



Competenze Digitali

Strumenti essenziali per trasformare le lezioni e migliorare le tue competenze

Introduzione

**L'importanza di acquisire
competenze digitali**

00 La tecnologia ha cambiato il modo di apprendere

Negli ultimi 20 anni, la tecnologia ha riorganizzato il modo in cui viviamo, il modo in cui comunichiamo e anche il modo in cui apprendiamo. Gli studenti entrano in contatto con la tecnologia in tenera età e iniziano a imparare in un modo molto diverso rispetto ai loro insegnanti.

L'educazione formale non può più essere basata sulla semplice memorizzazione e riproduzione di informazioni specifiche, che si trovano in un libro di testo. Lo studente è abituato alla disponibilità di nuove tecnologie che utilizza quotidianamente per il tempo libero e per soddisfare i propri interessi di apprendimento, sebbene in generale si sia perso con il mare di informazioni che esiste su Internet e nel discernere sull'affidabilità di esso.

Allo stesso modo, il mondo del lavoro ha bisogno di giovani con la capacità di apprendere in un'era di informazioni abbondanti, accessibili e in continua evoluzione.



Le capacità e le competenze che sono richieste nell'era digitale sono:

1. Sapere come **cercare, filtrare e sintetizzare** tra la grande quantità di informazioni esistenti.
2. **Estrapolare idee** su ciò che è noto e ciò che è stato appreso.
3. **Applicare** quella **conoscenza** a nuove situazioni.
4. **Creare nuove conoscenze** e persino la capacità di innovare.



Dentro e fuori la classe, queste nuove competenze devono essere sviluppate attraverso tre tipologie di apprendimento, dove **le nuove tecnologie giocano un ruolo fondamentale**:

1. **Apprendimento attivo**, dove si impara facendo, sbagliando e riprovando. Non vale la pena sedersi passivamente in una classe, prendere appunti e superare un esame. Non c'è più un semplice trasferimento di informazioni dall'insegnante allo studente.

L'insegnante non è l'unica autorità e fonte di conoscenza, ma gli studenti costruiscono un'intelligenza collettiva in qualsiasi materia. L'insegnante si concentra sulla progettazione di ambienti di apprendimento con attività da svolgere in un contesto reale.

2. Un **apprendimento collaborativo**, dove impari in un ambiente sociale. Lavori in squadra, condividi esperienze, confronti informazioni e soprattutto impari insegnando agli altri. L'apprendimento collaborativo è basato sul dialogo e la negoziazione,

sull'apprendimento attraverso spiegazioni e intorno alle conversazioni.

La collaborazione implica un processo in cui tutte le persone si sentono reciprocamente impegnate ad imparare dagli altri e non in competizione tra loro.

3. Un **apprendimento autonomo**, in cui lo studente decide insieme al docente il programma curriculare e quindi risponde anche ai suoi interessi personali e viene contestualizzato nel suo mondo reale. Con questa partecipazione è indubbiamente più facile mettere lo sforzo intellettuale e di tempo richiesti per l'apprendimento di concetti complessi.

Di conseguenza, in un nuovo modo di apprendere e insegnare, l'insegnante vede ora la necessità di creare e aggiornare continuamente il contenuto educativo che in precedenza ripeteva anno dopo anno e scoprire nuovi modi che rendano l'apprendimento più attraente e partecipativo per gli studenti.

In questo senso, la tecnologia, in particolare le lezioni video e multimediali come mezzo di apprendimento, hanno sempre più un ruolo molto importante in classe.

00 La tecnologia ha cambiato il modo di apprendere



L'insegnante deve essere in grado di gestire questo nuovo ambiente digitale sfruttando le conoscenze dei colleghi, partecipando alla creazione di nuove lezioni e condividendo nuove esperienze di apprendimento con la comunità degli insegnanti. A tal fine, l'insegnante deve sviluppare importanti competenze digitali che vadano oltre l'utilizzo di un elaboratore di testi o di un foglio di calcolo.

In particolare, l'insegnante ha bisogno dell'**abilità di utilizzare strumenti digitali per individuare, valutare, utilizzare, creare e condividere nuove informazioni**. Allo stesso modo, deve essere in grado di eseguire e proporre compiti in un ambiente digitale, oltre a valutare la loro efficacia per introdurre miglioramenti.

01 La tecnologia ha cambiato il modo di apprendere

L'insegnante deve avere familiarità e competenza nella gestione di **soluzioni di cloud storage, social network** come fonte di informazione e comunicazione, software per **creare presentazioni multimediali, modificare delle immagini, acquisire e gestire delle informazioni e pubblicare e condividere dei contenuti sul web**.

Allo stesso modo, gli studenti devono affrontare anche una serie di rischi e sfide come il cyberbulling, la sicurezza della rete, il controllo dell'identità digitale e il corretto utilizzo dei social network.

L'insegnante di oggi deve essere in grado di **educare e proteggere lo studente** su questi temi e quindi deve essere interessato a queste nuove tecnologie, che potrebbero non essere personalmente attraenti data la differenza generazionale.

In seguito troverai **10 competenze digitali essenziali** per educare e apprendere con le nuove tecnologie.

Per ogni competenza digitale troverai strumenti, per lo più gratuiti, che faciliteranno lo sviluppo di quella competenza.

Ogni strumento è stato testato e viene utilizzato quotidianamente in classe, garantendone la qualità e la sicurezza nel suo funzionamento.



Competenza digitale # 01

Come e dove cercare online

Internet è senza dubbio un ampio database di informazioni accademiche essenziali per l'istruzione. **Imparare a estrarre informazioni online** in modo efficace e sapere come **verificare l'attendibilità delle informazioni ottenute** è un'abilità importante da acquisire per iniziare qualsiasi apprendimento.

Senza questa competizione digitale, si ripetono pratiche errate che restituiscono costantemente scarsi risultati e risorse obsolete.

La maggior parte degli insegnanti e degli studenti inserisce le prime parole che gli vengono in mente in un motore di ricerca web come Google e rimane con la prima risposta.

Ma ci sono numerose fonti di informazioni oltre a Google e importanti tecniche di ricerca per filtrare i risultati e trovare esattamente il materiale di cui abbiamo bisogno.



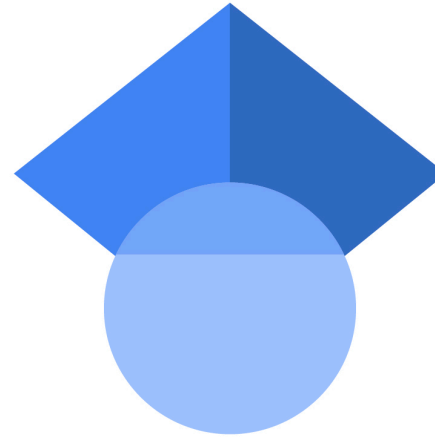
01 Strumenti essenziali: Fonti di informazione



Ricerca Google

<https://www.google.it>

Grazie a tecniche di ricerca avanzate, Google ti offre la possibilità di filtrare rapidamente i risultati di ricerca e di accedere a risorse educative online, oltre la prima pagina dei risultati.



Google Scholar

<https://scholar.google.it/>

Google Scholar consente di cercare una bibliografia specializzata in un gran numero di discipline e fonti, come studi fatti da specialisti, tesi, libri, riassunti e articoli da fonti come editori accademici, società professionali, università e altre organizzazioni accademiche.



