e al personale scolastico sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione diretta di laboratori formativi, anche on line e a distanza;

coinvolgimento della comunità scolastica: azioni per un'educazione digitale attraverso il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti, anche attraverso workshop, giornate dedicate, incontri on line, aperti alle famiglie e agli altri attori del territorio;

creazioni di soluzioni innovative: individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da attuare nelle scuole, attività di assistenza tecnica e di implementazione delle tecnologie e soluzioni digitali nella didattica in classe e a distanza (a titolo esemplificativo, acquisti di attrezzature per la didattica digitale, software didattico, spese per assistenza tecnica).

L'animatore digitale per supportare la D.D.I.



Team per l'innovazione a supporto della D.D.I.

Ruolo previsto dal PNSD



Docenti selezionati dal Dirigente che desiderano condividere le proprie competenze in un'ottica collaborativa e partecipativa di crescita



Membri della cabina di regia con Dirigente, animatore digitale e DSGA per favorire e mettere in atto processi di innovazione didattica



Favoriscono il processo di digitalizzazione nelle scuole, nonché quello di diffondere politiche legate all'**innovazione** didattica attraverso azioni di accompagnamento e la creazione di gruppi di lavoro e il coinvolgimento di tutto il personale della scuola.

Il TEAM per la D.D.I. per



Collaborare con l'animatore digitale nel peer training, help su utilizzo device, uso piattaforma,...



Favorire la condivisione di buone pratiche anche esperenziale emerse durante la DAD



Collaborare sinergicamente nella condivisione delle esperienze di formazioni istituzionali (MOOC, corsi) per favorire il cambiamento dell'approccio didattico

Elementi strategici caratterizzanti l'apprendimento ibrido



Lesson design

- Pianificare ogni segmento della lezione sincrona
- Ottimizzare le risorse da condividere e i tempi di condivisione non rubando la scena al discente
- Creare delle lezioni pre-registrate e caricate nel canale video associato all'ambiente d'apprendimento arricchendole di test...
- Equilibrare la proposta delle risorse multimediali da condividere con azioni e fruizioni uno a uno

Feedback e valutazioni

- Consapevolizzare sullo stato reale delle competenze in acquisizione
- Configurare valutazioni formative e sommative
- Realizzare una valutazione formativa che consenta agli studenti di "praticare" i concetti

Ambiente d'apprendimento

- Creare la classe virtuale
- Configurare i tool per settare al top le call per l'interazione in modalità sincrona
- Configurare il Blocco appunti della classe nella classe virtuale ed arricchirlo secondo la progettazione didattica
- Organizzare canali tematici per favorire diverse modalità di interazione didattica
- Arricchire con schede corredate da app e tool per garantire l'interazione, favorire la creatività, supportare il team working e coltivare il pensiero critico
- Spazio di apprendimento «Vestito» sulla classe

Comunità della classe

- Registrare e condividere un video di benvenuto
- Condividere e socializzare le linee guida di sicurezza online e cittadinanza digitale
- Rilanciare proposte connesse al reale, intriganti e sfidanti
- Creare un canale "Get social" per gli studenti
- Supportare l'interazione e la co-costruzione attiva di conoscenze nell'ambiente virtuale
- Supportare l'apprendimento tra pari, il confronto critico
- Rispondere alle diverse esigenze di crescita culturale supportando lo sviluppo dei diversi stili di apprendimento differenziando l'offerta e creando intenzionalmente esperienze incentrate sul discente che siano profondamente personalizzate, pertinenti e coinvolgenti.

Interazione e coinvolgimento

- Individuare ed utilizzare strategie che stimolino partecipazione attiva e collaborazione
- Focalizzare l'attenzione su problemi autentici e situare l'apprendimento
- Incoraggiare e motivare con feedback significativi e costanti sia testuali che vocali (in attività, blocco appunti della classe, sezione compiti a casa)
- Configurare valutazioni formative e sommative



Qualche suggerimento

Per favorire un nuovo modo nell' interagire, empatico, coinvolgente, intrigante per i discenti e co- costruttivo ai fini dell'apprendimento "ibrido", flessibile e agile e volto a potenziare le abilità di problem solver e critical thinker



Un ambiente di apprendimento ibrido a misura di Glass Generation

Quali suggerimenti per popolare ed abitare un spazio educativo online tra «presenza» e distanza»



Esclusivo

Co-configurato sulle
personalità dei discenti
ed intrigante nella
grafica, nei tool



Testato

Un ambiente in cui
sperimentare e
condividere abilità e
competenze maturate
anche nell'informale
gestendo ambiguità



Come una agorà

Ogni studente attore,
fautore del proprio
sapere, contributore
nella costruzione sociale
dei saperi



Originale

Ricco di progettualità per
farla sperimentare e
favorire l'emulazione, la
creatività e l'attitudine
al cambiamento



