
Corso di Formazione

“ Fare Didattica nel Web 2.0 ”

Milano, 30 Ottobre 2013 - Mara Masseroni



Tu sei libero:
di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione – Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale – Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Condividi allo stesso modo – Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

La Didattica nella Tecnologia

Insegnare **la**
tecnologia

Insegnare come la si
usa (tecniche e
consapevolezza)

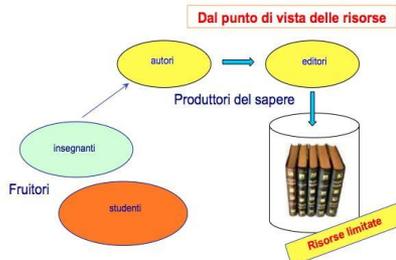
Insegnare **con**
la tecnologia

Usare le tecnologie
per insegnare

Insegnare **nella**
tecnologia

Considerarla
l'ambiente naturale in
cui si realizza
l'apprendimento

C'era una volta ...



Oggi ...



risorse

comunicazione



C'era una volta ...



Oggi ...



La risposta legislativa

La Raccomandazione 2006



RACCOMANDAZIONE SULLE COMPETENZE CHIAVE

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione



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

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 8.12.2006

Regolamento sull'obbligo di istruzione



• Istruzione obbligatoria per almeno 10 anni a decorrere dall'a.s. 2007/2008

• Adempimento dell'obbligo finalizzato al conseguimento di un titolo di studio di scuola secondaria superiore o qualifica professionale triennale entro il 18° anno di età

• **Obiettivo dell'innalzamento è l'acquisizione di saperi e competenze articolati in conoscenze e abilità, riferite a quattro assi culturali:**

ASSE DEI LINGUAGGI
ASSE MATEMATICO
ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
ASSE STORICO-SOCIALE

Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

1. Imparare ad imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire ed interpretare l'informazione

Decreto 22.08.2007 e D.M 9 27 gennaio 2010

Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e **spirito critico** le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero, la comunicazione

2008: UNESCO ICT-CST Competency Standards Modules - Syllabus

Le iniziative legislative

Agenda Digitale Europea - livello europeo

Iniziativa della Strategia Europa 2010, che evidenzia il ruolo chiave delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, come strumento per il raggiungimento di elevati livelli di istruzione ed occupazione e di rilancio della competitività del tessuto economico e di crescita sociale

Piano Nazionale Scuola Digitale MIUR - livello nazionale

Azioni ed attività volte alla modernizzazione dell'istruzione, con l'obiettivo di coniugare l'uso delle tecnologie e dell'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche, attraverso una revisione complessiva degli ambienti di apprendimento capaci di utilizzare la naturale familiarità e padronanza delle giovani generazioni nei confronti delle tecnologie;

Schemi di accordi tra Governo, Regioni e Province -l ivello locale

diffusione nelle scuole di ogni ordine e grado dei progetti e delle azioni di innovazione didattica e tecnologica per la qualificazione del sistema di istruzione e formazione.

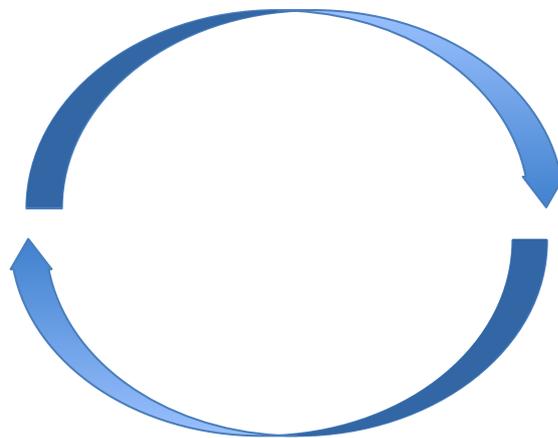
Interrelazioni e sinergie

Competenze

conoscenze, abilità, attitudini

Competenze digitali

ambienti e strumenti web 2.0



nuova cultura pedagogica e didattica

attivismo pedagogico

La didattica per competenze nella tecnologia

- Comunicazione nella madrelingua;
- Comunicazione nelle lingue straniere;
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- **Competenza digitale;**
- **Imparare ad imparare;**
- Competenze sociali e civiche;
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- Consapevolezza ed espressione culturale.