Dialnet

<http://dialnet.unirioja.es/>

Un portale di divulgazione scientifica specializzato in scienze umane e sociali creato dall'Università di La Rioja. Il suo intero catalogo è liberamente accessibile e comprende riviste, libri, tesi e altri tipi di documenti.

01 Strumenti essenziali: Fonti di informazione



RaiPlay

<https://www.raiplay.it/learning>

Raiplay offre innumerevoli risorse video per la scuola: film, documentari, puntate di approfondimento, programmi didattici e altro ancora. C'è una sezione learning apposta per le scuole, suddividendo i video più significativi per ordine di scuola e per materia.



Treccani Scuola

<https://www.treccaniscuola.it>

I materiali che troverai su Treccani scuola sono davvero di qualità, ben organizzati, interattivi, con video ben costruiti. Per accedere ai materiali didattici è necessario registrarsi gratuitamente come docenti.



Archivio Istituto Luce

<https://www.archivioluce.com>

Il più importante archivio di materiali multimediali relativi alla storia del nostro Paese. Mette a disposizione un patrimonio inestimabile di filmati e fotografie da usare come materiale di studio e approfondimento. La vastità del materiale è tale che forse la ricerca del contenuto potrebbe essere un po' difficoltosa, ma trovata la risorsa di cui abbiamo bisogno certamente non saremo delusi.

01 Strumenti essenziali: Fonti di informazione



Wolfram Alpha

<http://www.wolframalpha.com>

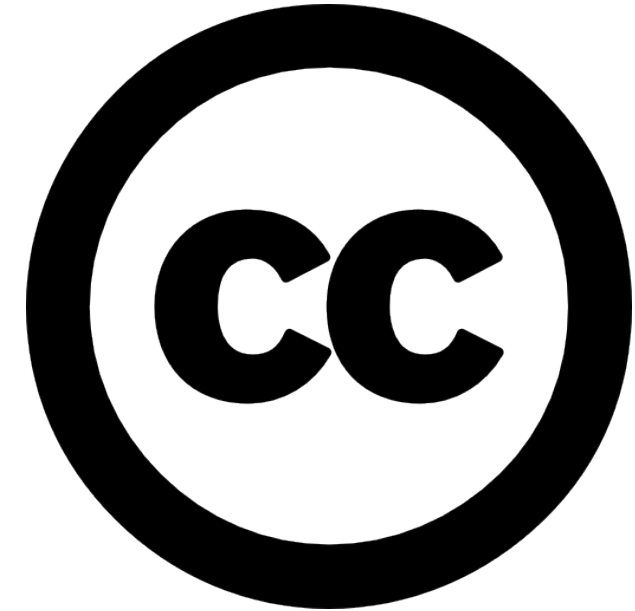
Un cercatore di risposte con un'enorme estensione database. Funziona diversamente da Google in quanto non fornisce un elenco di pagine web che contengono le informazioni di cui hai bisogno, ma risponde alla domanda in modo concreto.



ERIC

<http://eric.ed.gov>

Uno dei più grandi database educativi online, con un catalogo di oltre un milione di riferimenti e più di 100.000 documenti completi e accessibili gratuitamente.



Search Creative Commons

<http://creativecommons.org>

Un motore di ricerca per trovare un'immagine, una canzone o un articolo da riutilizzare senza violare il copyright. Questo servizio mostra solo quegli autori che hanno contrassegnato la loro opera come una licenza Creative Commons, cioè solo con "alcuni diritti riservati" ed evita la necessità di chiedere il permesso al loro autore, anche se va sempre dato il merito.



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

Wikipedia

<https://www.wikipedia.org>

Un'enciclopedia online gratuita e collaborativa scritta da una comunità anonima e devota di collaboratori di tutto il mondo. Negli ultimi anni è diventata la fonte di riferimento più utilizzata da tutti gli studenti. L'accuratezza dei dati, su Wikipedia in inglese, è uguale all'Enciclopedia Britannica.



Archive.org

<https://archive.org/>

Archive è un progetto pensato per creare la più grande raccolta di contenuti di pubblico dominio del web. E' una libreria, senza scopo di lucro, dove puoi trovare milioni di libri, film, software, musica, siti web gratuiti e altro ancora.



YouTube

<https://www.youtube.com>

Raccolta di video con lezioni di qualsiasi materia preparate da insegnanti di tutto il mondo. Questi video possono ispirare a creare dei propri contenuti o si possono usare durante le lezioni.



Podcast

Archivi audio che hanno il formato di un programma radiofonico e sono scaricabili mediante le applicazioni per smartphone, tablet o computer. Alcune delle applicazioni più conosciute sono [Apple Podcast](#), [Anchor by Spotify](#), [SoundCloud](#) e [iVoox](#)



Lettori RSS

Il lettore RSS è un programma che consente di iscriverti alle pagine web o ai blog preferiti per ricevere articoli di tuo interesse raggruppati in un'unica applicazione. Questi lettori, quindi, offrono la possibilità di organizzare le informazioni su argomenti relazionati a una materia o un progetto in aula. Alcuni dei più noti sono [Feedly](#) e [FlipBoard](#).



Blog

La lettura degli articoli del blog è una fonte costante di informazioni per l'insegnante connesso. Esiste un gran numero di blog specializzati in argomenti educativi e puoi trovare i più pertinenti ai tuoi interessi professionali in questo motore di ricerca [BlogSearchEngine](#)

01 Strumenti essenziali: Fonti di informazione



Twitter

twitter.com/search-advanced

Twitter è diventata una fonte di informazioni su qualsiasi argomento. Nessun educatore dovrebbe ignorarlo, ma è essenziale acquisire familiarità con le sue caratteristiche uniche come il filtro per elenchi e per argomenti e imparare come trovare le risorse educative attuali e ridurre al minimo il rumore o le distrazioni da questo social network.



Competenza digitale # 02

Acquisire e gestire l'informazione

La maggior parte degli insegnanti deve gestire le informazioni che vivono in due mondi. Il primo, il mondo fisico della carta, pieno di quaderni, moduli, appunti su carta, post-it e pile di fascicoli stampati che arrivano per posta.

Allo stesso modo, il mondo digitale è invaso da database online, allegati di posta elettronica e molti articoli, pagine web e video trovati tramite ricerche online. La raccolta, la selezione e l'organizzazione di questo contenuto digitale di solito non procedono senza intoppi.

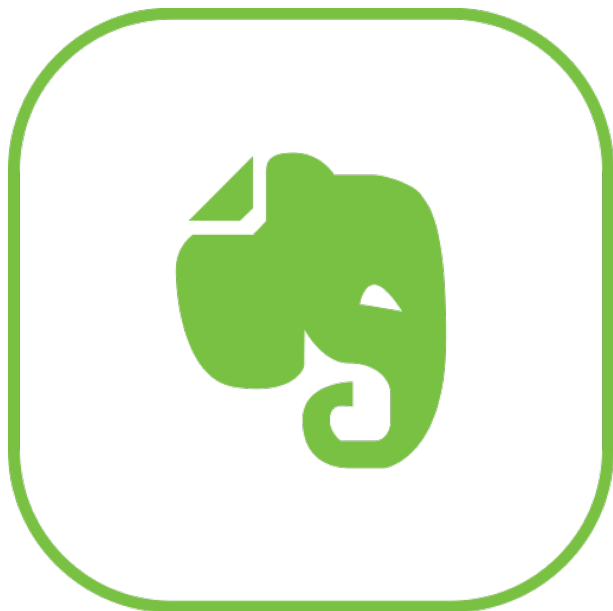
Ma il vero caos digitale viene dal gran numero di file e immagini che sono archiviati nella miriade di cartelle e sottocartelle del computer, nelle cartelle e sottocartelle del laptop, nelle cartelle e sottocartelle dei dispositivi mobili e possibilmente su chiavette attaccati alle chiavi di casa.

