

FORMAZIONE DOCENTI NEOASSUNTI a.s. 2023-24



Anno Scolastico
2023-2024

Docente:
Di Luca Antonio

ATTIVITÀ DI
LABORATORIO:

AMPLIAMENTO E CONSOLIDAMENTO
DELLE COMPETENZE DIGITALI
DEI DOCENTI

L'impatto sull'esistenza umana

Nell'epoca delle TIC nasce l'*homo technologicus*.

Non è un “homo sapiens + tecnologia”, ma un “homo sapiens *trasformato* dalla tecnologia”, una creatura che è immersa nel mondo naturale e soggetta alle sue leggi, ma che “*vive anche in un ambiente artificiale*, fortemente segnato dall'informazione, dai simboli, dalla comunicazione e, sempre più, dalla virtualità”



Dall' "Homo sapiens sapiens" all' "Homo technologicus"

Secondo l'antropologo Arnold Gehlen (*L'uomo nell'era della tecnica*, 1957) e molti altri, **la tecnologia è stata da sempre il mezzo utilizzato dall'uomo per supplire alle sue carenze fisiche e mentali e quindi è il prolungamento dei nostri sensi.** In altre parole la tecnologia costituisce per l'uomo un'estensione del suo corpo, delle sue capacità fisiche e psichiche, è una protesi che permette la costituzione di una realtà aumentata.

Per esempio, il martello estende la nostra mano per la forza, l'automobile estende il nostro piede per la velocità, il telefonino estende il nostro orecchio e la nostra bocca per aumentare la nostra capacità di comunicazione.

L'uomo nel corso della storia si è progressivamente **artificializzato** e arricchito di strumenti tecnologici; nel presente, a causa delle tecnologie digitali, dell'accelerazione dello sviluppo tecnologico e del **pervasive computing** appunto, si prevede un nuovo scenario di evoluzione verso un **Homo technologicus**, sempre più adattato alla nuova ambientazione tecnologica e culturale.



Dall'“Homo sapiens sapiens” all'“Homo technologicus”

La generazione successiva agli anni '80 è considerata il primo esempio di uomo ibridato con le tecnologie digitali; per descriverlo sono stati usati diversi neologismi:

- **‘Homo Zappiens’** (*Wim Veen*):
vocabolo nuovo nato dall'unione di Homo sapiens con lo skill dello zapping, ovvero l'approccio multitasking, discontinuo e non lineare;
- **‘Nativo Digitale’** (*Mark Prensky*):
l'uomo nato e cresciuto con la tecnologia digitale, che si caratterizza diversamente dall'uomo precedente, ‘immigrato’ nella tecnologia (‘Immigrante Digitale’);
- **‘Simbionte’** (*Giuseppe O. Longo*):
l'uomo in simbiosi con la macchina;
- **‘Net-Gen’** (*Don Tapscott*):
l'uomo della generazione della rete e di internet;



L'**Homo technologicus** è quindi cresciuto usando fin dalla nascita le tecnologie digitali. Usa quotidianamente il telecomando, il mouse e il telefono cellulare.

Tali strumenti, infatti, portano a una gestione diversa di tutta l'informazione: i bambini di oggi sono abili nel controllo dei flussi di informazione, nell'averne a che fare con la sua **sovradisponibilità**, nel selezionarla in modo appropriato e a seconda dei loro bisogni. Il loro controllo delle informazioni, la conoscenza di come navigare efficientemente ed efficacemente attraverso le informazioni, come comunicare, come costruire un network di pari, portano allo sviluppo di **skills** cruciali per una società caotica e creativa.