ASSE DEI LINGUAGGI

ASSE MATEMATICO

ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

ASSE STORICO-SOCIALE

Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

- **Imparare ad imparare**
- **Progettare**
- **Comunicare**
- **Collaborare e partecipare**
- **Agire in modo autonomo e responsabile**
- **Risolvere problemi**
- **Individuare collegamenti e relazioni**
- **Acquisire ed interpretare l'informazione**

Gli assi culturali

L'Asse dei linguaggi

L'asse dei linguaggi ha l'obiettivo di fare acquisire allo studente la padronanza della lingua italiana come ricezione e come produzione, scritta e orale; la conoscenza di almeno una lingua straniera; la conoscenza e la fruizione consapevole di molteplici forme espressive non verbali; un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

La padronanza della lingua italiana è premessa indispensabile all'esercizio consapevole e critico di ogni forma di comunicazione; è comune a tutti i contesti di apprendimento ed è obiettivo delle discipline afferenti ai quattro assi.

Il possesso sicuro della lingua italiana è indispensabile per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri, per far crescere la consapevolezza di sé e della realtà, per interagire adeguatamente in una pluralità di situazioni comunicative e per esercitare pienamente la cittadinanza.

Le competenze comunicative in una lingua straniera facilitano, in contesti multiculturali, la mediazione e la comprensione delle altre culture; favoriscono la mobilità e le opportunità di studio e di lavoro.

Le conoscenze fondamentali delle diverse forme di espressione e del patrimonio artistico e letterario sollecitano e promuovono l'attitudine al pensiero riflessivo e creativo, la sensibilità alla tutela e alla conservazione dei beni culturali e la coscienza del loro valore.

La competenza digitale arricchisce le possibilità di accesso ai saperi, consente la realizzazione di percorsi individuali di apprendimento, la comunicazione interattiva e la personale espressione creativa.

L'integrazione tra i diversi linguaggi costituisce strumento fondamentale per acquisire nuove conoscenze e per interpretare la realtà in modo autonomo.

