

DIDATTICA INNOVATIVA – APPLICAZIONI DIDATTICHE UTILI AD IMPLEMENTARE LE ATTIVITÀ IN CLASSE (livello intermedio)

La scuola sta cambiando e da un insegnamento prettamente teorico, di tipo frontale, in cui risulta prioritaria l'acquisizione di contenuti prestabiliti, ci si sta spostando su una nuova tipologia di apprendimento esperienziale incentrato sullo sviluppo e l'affinamento delle competenze. La lezione frontale, dunque, verrà sempre più affiancata ad esperienze di apprendimento cooperativo, basate su problemi e su progetti – spesso anche trasversali. Molto utili, a tal proposito, risultano le tecnologie in ambito didattico, da non considerare solo in chiave di procedure e di strumenti tecnici dal momento che sono anche informazione e comunicazione, ricerca, elaborazione e rappresentazione delle conoscenze, collaborazione a distanza. Il corso, dunque, presenterà una serie di strumenti che consentiranno di attivare metodologie didattiche innovative al fine di migliorare l'apprendimento dei nostri studenti, rendendolo più efficace e coinvolgente: flipped classroom, game-based learning, chunked lesson, spaced learning.

MODULO 1_strumenti collaborativi: sempre più diffusa la collaborazione tra studenti e insegnanti nell'ottica di un apprendimento collaborativo. In questo modulo si soffrono l'attenzione su un tool ormai molto diffuso e di semplice utilizzo per insegnanti e studenti: PADLET non è altro che una bacheca virtuale che permette di creare e raccogliere contenuti di ogni tipo.

MODULO 2_video screen recording e video editing: la flipped classroom si basa sull'idea secondo la quale la lezione diventa compito a casa mentre in classe si prova ad investire il tempo in esperienze di apprendimento attivo, attività di collaborazione e occasioni di confronto. La videolezione è uno strumento multimediale molto utile all'apprendimento ed è una risorsa a cui gli studenti possono accedere autonomamente per semplificare le proprie sessioni di studio. Il modulo focalizzerà l'attenzione su alcuni strumenti utili alla realizzazione di semplici videolezioni (SCREENPAL, SCREEN CAST_chromebook, OBS) e su altri che consentono di creare esperienze di apprendimento coinvolgenti per gli studenti e di ottimizzare l'uso del video nella scuola (EDPUZZLE, NEARPOD, INTERACTIVE VIDEO LEARNING_PLAYPOSIT).

MODULO 3_piattaforme contenitori: la multimedialità non si rivolge soltanto agli studenti per una migliore educazione, ma rende più efficace l'insegnamento e l'apprendimento delle discipline e migliora la professionalità dei docenti. Il modulo focalizzerà l'attenzione su alcune piattaforme di progettazione grafica e comunicazione visiva online che consentono a chiunque di progettare qualsiasi cosa e pubblicare ovunque (CANVA, GENIALLY).

MODULO 4_giochi didattici: il Digital Game Based Learning è una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere. A tal proposito nel modulo si vedrà come creare alcuni semplici giochi da proporre agli studenti attraverso strumenti web (FLIPPITY, KAHOOT, QUIZIZZ, LEARNINGAPPS, GENIALLY).

MODULO 5_strumenti rete: in questo modulo si vedranno alcuni strumenti, presenti sul Web, gratuiti e utili ad implementare le lezioni.

MODULO 6_mettiamo in pratica: nell'ultimo modulo, con l'ausilio delle applicazioni digitali analizzate nel corso, si creeranno alcune unità didattiche attraverso la lezione segmentata o chunked lesson, una metodologia didattica strutturata in modo da alternare spiegazioni, attività e feedback, e attraverso l'approccio spaziato ed intervallato, lo Spaced Learning, che prevede la somministrazione di un argomento ad intervalli regolari di tempo.