Data la dispersione delle informazioni in tutti i nostri team, la ricerca e l'archivio dei nostri contenuti rappresenta una sfida dell'organizzazione e della produttività personale, non sempre di facile gestione. Una cattiva gestione delle informazioni significa che

non possiamo trarne vantaggio e spesso dupliciamo il lavoro.

È importante, quindi, conoscere gli strumenti che ci consentono di acquisire e gestire le nostre informazioni da qualsiasi computer e condividerle facilmente senza continue e-mail.

Allo stesso modo, questi strumenti ci forniscono un apprendimento ininterrotto. È possibile accedere a tutte le nostre informazioni da qualsiasi computer in qualsiasi momento, ma ha anche una copia di backup nel cloud, prevenendone la perdita nel caso in cui il disco rigido del computer venga danneggiato, infettato da un virus o ci sia qualche problema con il server della scuola.

**Evernote**

<https://www.evernote.com/>

Un archivio cloud personale per archiviare facilmente documenti, foto, collegamenti Web, articoli di blog, documenti (Microsoft Office, PDF, audio, video, ecc.), e-mail, note scritte a mano, tweet, note vocali, screenshot, post-it, podcast, elenchi di cose da fare, promemoria o persino registrazioni di una conferenza o riunione. Evernote è il pilastro della gestione delle informazioni per qualsiasi apprendimento intrapreso.

**Dropbox**

<https://www.dropbox.com>

In Dropbox, puoi archiviare file più grandi come foto ad alta risoluzione, file di modifica di immagini di grandi dimensioni, file musicali e file video. I file sono facilmente condivisibili con studenti e altri colleghi tramite un collegamento web, ma nel caso di Dropbox, la possibilità di inserire una data di scadenza nel collegamento condiviso, con l'account premium, è molto utile.

**Google Drive**

<https://google.com/intl/drive/>

Il servizio di archiviazione di file digitali di Google, molto simile a Dropbox, ma con la differenza che si integra con Google Apps e consente a più studenti e/o insegnanti situati in posizioni geografiche diverse di collaborare sullo stesso file da qualsiasi dispositivo con accesso a Internet. Questa funzione di collaborazione è davvero interessante per facilitare il lavoro di gruppo.

**OneDrive**

<https://www.microsoft.com/onedrive>

OneDrive è il servizio di archiviazione cloud di Microsoft. Ovunque tu sia, da qualsiasi piattaforma in cui lavori, puoi condividere risorse con chi vuoi.

**Symbaloo EDU**

<http://edu.symbaloo.com/>

Un'organizzazione efficiente di strumenti e servizi web può essere difficile poiché ne scopriamo e ne incorporiamo dozzine nei nostri progetti.

Per risolvere questo problema, sia all'interno che all'esterno dell'aula, c'è Symbaloo EDU, un'applicazione che permette di organizzare e raggruppare strumenti online e siti web che vengono usati quotidianamente in un unico posto.

Competenza digitale # 03

Creare lezioni multimediali

Dopo l'acquisizione e l'organizzazione efficienti delle informazioni, la nuova conoscenza viene consolidata, creando i propri contenuti e aggiungendo le nostre esperienze.

La creazione di presentazioni e contenuti multimediali non è più limitata a informatici e grafici. Ogni insegnante può ora creare lezioni interattive con grande facilità, per facilitare l'apprendimento di un argomento complesso.

Esistono tantissimi strumenti che permettono di **creare facilmente lezioni multimediali**, potendo scegliere tra podcast, video tutorial, mappe mentali, infografiche, immagini e sondaggi.



Per creare contenuti occorre analizzare quale strumento faciliti al meglio l'apprendimento specifico:

Le **infografiche** ci aiutano, ad esempio, con rappresentazioni visive delle informazioni. Sono diventati molto popolari su Internet poiché questi grafici consentono di acquisire e comprendere rapidamente concetti difficili. Il nostro cervello è appositamente progettato per l'analisi visiva che combina immagini e dati.

I **video tutorial** consentono di presentare un argomento aumentando gradualmente la difficoltà. Lo studente può seguire il proprio ritmo di apprendimento e ripetere e interrompere il video quando necessario, a casa o in classe.

Le **mappe mentali** sono organigrammi che promuovono l'organizzazione delle informazioni e la relazione dei concetti in modo grafico e visivo, trattenendo più facilmente concetti complessi.

L'**editing di immagini digitali** è un'altra competenza digitale necessaria quando si prepara una lezione in aula, una presentazione o un blog. Si regolano le dimensioni, si taglia, si manipolano i colori e si introducono testi, forme e frecce al loro interno.

I **podcast** consentono l'apprendimento supportato solo dall'audio, che è molto adatto per lavorare nella narrativa orale, sulla corretta pronuncia e comprensione in una lingua straniera o nell'educazione musicale.

I **sondaggi** ci permettono di interagire con lo studente durante la lezione e identificare le difficoltà più comuni nel trovare mezzi di apprendimento alternativi o complementari.

Strumenti essenziali: presentazioni multimediali

**Crea presentazioni multimediali
alternative a PowerPoint**

**Mindomo**

<http://mindomo.com/>

Uno strumento per organizzare e presentare informazioni attraverso la creazione di mappe mentali. Mindomo offre la possibilità di includere testi, collegamenti ipertestuali, video e immagini facilmente dal suo browser web integrato o catturandoli durante la navigazione sul web, creando mappe mentali interattive e multimediali.

**Prezi**

<https://prezi.com>

Crea presentazioni emozionanti che catturano l'attenzione e la mantengono.

**Microsoft Sway**

<https://sway.office.com>

Un'applicazione web innovativa di Microsoft che ti permette di raggruppare contenuti interattivi (video, immagini, ecc.) che trovi sul web, creando facilmente una presentazione multimediale per catturare l'attenzione della classe.



Haiku Deck

<https://www.haikudeck.com/>

Uno strumento web che trasforma il modo in cui i contenuti vengono presentati per un messaggio più efficace. La presentazione è supportata da immagini per amplificare l'impatto emotivo con l'uso di poche parole per un messaggio più chiaro e un formato pulito.



Powtoon

<https://www.powtoon.com>

Uno strumento web che incorpora la possibilità di creare presentazioni con animazioni professionali attraverso l'uso di oggetti e personaggi che sono inclusi nella sua vasta libreria, potendo riprodurre lo stile del fumetto. La sua facilità d'uso è notevole.



Strumenti essenziali: disegna infografica

**Imparare più facilmente con le
presentazioni visive delle informazioni**

**Prezi**

<https://prezi.com>

Crea progetti interattivi in movimento con un grande impatto visivo. Il semplice editor trascina e rilascia di Prezi Design consente a chiunque di creare grafici, rapporti, mappe, infografiche e altro ancora, per poi condividerli ovunque in qualsiasi dimensione.