Competenze, abilità, conoscenze

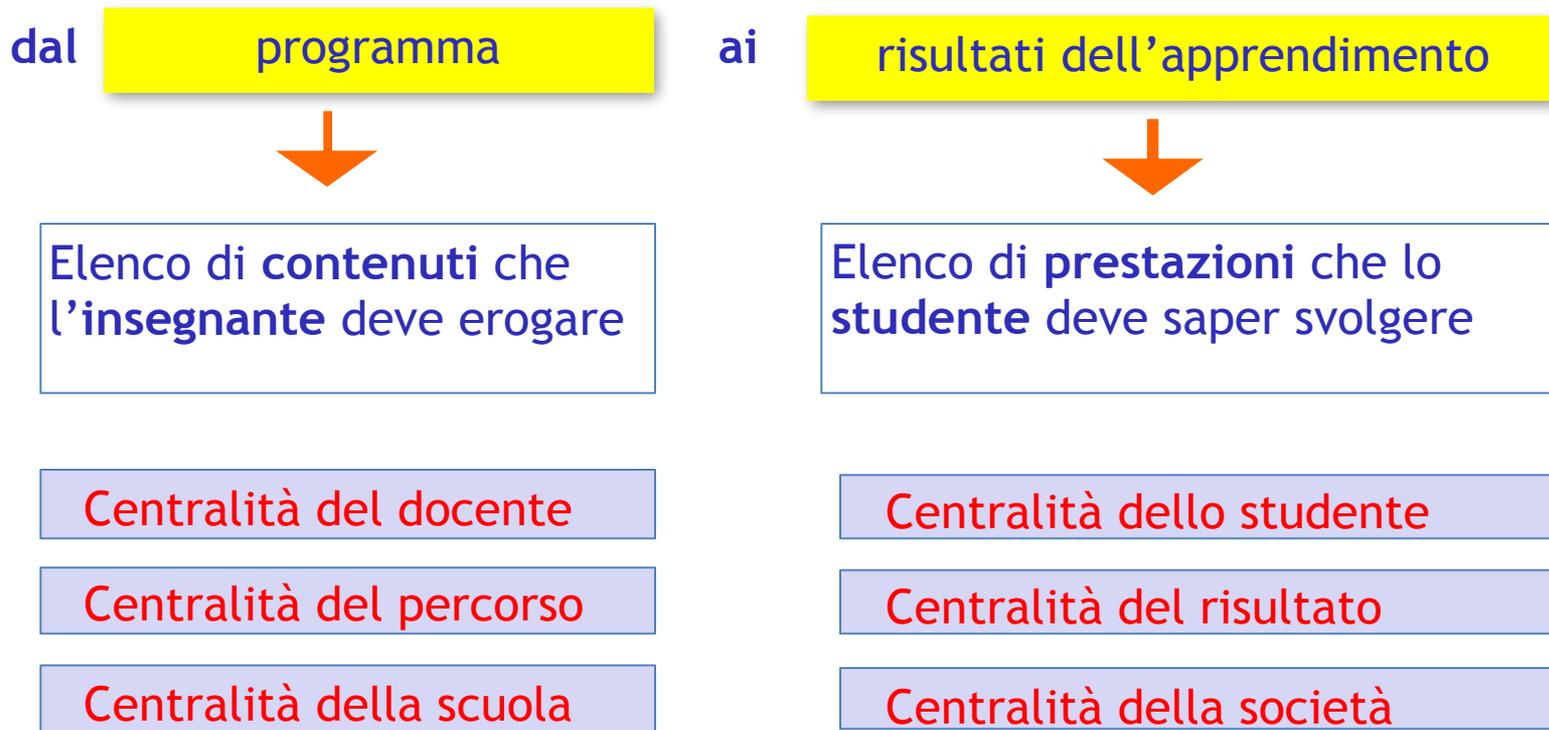
Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze
Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo	<p>Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi</p> <p>Applicare strategie diverse di lettura</p> <p>Individuare natura, funzione e principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo</p> <p>Cogliere i caratteri specifici di un testo letterario</p>	<p>Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi</p> <p>Tecniche di lettura analitica e sintetica</p> <p>Tecniche di lettura espressiva</p> <p>Denotazione e connotazione</p> <p>Principali generi letterari, con particolare riferimento alla tradizione italiana</p> <p>Contesto storico di riferimento di alcuni autori e opere</p>

Competenze, abilità, conoscenze

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali	<p>Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva</p> <p>Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali</p>	<p>Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo</p> <p>Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video</p> <p>Uso essenziale della comunicazione telematica</p>

Didattica delle competenze

Spostamento del Focus



Approccio che valorizzi **l'attività di laboratorio** e **l'apprendimento centrato sull'esperienza**

Progettare per competenze

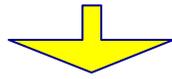
PR
OG
E
T
T
A
Z
I
O
N
E

A

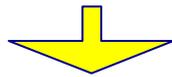
R
I
T
R
O
S
O

0. Individuare la/le competenze - interdisciplinarietà

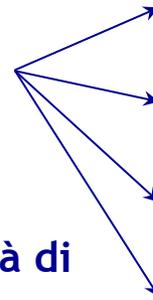
1. Descrivere **concretamente e sinteticamente** i risultati in termini di



2. Costruire le **prove**, definire le **modalità di valutazione**



3. Definire il **percorso formativo** in termini **attività da proporre, modalità di svolgimento, strumenti/ambienti da utilizzare**



Competenza

Conoscenze (*saperi*)

Abilità (*saper fare*)

Attitudini (*saper essere*)