Nativi digitali

*Crescere e apprendere
nel mondo dei nuovi media*

Giuseppe
Riva



il Mulino | nm

Questo cambiamento dell'uomo, dovuto all'affermarsi del **pervasive computing**, avverrà in un'era dell'evoluzione uomo-macchina chiamata **Era simbiotica**, datata tra il 2020 e il 2050;

È l'era dell'**intelligenza artificiale** e della **realtà aumentata**, il tempo in cui i computer 'parleranno la nostra lingua', le tecnologie saranno molto reattive e attente ai nostri bisogni, umani e macchine si miglioreranno l'un l'altro e cominceremo a sentirci 'nudi' senza i nostri computer indossabili.

(John Smart, The simbiotic age, 2004)

Ed è proprio ciò che sta avvenendo attualmente...

Nativi digitali

*Crescere e apprendere
nel mondo dei nuovi media*

Giuseppe
Riva



il Mulino | nm

Evoluzione delle ere della storia umana

Era

era dell' *homo habilis*

era dell' *homo sapiens*

era *tribale/cro-magnon*

era dell' *agricoltura*

era degli *imperi*

era *scientifica*

era *industriale*

era dell' *informazione*

era *simbiotica*

Durata

1.000.000 anni

100.000 anni

40.000 anni

7.000 anni

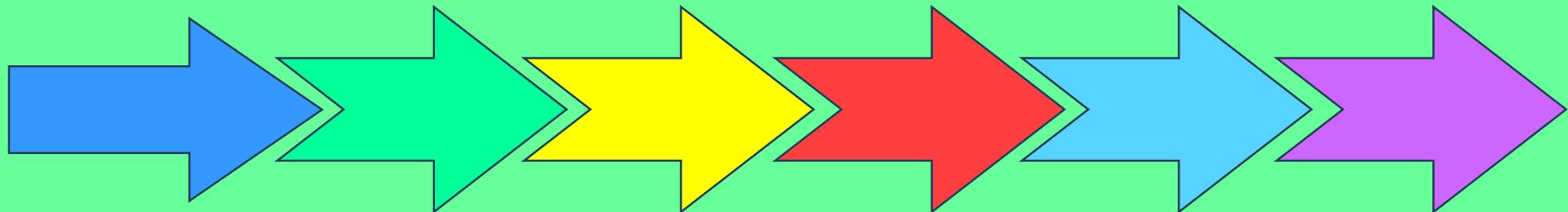
2.500 anni

380 anni (1550 – 1770)

180 anni (1770 – 1950)

70 anni (1950 – 2020)

(2020 – in poi...)