**Piktochart**

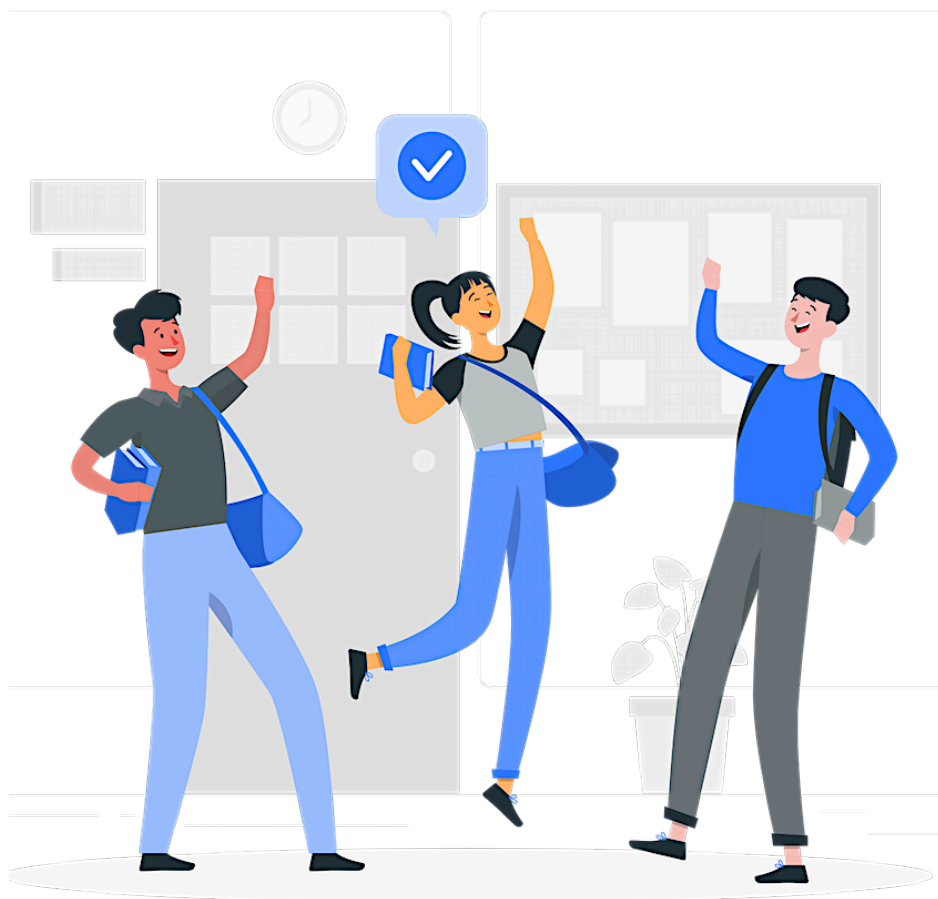
<http://piktochart.com/>

Un'applicazione web che ti consente di creare bellissime infografiche da modelli e oggetti che vengono aggiunti con un semplice trascinamento della selezione. Ti consente di personalizzare colori e caratteri in un solo clic, essendo molto facile da usare per gli studenti.

**Easel.ly**

<http://www.easel.ly/>

Uno strumento web che permette di creare sofisticate infografiche partendo dai template che offrono, potendo trascinare e rilasciare ogni tipo di simbolo al loro interno (linee, forme, testi, le proprie immagini, icone, ecc.) per personalizzare il risultato finale senza perdere chiarezza o qualità.



Cercare infografiche in Google

<https://bit.ly/3M5K3EG>

Una fantastica risorsa di Google in cui puoi trovare un'ampia varietà di modelli e icone per creare infografiche. Contiene mappe, simboli e grafici che possono essere modificati e ci fanno risparmiare tempo di progettazione.



Grafio 4

<https://apps.apple.com/it/app/grafio-4-diagram-maker>

Un'applicazione per iPad che permette la creazione di infografiche tramite template e l'importazione di immagini dall'album fotografico. Puoi scegliere o importare uno sfondo, aggiungere testi, linee, forme, ecc. La sua libreria di immagini offre anche elementi di diagramma, icone illustrative, elementi di cancelleria e fumetti.

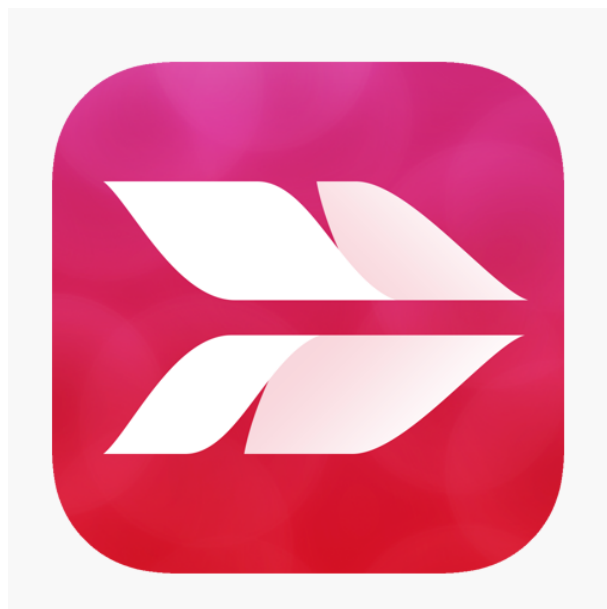
Strumenti essenziali: modifica immagini

**Sfrutta le immagini digitali per
documentare progetti e presentazioni**

**Canva**

<https://www.canva.com/>

Uno strumento web indispensabile per creare post, locandine, loghi, curriculum, presentazioni, video, immagini per il blog, banner, storie per Instagram, infografiche, inviti, menu, brochure, volantini, sfondi o ebook con grande facilità d'uso. Ha una libreria che ti consente di produrre progetti molto creativi.

**Skitch (sólo MAC)**

<https://evernote.com/intl/es/skitch/>

Uno strumento di editing di immagini e screenshot progettato per comunicare rapidamente con poche parole, supportando forme e disegni. Si integra con Evernote ed è disponibile solo per MAC.

**Picmonkey**

<http://www.picmonkey.com/>

Un'applicazione web di fotoritocco simile a Skitch ma con un numero maggiore di strumenti per ritoccare le foto come effetti, trame, cornici, timbri e tutti i tipi di lettere in stile Instagram. Si integra con Dropbox e OneDrive per salvare facilmente le immagini nel cloud.

**PicResize**

<http://www.picresize.com/>

È molto importante che la dimensione del file di un'immagine che carichi su internet sia la più piccola possibile, ma di qualità sufficiente, in modo che si carichi e scarichi rapidamente. PicResize ti consente di caricare qualsiasi immagine dal tuo computer o URL e di ridurre le dimensioni mantenendone la qualità.



Strumenti essenziali: registra e modifica l'audio digitale

**Podcasting, apprendimento
attraverso l'audio**

**SoundCloud**

<https://soundcloud.com/>

Uno strumento web che ti permette di registrare, caricare e condividere file audio online. Il miglior confronto sarebbe un Instagram per le registrazioni audio anziché per le foto. Può essere molto utile nell'apprendimento delle lingue, nella narrativa orale e nelle lezioni di canto e musica.