PER

- Programmazione **consapevolmente** centrata sul risultato
- Misurazione/valutazione **puntuale ed esplicita** a fronte di descrizioni concrete di competenze, conoscenze, abilità e attitudini

Centralità del risultato

Rete, strumenti web 2.0 e competenze

facilitatori per il raggiungimento di competenze chiave



Le 8 competenze chiave

- **Imparare ad imparare** normativa italiana
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

Decreto 22.08.2007 - Regolamento sul nuovo obbligo di istruzione

Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

Strumenti web 2.0: funzionalità didattica

PRODUZIONE

- Wordprocessor
- Programmi per presentazioni
- Audio (Audacity, ..)
- LO (eXelearning,..)
- Simulazioni (Foglio elettronico, Geogebra,..)
- Screencast (O'Matic, Camtasia)
- Produzione video
-

CONDIVISIONE

- Blogger
- SlideShare
- YouTube
- Scribd
- Flickr
- Diigo
- Dipity
- Repository
- ...

LMS

- Moodle
- Docebo
- Caroline
- Edmodo

COLLABORAZIONE

- GoogleDrive
- Dropbox
- Wiki
- Cmap
- MindMap
- ...

COMUNICAZIONE

- Skype
- Wiki
- Chat
- Gmail
- ...

SOCIAL NETWORK

- Facebook
- Twitter
- ...

ORGANIZZAZIONE

- Doodle
- Google Calendar
- ...

Sinergia: didattica, strumento, rete

Contesto: **in aula** con i dispositivi mobili

Fase didattica: **lezione introduttiva**

Docente

- illustra dei contenuti
- enuclea/sintetizza/annota utilizzando la lavagna tradizionale/LIM

Studente con il dispositivo

- Prende appunti
- Registra
- Filma
- Cattura immagini

PRODUZIONE

Valore aggiunto dello strumento:

testo digitale: facilmente rielaborabile

file audio: possibilità di risentire spiegazioni/letture

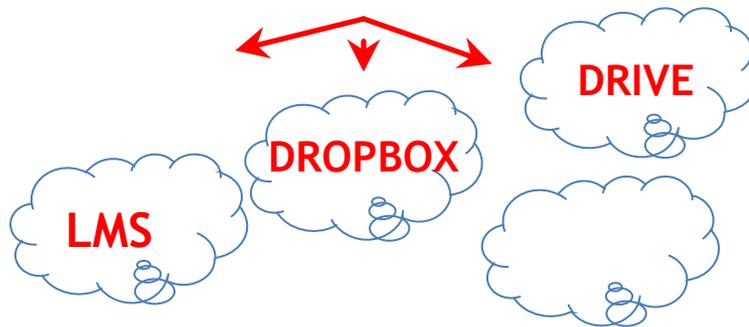
immagini e video: possibilità di registrare dimostrazioni, grafici etc

Sinergia: didattica, strumento, rete

Contesto: **in aula** e **a casa** con i dispositivi mobili

Fase didattica: **studio individuale**

Studente con il dispositivo



- Rielabora testi
- Integra con immagini, audio, video
- Condivide

PRODUZIONE

CONDIVISIONE

Valore aggiunto formativo:

Rielaborazione individuale e collettiva →
conoscenze/abilità

- aumento e miglioramento di

Sinergia: didattica, strumento, rete

Contesto: in aula con i dispositivi mobili

Fase didattica: lavoro di gruppo

Docente

- illustra il tema
- definisce la consegna

Studenti

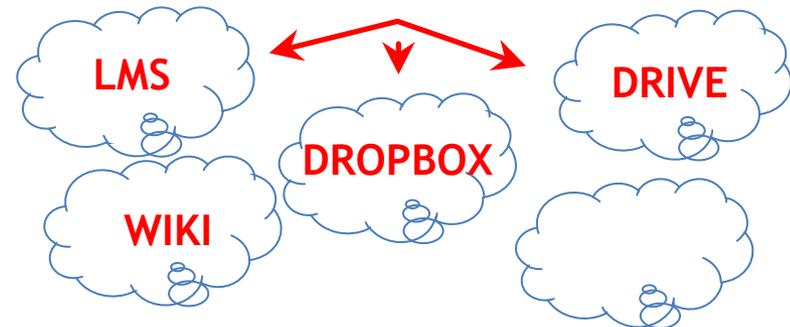
- ricercano fonti anche nel web
- leggono, confrontano e rielaborano i testi
- condividono