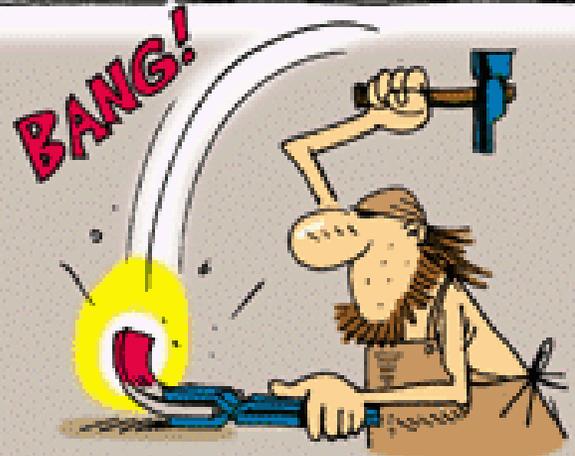




STONE AGE



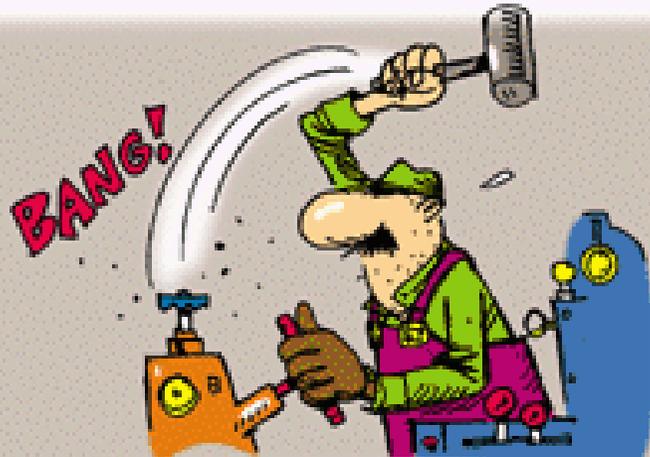
BRONZE AGE



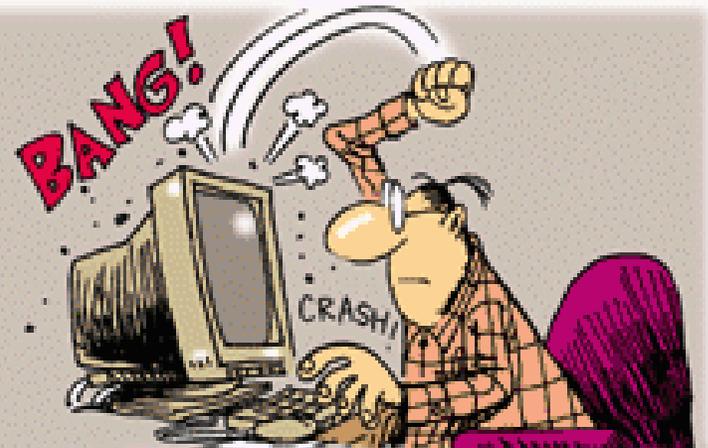
IRON AGE



DARK AGE



MODERN AGE



COMPUTER AGE

TAK
7-25

DARK AGE

MODERN AGE

COMPUTER AGE

TAK
7-25

I NATIVI DIGITALI

(Giuseppe Riva, 2019)

La generazione text:

La prima generazione di nativi digitali è definita generazione text, poiché utilizza interfacce testuali (email, chat, newsgroup e sms) che consentono di «comunicare e di creare comunità virtuali svincolate da limiti spazio-temporali».

I cambiamenti più significativi sono tre:



1. la progressiva **scomparsa del concetto di luogo** come veniva inteso dalle generazioni precedenti;
2. la **nascita di comunità virtuali**, basate prevalentemente su relazioni digitali;
3. la **creazione di un nuovo linguaggio** in grado di sfruttare tutte le opportunità del «medium»

La generazione web:

le trasformazioni che essa ha portato hanno un impatto significativo su tutti coloro che accedono alle informazioni attraverso internet:

1. la ***disponibilità di un'intelligenza collettiva*** distribuita, che consente l'accesso a qualsiasi fonte di informazione;
2. la ***dematerializzazione dei contenuti*** e la conseguente diffusione della pirateria;
3. la trasformazione dello spettatore in "***spettatore***", che partecipa attivamente alla selezione delle fonti di informazione.



La generazione social media

usa come interfaccia il cosiddetto web 2.0 ed è caratterizzata da una nuova opportunità: la possibilità di creare, condividere e commentare con facilità ***contenuti multimediali***.

Anche in questo caso si evidenziano di tre cambiamenti significativi:

1. la trasformazione dello spettatore in ***“spettautore”*** e in ***“commentautore”*** (con grandi conseguenze sul sistema letterario e sulle humanities);
2. la trasformazione del ruolo del ***corpo*** all'interno dei processi comunicativi e relazionali;
3. la nascita di un nuovo spazio sociale, ***“l'interrealtà”*** in cui si fondono reti digitali online e reti sociali offline.