**Audacity**

[https://
www.audacityteam.org/](https://www.audacityteam.org/)

Un completo editor e registratore audio gratuito disponibile su qualsiasi sistema operativo, che ti consente di tagliare, copiare, unire o mixare suoni, oltre che a modificare la velocità di una registrazione, essendo molto pratico per l'apprendimento delle lingue.

**Ivoox**

[https://it.ivoox.com/en/https://
www.ivoox.com/](https://it.ivoox.com/en/https://www.ivoox.com/)

Con iVoox puoi creare, ascoltare, condividere e scaricare gratis tutti i tipi di podcast, programmi radiofonici, conferenze, audiolibri e molto altro, quando e dove vuoi. Puoi anche iscriverti ai tuoi podcast preferiti o scegliere la categoria di tuo interesse.



Anchor by Spotify

<https://anchor.fm/>

Anchor è il modo più semplice per creare il tuo podcast, ospitarlo online e distribuirlo sulle tue piattaforme di ascolto preferite. Puoi anche registrare da remoto con un massimo di 4 ospiti o co-host, ovunque si trovino nel mondo.



Strumenti essenziali: crea video tutorial

**Registrazione ed editing di video
tutorial e screencasting**

**OBS Studio**

<https://obsproject.com/>

OBS Studio è un software open source, disponibile per Windows, Mac e Linux, fondamentale per creare le tue video lezioni e per gestire la regia di diverse sorgenti video, compreso lo schermo e la fotocamera del proprio computer, e per creare un file da salvare nel pc oppure per le dirette video in streaming.

**Prezi**

<https://prezi.com>

Con Prezi Video sei il protagonista delle tue video lezioni, presentandoti accanto ai tuoi contenuti, durante la diretta o la registrazione, spiegando e interagendo con essi, per un'esperienza fluida, personalizzata e coinvolgente.

**Snagit**

<https://www.techsmith.com>

Snagit ti consente di registrare lo schermo e/o la fotocamera del tuo computer, aggiungere ulteriore contesto e condividere immagini, GIF o video sulle tue piattaforme preferite. E' un programma a pagamento.

**Camtasia**

<http://www.techsmith.com>

Un'applicazione che permette la registrazione e l'editing di qualsiasi video. Nonostante sia a pagamento, è uno strumento essenziale se decidi di realizzare lunghi video tutorial per le tue classi. Ti consente di combinare diverse registrazioni e ravvivarle introducendo testi, transizioni, effetti speciali e musica.

**Animoto**

<https://animoto.com/>

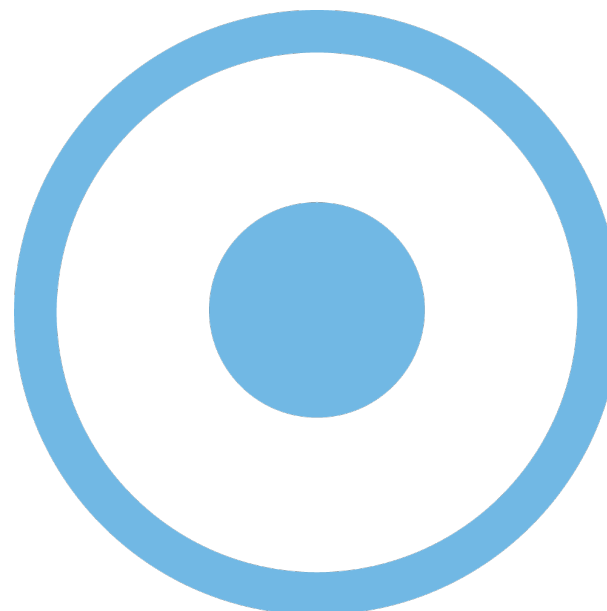
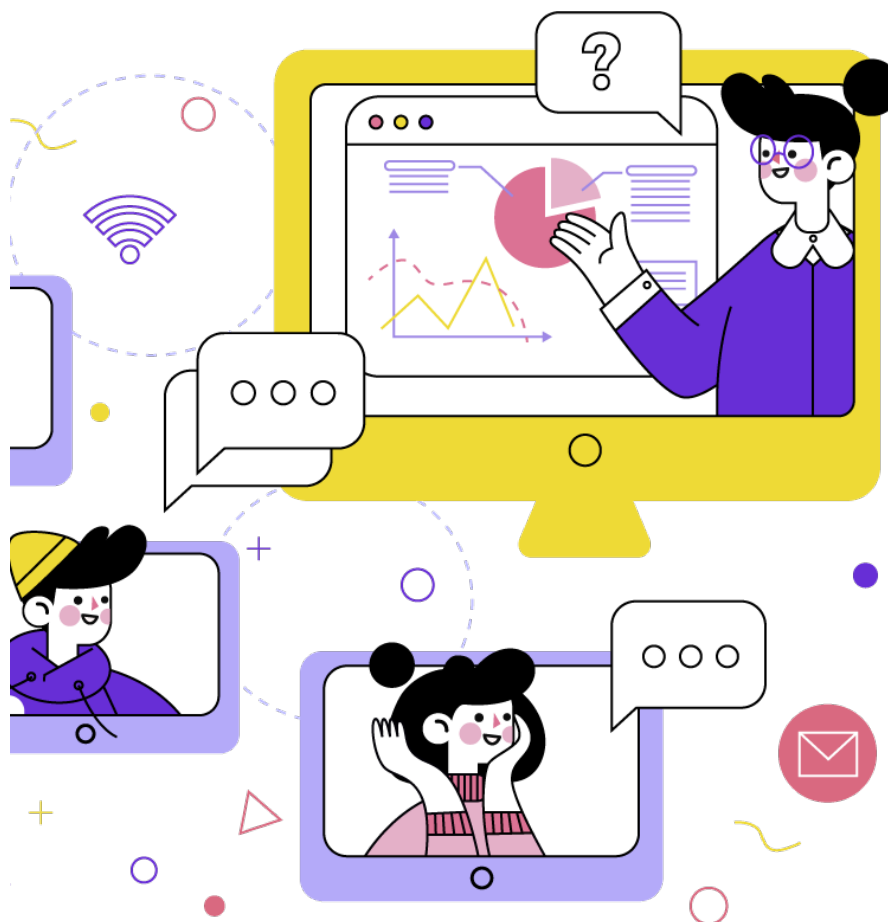
Un semplice strumento per assemblare clip video dalle tue immagini e dai video che registri in classe con risultati professionali. Puoi utilizzare modelli predefiniti e aggiungere testi, musica e transizioni.

**Record.it**

<http://recordit.co/>

Un'applicazione che ti permette di registrare lo schermo del tuo computer, ma anche di creare un file .gif della registrazione. Quest'ultimo è un file che può essere inserito in una pagina web, un'e-mail o una piattaforma online, mostrando una spiegazione con immagini animate.