Valore aggiunto dello strumento:

- Velocità di reperimento delle fonti
- Facilità di rielaborazione del testo digitale
- Condivisione immediata

Valore formativo:

- aumento di conoscenze
- miglioramento delle capacità di coesione e coerenza grazie al confronto e alla stesura collettiva



COLLABORAZIONE

COOPERAZIONE

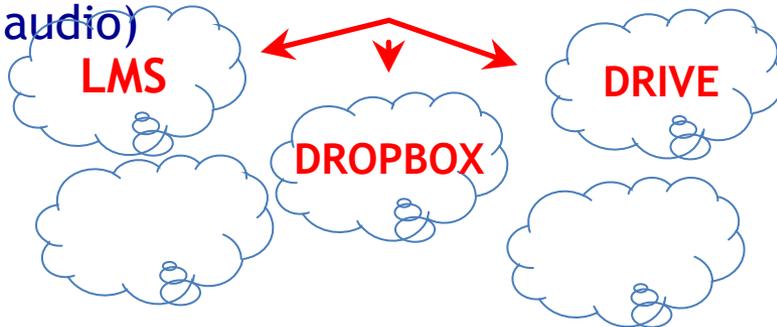
Sinergia: didattica, strumento, rete

Contesto: in aula con i dispositivi mobili

Fase didattica: controllo/valutazione

Studente in classe e a casa con il dispositivo

• **Invia** il compito rielaborato e multimediale (immagini, video, audio)



Docente

- legge
- commenta
- corregge
- valuta

VERIFICA

Valore aggiunto: il compito corretto diventa una risorsa (anche multimediale)

- permanente
- a disposizione dello studente (studio/recupero)
- a disposizione di tutti gli altri compagni (se condivisa)

Integrare i dispositivi mobili nella didattica: proviamo gli EAS

non basta esporre gli studenti alle tecnologie perché d'incanto aumenti la motivazione, la partecipazione attiva, migliorino i livelli cognitivi, sia facilitato il raggiungimento di competenze etc. etc

.....allora proviamo a ripensare alla nostra” didattica nella tecnologia”

La rete, i dispositivi mobili e gli strumenti web 2.0 facilitano un “*agire didattico*” che promuove un “*saper agire*” ovvero lo *sviluppo di competenze*

EQF: “capacità cioè di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale

EAS - Episodi di Apprendimento Situato

proviamo a ribaltare la logica

Modello didattico tradizionale

Attivismo pedagogico

Classe: si ottengono informazioni

Casa: si ottengono informazioni

Casa: si studia

Classe: si apprende



EAS

porzione di azione didattica da cui partire e intorno alla quale sviluppare un percorso che mette in gioco conoscenze, capacità, attitudini e competenze.

Percorso di cui l'insegnante e lo studente sono consapevoli.

EAS: episodi di apprendimento situati

Le 3 macro-azioni dell'agire didattico:
comunicazione, progettazione, valutazione

FASI EAS	AZIONI DOCENTE	AZIONI STUDENTE	LOGICA DIDATTICA
PREPARATORIA	In classe <ul style="list-style-type: none">•Assegna compiti•Disegna ed espone un framework concettuale•Fornisce uno stimolo•Dà una consegna	A casa Studia: ascolta, legge e comprende	Problem solving
OPERATORIA	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale/di gruppo	In classe Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
RISTRUTTURATI VA	Valuta gli artefatti Corregge le misconception Fissa i concetti	In classe Analizza criticamente l'artefatto Sviluppa riflessioni	Reflective learning