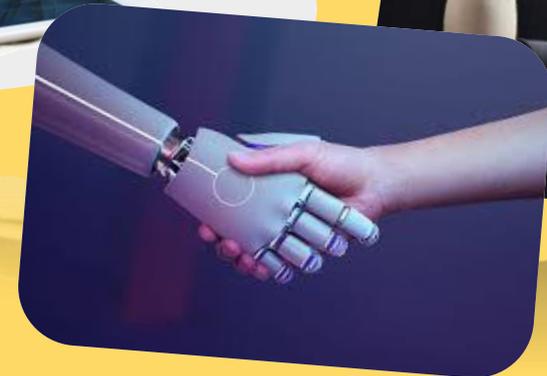


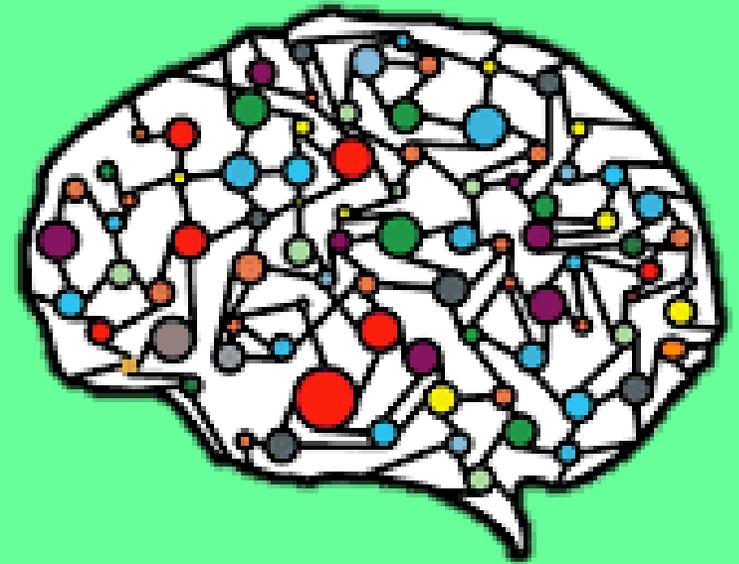
La generazione "touch"

caratterizzata dall'uso dell'interfaccia touch-screen di smartphone e tablet, è la prima a sperimentare **le opportunità della manipolazione diretta** e, soprattutto, della possibilità di espandere le potenzialità del proprio dispositivo mobile per consentire di condurre molteplici attività, dal gioco all'accesso ai social network, dal disegno alla scrittura, dall'ascolto di musica alla creazione e al montaggio di video, ecc.

I cambiamenti più significativi sono due:

1. la nascita del **baby nativo digitale**, "che può accedere alle opportunità dei nuovi media anche senza avere competenze linguistiche"
2. la **trasformazione dei messaggi in esperienze**, rendendo l'interazione con i nuovi media il più possibile simile a quella che ciascuno di noi ha all'interno di un ambiente reale.





NATIVI DIGITALI **VS** **IMMIGRATI DIGITALI**

IPERTESTUALITÀ

MULTITASKING  **INTERATTIVITÀ**

NATIVI DIGITALI: I CAMBIAMENTI NEI PROCESSI COGNITIVI NELL'IDENTITA' SOCIALE E NELLE RELAZIONI INTERPERSONALI

Come aveva già sottolineato McLuhan, molti anni prima della nascita del concetto di nativo digitale, **tutti i media sono generatori di cambiamento**: mettendosi «in mezzo» tra i soggetti interagenti, li obbligano ad adattarsi alle proprie caratteristiche. E quando ciò avviene, il soggetto cambia: **cambia il modo di usare la tecnologia, cambiano i significati che si attribuiscono alla tecnologia, cambiano le opportunità** che si possono realizzare attraverso di essa.



Questo **processo di cambiamento è allo stesso tempo individuale e sociale**. Prima i soggetti, con l'uso e il progressivo adattamento alle nuove tecnologie, le riescono ad usare in maniera intuitiva e di conseguenza **modificano i propri processi cognitivi**. Poi, grazie all'interazione attraverso le tecnologie, i soggetti **creano delle pratiche condivise** che strutturano **l'uso individuale e sociale** dei media.