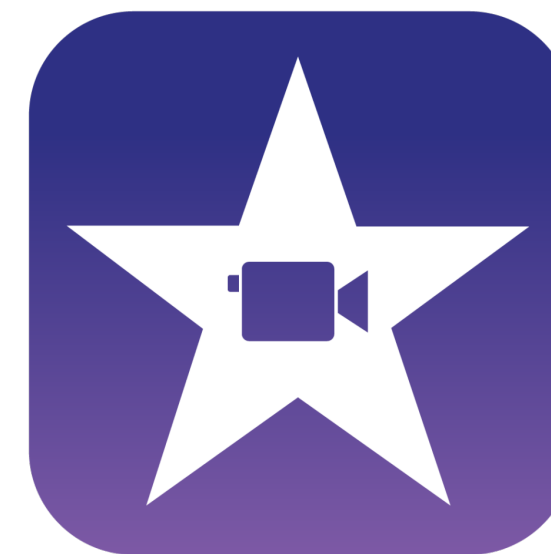
03 Video: registrazione ed editing



Screencast-O-Matic

<https://screencast-o-matic.com/education>

Tutto ciò di cui hai bisogno per creare, condividere e gestire video per potenziare l'apprendimento. Crea tutorial o lezioni video per l'utilizzo in classe. Condividi video con gli studenti in modo che possano imparare da soli e che ti consentano di utilizzare il tuo tempo in classe più efficientemente.



iMovie

<https://www.apple.com/it/ios/imovie/>

L'applicazione software di editing video di Apple, unica nella sua categoria, per la sua facilità d'uso durante la registrazione e la modifica di un video da un Mac, iPad o iPhone.

Strumenti essenziali: crea sondaggi e test in tempo reale

**Interagisce in tempo reale per
identificare i dubbi**

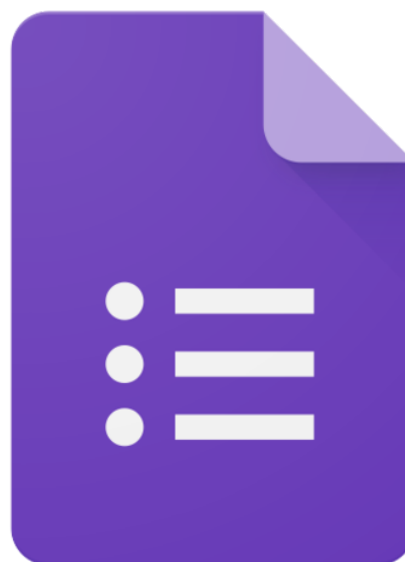
03 Sondaggi e test: interagisce in tempo reale



Microsoft Forms

<https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes>

Usa sondaggi e quiz per organizzare una serata di giochi virtuali o scegli il prossimo volume per il club del libro e guarda i risultati in tempo reale.



Google Forms

<http://www.google.es/intl/it/forms/about/>

Con Google Forms puoi creare moduli personalizzati per sondaggi e questionari per porre domande ai tuoi studenti o raccogliere altri tipi di informazioni. Google Forms può essere collegato a Google Fogli (Sheets) e le risposte verranno inviate automaticamente ad esso per visualizzare i risultati.



Socrative

<http://www.socrative.com/>

Un'applicazione che permette agli studenti di interagire e valutare in classe attraverso il computer o dispositivi mobili, avviando attività didattiche, domande e giochi di squadra. Socrative contiene una libreria di idee per quiz e domande in diversi formati. Consente un alto grado di personalizzazione per adattarsi facilmente alle tue classi.

Competenza digitale # 04

**Lavora in team e collabora
online**

Blogging e narrativa collaborativa

Stabilire uno spazio di comunicazione e collaborazione in rete con studenti, genitori e comunità docente è molto utile per lo sviluppo di un piano di studi. L'e-mail non è più l'unico metodo di comunicazione e collaborazione tra docenti e studenti.

Grazie a strumenti social e piattaforme online si creano spazi virtuali che permettono di sviluppare progetti e facilitano il lavoro di squadra attraverso dibattiti, commenti e forum di discussione.

Il blog è uno strumento essenziale per creare un portfolio pubblico digitale del lavoro in classe, ottenendo feedback dalla comunità docente e dai genitori, se lo si desidera.

La wiki, invece, facilita la scrittura collaborativa sulle pagine web in tempo reale con la guida del docente, che può creare gruppi di lavoro e vedere lo stato di avanzamento del progetto educativo con statistiche di accesso e partecipazione per ogni studente.



Strumenti essenziali: lavoro di squadra e collaborazione online

Crea un blog professionale o di classe

Il blog è un diario cronologico, pubblico o privato, che consente la pubblicazione di contenuti su una pagina web con una data associata alla sua pubblicazione. Il blog offre uno spazio per l'espressione professionale dell'insegnante, che successivamente incoraggia i commenti degli altri colleghi, le critiche e promuove le relazioni personali. [Wordpress](#), [Google Site](#) e [Tumblr](#) sono alcune delle piattaforme più popolari.

Collabora a progetti su Wiki

Il wiki è una piattaforma online, pubblica o privata, che consente agli studenti di lavorare in gruppo. Tutti allo stesso tempo possono modificare e aggiungere testi e risorse multimediali all'interno delle pagine web. Per l'insegnante sono inclusi anche strumenti di monitoraggio e valutazione dei progressi degli studenti in tempo reale. La piattaforma più interessante è [PBWorks](#)



Competenza digitale # 05

Connettersi virtualmente:

**Incontrarsi e fare lezioni in
videoconferenza**

05 Incontrarsi e fare lezioni in videoconferenza

La videoconferenza offre un nuovo modo per connettere studenti e insegnanti oltre le quattro mura della classe.

La videoconferenza consente alla classe di connettersi con un esperto su un argomento. Senza muoversi, possono familiarizzare con questioni culturali in altre parti del mondo, mentre lavorano anche sulla composizione scritta e orale per intervistare l'ospite (ad esempio, uno scrittore, un pittore, un bambino di un altro paese, ecc.)

Gli insegnanti possono condurre le loro lezioni virtualmente e connettersi con altri insegnanti di altri centri per conoscere le loro esperienze educative. Come supporto alla riunione, un partecipante può condividere lo schermo del computer con altri, mostrare una presentazione o un video e discutere i punti chiave.

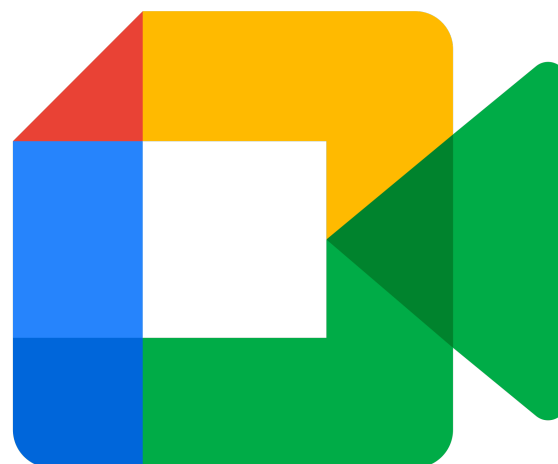
La videoconferenza può sempre essere registrata per rivedere le conversazioni in futuro o per trasmetterle ad altre persone che non hanno potuto partecipare.



**Skype**

<http://www.skype.com/>

Sebbene non sia lo strumento più facile da usare, il suo numero elevato di utenti lo rende un'opzione da considerare quando ci si connette con altri insegnanti in tutto il mondo.

**Google Meet**

<https://meet.google.com/>

Se sei un utente di Google Apps for Education, fare videoconferenze con Google Meet ti darà un accesso più diretto ai tuoi contatti in Gmail per invitarli, ai tuoi documenti in Google Drive e ai video su YouTube se hai bisogno di mostrarli durante la conversazione.