Da "Fare didattica con gli EAS" di Pier Cesare Rivoltella

EAS: episodi di apprendimento situati

FASI EAS	SITUAZIONE-STIMOLO	AZIONI STUDENTE	LOGICA DIDATTICA
PREPARATORIA Situazione stimolo Designed	Video Immagine Documento in rete Capitolo manuale	A casa Studia: ascolta, legge e comprende	Cerca e trova: entra in contatto con le informazioni già codificate (designed)
OPERATORIA Produzione Designing	Artefatto (micro- produzione): video, mappa, glossario, presentazione ppt, podcast..	In classe Produce e condivide un artefatto	Elabora e agisce: scompone e rimonta i concetti, li rende visibili/ comunicabili
RISTRUTTURATI VA Debriefing Valutazione Redesigned	Discussione sugli artefatti Fissazione dei concetti Valutazione degli artefatti Riflessione sul processo messo in atto	In classe Analizza criticamente l'artefatto Sviluppa riflessioni sui processi attivati	Riflette attraverso la condivisione: ricomposizione del sapere (redesigned) (versante cognitivo e metacognitivo)

EAS: strategie didattiche e tecnologia

FASI EAS	Attività	STRUMENTI/AMBIENTI
<p>PREPARATORIA A casa e/o in aula</p> <p>Problemsolving</p>	<p>Lettura: analizzare in anteprima un contenuto (testo, documentario, film, cortometraggio, video amatoriali, interviste, spot pubblicitari..)</p> <p>Ricerca: cercare raccogliere informazioni sui manuali e nel web</p> <p>Analisi: cercare soluzione di un problema</p> <p>Esperienza: lavorare sui risultati di un'esperienza: stage, gita, visita a un museo etc</p>	<p>Piattaforma eLearning Moodle/ Edmodo: ambiente per la raccolta dei testi/stimolo</p> <p>Drive/Dropbox: per raccolta e condivisione contenuti/artefatti</p> <p>Per la ricerca siti e repository: Wikipedia Rai Scuola 242MovieTv YouTube Vimeo Khan Academy British Film Institute BBC Gotham TV ...</p>

EAS: strategie didattiche e tecnologia

FASI EAS	Attività	STRUMENTI/AMBIENTI
OPERATORIA Learning bydoing (esperienza)	Preparazione di un artefatto: ·un glossario ·una mappa concettuale ·una griglia ·un breve video ·una presentazione in ppt ·una presentazione con audio	Drive Dropbox Wiki Blog Slideshare Audacity Youtube Screencast o'matic Geogebra Mindmap Webquest ... LIM -tablet-netbook - laboratori

EAS: strategie didattiche e tecnologia

FASI EAS	Attività	STRUMENTI/AMBIENTI
RISTRUTTURATIV A Reflective Learning (consapevolezza)	<p>Si tratta di:</p> <ul style="list-style-type: none">•avviare la discussione a partire dai prodotti degli studenti•evidenziare cosa manca, cosa va approfondito•indicare ulteriori piste di ricerca e raccordi con successivi EAS•far riflettere sull'iter intrapreso <p>Strategie di conduzione:</p> <ul style="list-style-type: none">- check-list- mappa concettuale- brainstorming- parole-chiave- cartelloni	<p>Per la presentazione: LIM</p> <p>Per la raccolta interna: Piattaforma Drive/Dropbox</p> <p>Per la pubblicazione esterna: Youtube Slideshare Anobii Scribdt Prezi</p>

Processo attivo e trasformativo: riconduzione dei concetti ad una loro **sintesi organica-valutazione** di conoscenze, abilità e competenze - **pubblicazione**

EAS: il ruolo del docente

Centralità della **guidance** del docente

Fase preparatoria

Il docente svolge funzione di **guida** quando sceglie la situazione-stimolo, presenta il framework concettuale

Fase operativa

Il docente svolge funzione di “**orientatore**” fornendo suggerimenti, informazioni, rispondendo a dubbi.