Costruzione ambiente d'apprendimento

Non solo Quale setting? Ma anche il vivere lo spazio online in momenti scolastici popolandolo socialmente per sfruttarlo in momenti collaborativi anche in presenza

Uno spazio abitato

E abitabile in cui costruire relazioni empatiche con videocall con Modalità insieme per ripristinare il clima di classe tra distanza e presenza

Stimolare
l'interazione
formativa

Implementare la curiosità, stimolare la partecipazione con tool che coinvolgano (Kahoot o Mentimeter)

Uno spazio in
classe da casa
verso la classe in
presenza

Condividere lo stare davanti ad una webcam in orario di lezione con sfondi adeguati...ma non solo

Come in classe nel
formale ma di più
dall'informale

Richiedere documentazione vocale e dare feedback significativi, personalizzati in modalità anche asincrona vocale



Progettare l'area d'interazione e condivisione dell'ambiente d'apprendimento

Per favorire la consapevolezza del ruolo che ogni discente svolge nella comunicazione nel sostenere la propria tesi, nel condividere la propria creatività, nell'essere proattivo per la risoluzione e attivazione del processo

Fissare netiquette
per le aree di
comunicazione

Organizzare
Breakout rooms

Proporre produzione
di «narrazioni»
digitale

Nella
comunicazione
sincrona e
asincrona testuale
(chat) che
audio/video
(riunione)

Condividere la
pianificazioni delle aree
di riunione, i permessi e
assegnando modalità di
pubblicazione del
lavoro di team working,
situando la proposta di
apprendimento

Stimolare il digital
storytelling
"scientifico",
collaborativo anche
video/audio



Coinvolgere costantemente il discente

Proponendo attività di esplorazione, manipolazione con applet configurate con quesiti e completamenti, deduzioni con risposte condivise per stimolare discussione per “recuperare conoscenze”, abilità per coltivare la creatività, per supportare lo sviluppo e la crescita costante di competenze

“Incuriosire e stupire” con un approccio ibrido

Sfidando i discenti con proposte che li stimolino a mettersi in gioco recuperando e sfruttando “abitudini di coinvolgimento dell’informale”



<https://accorcia.to/1ern>

Scegliere per un lesson design adeguato e situato

Quali metodologie individuare e come attivarle e con quali strumenti

Flipped lesson

Per offrire opportunità ai discenti di mettersi in gioco e sperimentare quanto amano nell'informale con proposte creative e sperimentando abilità di problem solver

Project base learning

Per sperimentare il critical thinking, esplorare e analizzare indagando e scegliendo strategicamente soluzioni anche al di fuori degli schemi

Debate

Per acquisire competenze trasversali (life skill) e curricolari, smontando alcuni paradigmi tradizionali e per favorire il cooperative learning e la peer education

Mix di metodologie

Per situare a seconda delle pratiche didattiche, del contesto e delle modalità individuate del Dirigente di interazione scolastica

Coniugare presenza e distanza per il successo d'apprendimento

Con efficacia, facilmente per sviluppare Team working,
continuare nella progettualità con spirito critico

Innovative Design

Per integrare la didattica
in presenza e a distanza
modulando sulle esigenze
dei discenti con
attenzione alle
competenze europee e
integrando la tecnologia

Didattica laboratoriale

Sfruttando risorse
digitali istituzionali
(Europeana, m@t.abel,
Scientix, Poseidon,
GeoGebra, 10 minutes
of code, Phet,) per
attività di scoperta,
esplorazione,...

EAS

Per co-involgere, co-
costruire, pubblicare e
rivedere in percorsi anche
di peer learning e peer
teaching

Riferimenti

- Project-Based Learning to Enhance Key Competences

https://www.schooleducationgateway.eu/it/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=147994

- Corsi European schoolnet

<https://www.europeanschoolnetacademy.eu/>
(<https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses>)

- E.A.S. video prof.Rivoltella

<http://www.raiscuola.rai.it/lezione/il-metodo-eas-un-modello-innovativo-di-fare-scuola/15435/default.aspx>

https://www.youtube.com/playlist?list=PLTpVCciFlnXZ9jFcmM6GoBaKm7VHBxL_w

(EAS day [“BEN-ESSERE. La scuola dopo il Covid”](#) (23 ottobre 2020))

Riferimenti

- Europeana

<https://www.europeana.eu/it>

- Scuola Valore indire (m@t.abel, PQM, [Educazione linguistica e letteraria in un'ottica plurilingue](#),)

<http://www.scuolavalore.indire.it/>

- Scientix

<http://www.scientix.eu/> <http://www.scientix.eu/resources>

- Service Design Thinking

<https://www.dirscuola.it/corso/service-design-thinking-corso-base/>

Grazie per l'attenzione



Virginia Alberti



@viralber



<https://www.facebook.com/virginia.alberti/>



alberti.virginia@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/virginiaalberti/>