**Zoom**

<https://zoom.us/>

Si tratta di una piattaforma, di base gratuita, utilizzata prevalentemente in ambito aziendale e scolastico per tenere riunioni, lezioni a distanza e, più in generale, videoconferenze. A differenza di Skype, non richiede la creazione di una lista di contatti interni al programma. Per iniziare una chiamata è sufficiente condividere il link.



Microsoft Teams

<https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-teams/log-in>

Microsoft Teams è un ambiente virtuale. Riunisce conversazioni, contenuti e app in un unico luogo, semplificando il flusso di lavoro per gli amministratori e consentendo agli insegnanti di creare ambienti di apprendimento vivaci e personalizzati.

Competenza digitale # 06

Gestire e controllare

l'identità digitale

Internet ci osserva

Le nostre impronte digitali sono ovunque su Internet. Ogni volta che si lascia un commento su un blog, si cambia la foto del profilo o si condivide un articolo su un social network, un database ha archiviato questa attività.

È comune non voler avere un'identità digitale e non partecipare attivamente alla cultura digitale. Tuttavia, sta diventando sempre più difficile e questa opzione personale non garantisce o impedisce ad altre persone di parlare o pubblicare materiale su una persona, o addirittura di soppiantare la sua identità su Internet.

Costruire l'identità digitale non è più un optional. Un marchio personale che mostri abilità e conoscenze non è solo una grande opportunità di apprendimento professionale o personale, ma funziona anche come autodifesa della propria immagine e reputazione sulla rete.

Se non prendiamo le redini in mano e agiamo in modo responsabile, lasciamo al caso che altri proiettino una nostra personalità sbagliata e dannosa senza sapere cosa sta succedendo.

L'identità online di una persona è diventata sinonimo della sua identità nella vita reale, anche se non è vera.

In larga misura, la percezione dell'identità o la sua mancanza su Internet è contrassegnata da due fattori dominanti:

1. Cosa appare sulla prima pagina di Google e di altri motori di ricerca quando viene digitato il nome di una persona.
2. Cosa viene detto nei social network di una persona. Le persone fanno commenti e critiche dai propri account al di fuori del controllo del soggetto.

La blogosfera, i social network e le centinaia di commenti su una persona presenti in essi costituiscono principalmente la sua identità digitale.



Elimina le pagine web in Google

[Modulo online](#)

Google fornisce un modulo online in modo che tu possa richiedere la rimozione dei link che ritieni dannosi per te. Google esaminerà se i risultati includono informazioni non aggiornate su di te, nonché se vi è un interesse pubblico in tali informazioni (ad esempio, informazioni su truffe finanziarie, negligenza professionale, ecc.).



LinkedIn

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

Uno strumento strettamente professionale, ideale per la gestione della reputazione su Internet. Ogni utente crea un profilo e può connettersi con altre persone nel proprio campo professionale e area di competenza. Puoi includere tutte le qualifiche, l'esperienza lavorativa, le certificazioni, le pubblicazioni, le lingue, le abilità e le conoscenze.



Namecheckr

<https://www.namecheckr.com/>

Uno strumento che permette, da un'unica interfaccia, di cercare e scoprire se sono disponibili il nome utente e nome di dominio nei più importanti social network e su Internet.



Keepass

<http://keepass.info/>

Un'applicazione per gestire le password negli strumenti e garantire che gli hacker non le scoprano e sostituiscano l'identità digitale. Tutte le password sono memorizzate in un unico database, bloccato da una chiave maestra e quindi è sufficiente ricordare una sola password.



Competenza digitale # 07

Partecipa ai social network:

**Usa i social media per entrare in contatto
con la comunità degli insegnanti e
crescere professionalmente**

Tra le nuove competenze che l'insegnante del XXI secolo deve acquisire, c'è la capacità di gestire in modo efficiente la propria identità digitale. La creazione dell'identità digitale implica lo sviluppo di competenze tecnologiche, nonché la partecipazione attiva, aperta e costante con gli altri nella rete.

Gli insegnanti costruiscono in modo proattivo la loro identità sul web contribuendo con testi, immagini e video, ma anche **partecipando in modo responsabile ai social network e alla blogosfera**.

Su Internet "prevenire è meglio che curare" a causa della difficoltà di cancellare un'impronta digitale negativa. Una buona strategia è avere un atteggiamento proattivo nella costruzione dell'identità digitale per facilitare, in una certa misura, che il proprio nome venga visualizzato come si desidera.

I social network come Facebook, Instagram, Tik Tok e LinkedIn appaiono spesso nella parte superiore del motore di ricerca di Google. Il profilo di una persona sui social media diventa spesso il primo biglietto da visita online.

L'insegnante deve essere in grado di controllare la visibilità del contenuto digitale sul proprio profilo per proiettare l'immagine che desidera di se stesso. Pertanto, la gestione dell'identità digitale passa attraverso la corretta gestione dei social network. Si deve presumere che nei social network nulla è privato. Le informazioni private possono diventare pubbliche a causa di un bug del software, di una modifica delle norme sulla privacy o di un errore umano.

**Gruppi su Facebook**

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

Nonostante sia visto come una distrazione da molti insegnanti, Facebook può diventare uno strumento essenziale di apprendimento collaborativo e informale. Attraverso un gruppo chiuso si genera un dibattito su un argomento esposto nel corso e si risolvono domande e problemi che sorgono al momento dell'assegnazione di un lavoro.

**TweetDeck di Twitter**

<https://tweetdeck.twitter.com/>

Un'applicazione Twitter che offre maggiore flessibilità agli utenti avanzati su questa rete, consentendo di organizzare i tweet per argomento in diverse colonne, filtri avanzati, creare gruppi di lavoro e pianificare l'invio di tweet.

**Buffer**

<https://bufferapp.com/>

Uno strumento responsabile della pubblicazione automatica degli articoli che desideri condividere sui social network in un momento specifico. Ti consente di pianificare le tue pubblicazioni durante il giorno, la settimana o il mese per pianificare le comunicazioni con colleghi e studenti.

Competenza digitale # 08

Comprendere il diritto d'autore

**Le questioni relative all'uso legale dei
materiali su Internet**

Gli insegnanti che utilizzano materiali creati da terzi (testi, immagini, documenti, video) senza rispettare i diritti di proprietà intellettuale, corrono il rischio di essere scoperti e di danneggiare la loro reputazione online, anche se ignorano tali diritti.

È altrettanto importante che le altre persone rispettino i nostri diritti d'autore. Il lavoro creato con il nostro sforzo deve essere accreditato alla nostra identità digitale e non diluito tra varie persone e siti web su Internet.

Prima di utilizzare un testo pubblico, un audio o un'immagine in un blog o in una presentazione, dovresti sempre controllare in quale licenza si trova il lavoro dell'autore, ovvero a quali condizioni l'autore concede il permesso di condividerlo e riutilizzarlo.

Nel caso in cui non si faccia menzione di alcun tipo di licenza, si deve presumere che l'opera presenti "tutti i diritti riservati" e non possa essere utilizzata se non espressamente autorizzato l'autore. Su Internet il fatto che il contenuto sia pubblico, non significa che diventi automaticamente di pubblico dominio e non può essere

liberamente copiato, anche dando credito e attribuzione al suo autore o fonte.