Fase ristrutturativa

Il docente **gestisce** i risultati dell'attività, puntualizza i concetti, riconduce il tutto al framework concettuale, incoraggia il “**ripercorrere l'iter**”  verso una **trasferibilità del processo** in altre situazioni di apprendimento (imparare ad imparare)

EAS: Un esempio di attività

Ambito didattico: analisi letteraria

Topic: presentazione di una Figura Letteraria: **premonizione/ prefigurazione**

*l'organizzazione e la presentazione di eventi e scene in un lavoro di finzione o di dramma in modo che il lettore o l'osservatore **viene preparato in una certa misura per quello che si verifica in seguito nel lavoro**. Questo può essere in parte l'atmosfera generale del lavoro, oppure può essere una scena o un oggetto specifico che dà **un indizio o suggerimento di un successivo sviluppo della trama**.*

“Premonizione”: esempio di EAS

A casa

- Gli studenti **si interrogano** sulla definizione di definizione di “presagio”, “premonizione **cercando** una definizione di “presagio” in ambito letterario (**nel manuale, in rete**)
- Gli studenti **analizzano** [questo video](#) cercando indizi “premonitori”
- Riportano** gli elementi trovati in una **griglia (Drive)**

Fase 1- preparatoria
situazione/stimolo
(video, documenti, etc.)

In classe e/o a casa

- Gli studenti **rispondono** al quesito: “quale/i indizi avete identificato nel cortometraggio “Alma”? Includete specifici dettagli che danno indizi agli spettatori su successivi sviluppi della trama”.
- Gli studenti scelgono la modalità di presentazione del compito: presentazione ppt, testo, testo+immagini,...

Fase 2- operatoria
micro-attività di
produzione (analisi,
creazione)

In classe

- Il docente e gli studenti **si confrontano** sui risultati, il docente li conduce a **confrontarsi con un framework** di sintesi (*fissazione dei concetti*), li fa **riflettere sul processo** messo in atto (metacognitivo: *trasferibilità del processo*) **valuta** gli elaborati.

Fase 3-
ristrutturativa metarifl
essione:
presentazione/
discussione

- Gli elaborati vengono pubblicati:**

Uso interni: piattaforma, Drive, Dropbox

Uso esterno: YouTube, Slideshare, Anobii, Scribtd, Prezi etc

EAS: Un esempio di attività

Partiamo dall'esperienza

Ambito didattico: stage - alternanza scuola/lavoro

Topic: competenze acquisite a scuola vs esperienza lavorativa

Esperienza di Stage: fase preparatoria

Azioni insegnante	Specifiche
<p>Assegna compiti</p>	<ul style="list-style-type: none">• Fornisce una scheda per schematizzare le tappe del percorso lavorativo• Propone un framework per la rilevazioni di coerenze/ divergenze tra l'imparato a scuola e quanto richiesto nel mondo del lavoro
<p>Fornisce uno stimolo</p> 	<p>Selezione di alcune scene di Erin Brockovich- Forte come la libertà.</p> <p>Riflessione su: come si presenta, quello che non sa, come si informa, come l'impegno modifica la persona..</p>
<p>Dà una consegna</p>	<p>Discussione nel forum della classe, o nel gruppo su FB ,o nel Google Group di classe su quali competenze apprese a scuola possano essere spese nel mondo del lavoro.</p>

Fase operatoria

Azioni studente	Specifiche
Confronta risultati	Confronta quanto emerso dal dibattito nel forum
Organizza i risultati	Organizza i dati emersi in “negatività” “positività”
Stende una breve relazione/report (individualmente/ gruppo)	Redige una sintesi dei risultati (file word) Prepara una presentazione dei dati (ppt) Prepara un grafico

Il docente svolge funzione di “**orientatore**” fornendo suggerimenti, informazioni, rispondendo a dubbi.