Se l'autore di un'opera vede i propri diritti lesi, molto probabilmente lo pubblicizzerà su Internet con recensioni negative e azioni legali, e senza dubbio dovranno essere risarciti gravi danni.

Può anche segnalarci a Google e ad altri motori di ricerca o informare la società che ospita il nostro blog per aver violato i diritti di proprietà intellettuale.

Devi prendere dimestichezza con le licenze più comuni utilizzate nel mondo digitale e sapere come identificarle per usarle con rispetto. Affermare che sia stato utilizzato per scopi didattici non è valido a seconda del tipo di licenza e le conseguenze dipenderanno dalla volontà dell'autore dell'opera. È importante abituarsi all'utilizzo di contenuti privi di diritti o con autorizzazione per essere riutilizzati ed educare gli studenti a questo riguardo in modo che raggiunto il mondo degli affari, possano essere consapevoli della sua importanza.

Competenza digitale # 09

Crea e gestisci aule virtuali

Gestire una piattaforma di e-learning

È sempre più diffuso l'utilizzo di un'aula virtuale nei centri educativi per creare uno spazio online in cui docenti, studenti e in alcuni casi genitori possano interagire, comunicare e consultare contenuti didattici multimediali.

Queste piattaforme, note come Learning Management Systems (LMS), consentono allo studente di accedere a tutte le lezioni, vedere le attività da svolgere, sostenere test ed esami, rivedere gli appunti, dibattere in gruppo attraverso forum e inviare messaggi all'insegnante.

Tutte queste piattaforme consentono di classificare i contenuti per corsi e materie, in modo che ogni studente acceda solo alla propria classe. La progettazione di lezioni multimediali è relativamente semplice per l'insegnante, che può facilmente inserire YouTube o possedere video, presentazioni PowerPoint, mappe mentali, Prezi, podcast, collegamenti a pagine Web, immagini e altri artefatti multimediali.

Man mano che i libri di testo vengono sostituiti, questi tipi di piattaforme diventano il luogo centralizzato per accedere ai contenuti di un corso ed essere informati sui progressi degli studenti.

**Moodle**

<https://moodle.org/>

È la piattaforma di gestione dei corsi online più utilizzata dalle istituzioni educative. Richiede l'installazione su un proprio server, che consente un elevato grado di personalizzazione della piattaforma e del layout dei soggetti e dei loro contenuti. Tuttavia, è meno intuitivo rispetto ad altre soluzioni.

**Schoolology**

<https://www.schoolology.com/>

Un'alternativa a Moodle molto completa e facile da gestire per un insegnante, potendo inserire lezioni multimediali, gestire le assenze, creare esami, organizzare forum di discussione e migliorare la comunicazione tra insegnanti, studenti e genitori. Si distingue per la sua grande facilità d'uso e la facile integrazione con applicazioni come Evernote e Vimeo.

**Edmodo**

<https://www.edmodo.com/classrooms>

Il suo obiettivo principale è facilitare la comunicazione tra docenti, studenti e genitori, condividendo messaggi, file e pagine web, con la possibilità di proporre attività in aula, lanciare sondaggi e gestire un calendario.

Competenza digitale # 10

Lavorare con i tablet

Accesso all'apprendimento mobile

10 Lavorare con i tablet

Ogni anno i tablet si stanno diffondendo fortemente in ambito educativo, sia in classe che per uso personale da parte dei docenti. I tablet utilizzano un sistema operativo diverso rispetto a un computer con specifiche peculiarità del flusso di lavoro.

Dal punto di vista tecnico ci sono alcuni vantaggi per l'insegnante. Muoversi sul tablet è davvero intuitivo e richiede solo una serie di tocchi e gesti delle dita sullo schermo, piuttosto che movimenti del mouse o combinazioni di tasti.

Gli sviluppatori di app hanno anche progettato versioni semplificate e convenienti delle loro app per tablet e queste interfacce più intuitive accelerano notevolmente l'acquisizione di competenze digitali. Per la stragrande maggioranza degli insegnanti, le app per tablet soddisfano più che le esigenze tecniche, risparmiando tempo di apprendimento nella creazione di presentazioni multimediali, nella modifica di immagini, nella registrazione di video, nella progettazione di mappe mentali, sondaggi e gestione degli studenti in classe.



La chiave non è lo strumento ma come viene utilizzato

L'obiettivo educativo nell'uso della tecnologia è migliorare la conservazione dei contenuti e semplificare l'apprendimento effettivo. Il successo nell'apprendimento non dipende dalla scelta di uno strumento o dell'altro, ma da come viene utilizzato.

Infatti, è del tutto possibile che una classe senza l'uso delle tecnologie apprenda meglio i concetti di una classe completamente dotata di risorse tecnologiche. Se una lavagna digitale viene utilizzata semplicemente per proiettare le pagine di un libro di testo, non ci sarà alcuna differenza nel risultato di comprensione dell'argomento rispetto alla lettura di un libro cartaceo.

In vece, se viene proiettato un video che ci fa discutere in classe, l'uso di quello strumento avrà un impatto davvero positivo per comprendere e trattenere meglio un argomento complesso (ad esempio: la legge di Newton, le parti di una cellula, la Seconda guerra mondiale, ecc.)

Tutte le risorse esposte in questo ebook sembrano attrarre un più alto livello di partecipazione in classe e quindi puoi provare ad inserirle nel tuo progetto educativo.

Gli strumenti più appropriati dipendono dall'età degli studenti e dalla materia insegnata. In ogni caso dovrebbe esserci sempre un blog, una wiki o un'aula virtuale, dove gli studenti possano pubblicare i lavori in classe, riflettere sulle difficoltà di apprendimento e si possano osservare sviluppi positivi durante il corso.

Questa pratica può essere utile anche per comunicare con altri centri, insegnanti e genitori. È importante anche valutare sempre a posteriori, in modo oggettivo e quantificabile, i risultati ottenuti con l'utilizzo di una tecnologia, per esempio: gli studenti sono stati più partecipativi? Hanno davvero capito l'argomento invece di memorizzarlo?

Va inoltre tenuto presente che l'impatto maggiore sull'istruzione derivi da un cambiamento nelle metodologie di apprendimento (es: Flipped Classroom) e non tanto dall'introduzione di una specifica tecnologia.

La tecnologia deve sempre supportare i nostri obiettivi educativi, senza mai guidarli.

Chi sono io?

Ciao sono Gian Paulo Castiglioni e lavoro da più di quindici anni come insegnante. Ho insegnato in ogni ordine e grado e attualmente insegno nella formazione professionale.

Mi appassiona la tecnologia e ho una vasta esperienza nell'uso professionale di programmi e applicazioni in ambito educativo e nella creazione di contenuti multimediali. Sono ideatore e fondatore di DidatticaClub, una community che aiuta i docenti a lavorare con le nuove tecnologie e la didattica innovativa.

DidatticaClub

In DidatticaClub puoi vedere tutti i corsi online e i loro contenuti.

Tutti i corsi sono presentati in video di alta qualità con istruzioni dettagliate per comprendere facilmente concetti complessi.

Clicca qui per maggiori informazioni:

<http://www.didatticaclub.com>

Entra a far parte della nostra community.