Esperienza di Stage: fase preparatoria

Azioni docente	Azioni studenti
<p>Predisporre per la presentazione dei risultati (LIM)</p>	<p>Presentano il “prodotto”</p>
<p>Predisporre una check-list per monitorare la copertura degli elementi di discussione</p>	<p>Confrontano i risultati, integrano, modificano il proprio “prodotto” o ne realizzano uno “collettivo”</p>
<p>Fa ripercorrere l’iter del lavoro Valuta i prodotti:</p> <ul style="list-style-type: none">• capacità di argomentazione• uso del lessico• leggibilità della presentazione <ul style="list-style-type: none">• Pubblica i/il report: in piattaforma, in Youtube, in Slideshare, Prezi...	<p>Riflettono sulle diverse fasi del lavoro svolto Riflettono sulla valutazione data al loro lavoro</p> <p>Publicano il/i loro prodotti. : in piattaforma, in Youtube, in Slideshare, Prezi...</p>

Il nostro percorso di formazione

COSA	PERCHE' docente	PERCHE' studenti
<p>1. Impariamo ad usare una piattaforma di elearning</p> <p><i>come corsisti</i></p> <p><i>come docenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Ambiente in cui strutturare percorsi• Ambiente come repository di risorse• Ambiente dove produrre risorse• Ambiente per comunicazione asincrona	<ul style="list-style-type: none">• Ambiente in cui trovare risorse organizzate• Ambiente in cui condividere risorse• Ambiente in cui comunicare con insegnante e compagni <p>Anytime/ anywhere</p>
<p>2. Conosciamo e proviamo strumenti web 2.0</p>	<ul style="list-style-type: none">• Per conoscerne le funzionalità didattiche• Per produrre risorse• Per condividere risorse	<p>Per condurre gli studenti nella scelta degli strumenti/ambienti adeguati al tipo di "artefatto"</p>

Il nostro percorso di formazione

COSA	PERCHE' docente	PERCHE' studenti
3. Progettiamo e realizziamo micro-percorsi (EAS)	Per una didattica “saggia” che <ul style="list-style-type: none">• favorisce la riconcettualizzazione della tecnologia come risorsa culturale “normale” per la didattica• riconosce il valore delle competenze che gli studenti sviluppano anche nell’informale rendendole funzionali agli apprendimenti	Attraverso: <i>Problemsolving</i> <i>Learning by doing</i> <i>Learning by experiencing</i> Lo studente, ricerca, si confronta con le risorse, elabora a partire da queste altre risorse, condivide il risultato di questa attività sottoponendolo a critica e a riflessione = imparare ad

Il nostro percorso di formazione

COSA	PERCHE' docente	PERCHE' studenti
3. Confrontiamoci nei forum	<ul style="list-style-type: none">• per condividere esperienze, conoscenze• per supportarci vicendevolmente• per creare una Comunità che viva oltre la fine del nostro percorso	Per aumentare, migliorare e diversificare le occasioni di apprendimento

...e per non essere soli...



a gestire il futuro...



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!



Bibliografia

- EQF- [Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente \(EQF\)](#)
- e-C- [European e-Competence Framework 2.0](#)
- U.S.R- Milano ["Progettare per competenze"](#)
- Calvani, A.Fini, M. Ranieri - Valutare la competenza digitale. Modelli teorici e strumenti applicativi
- P.Ravotto-[Come valutare e certificare le competenze di asse e di cittadinanza](#)
- P. Ravotto-[La didattica delle competenze](#)
- INDIRE [Seminario su Didattiche per competenze - Bari 16-18 maggio 2011](#)
- Pearson - Programmare per competenze
- Damiano, L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento
- G. Wiggins, Educative Assessment: Designing Assessmentsto Informe and ImproveStudent Performance
- F. Tessaro, Metodologia e didattica dell'insegnamento secondario
- Repository Edmodo
- Dewey - La democrazia si fonda sull'educazione
- Prensky "H. SAPIENS DIGITALE: dagli immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale
- Pier Cesare Rivoltella -Fare didattica con gli EAS