3. LA TECNOLOGIA CAMBIA IL CONCETTO DI "LUOGO"

In pratica, **il concetto di «luogo» cambia radicalmente**: il nativo digitale non valuta più opportunità e vincoli in relazione al luogo fisico in cui si trova ma al luogo digitale esteso reso possibile dai mezzi di comunicazione che ha a sua disposizione.

4. LA TECNOLOGIA CAMBIA IL MODO DI SPERIMENTARE E RICONOSCERE LE EMOZIONI

Da una parte **le emozioni generate dai media sono «disincarnate»**: il nativo digitale preferisce le emozioni forti, ma controllate, piuttosto che a scegliere di mettersi in gioco con il rischio di provare qualcosa che non vuole sentire. Dall'altra i media, impedendo di attivare i meccanismi di simulazione corporea (neuroni specchio) che ci permettono di comprendere intuitivamente l'Altro, **rendono il nativo digitale meno in grado di gestire le proprie emozioni e di riconoscere quelle altrui.**

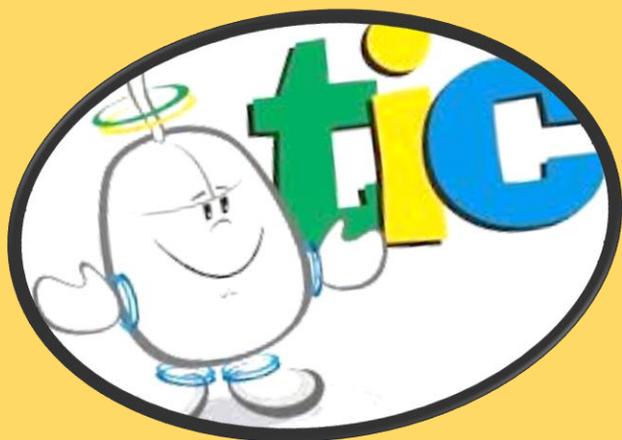


Didattica e “nuove tecnologie”

La pagina contiene link attivi



Con *Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC)*, traduzione dell'inglese Information and Communication Technology (ICT), dunque *si intende l'insieme delle tecnologie che permettono di creare, immagazzinare e scambiare informazioni.*



Quali sono i vantaggi?

Per i docenti:

- vantaggi pratici legati alla scrittura elettronica: documentazione, conservazione, riuso, editing di contenuti didattici (progetti, attività, esercizi, prove)
- miglioramento della comunicazione (mailing list della scuola)
- differenziazione del materiale didattico nella direzione della individualizzazione degli apprendimenti

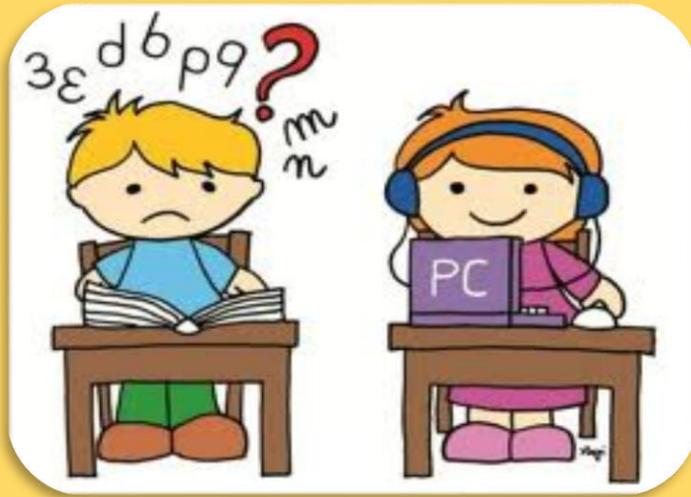


Per gli studenti:

- miglioramento apprendimenti in quanto la tecnologia permette l'interattività, reperibilità e ampiezza di materiali disponibili e contenuti peculiari, anche per DSA e BES
- ampliamento campo esperienziale ed esplorazione virtuale di contesti fisicamente irraggiungibili

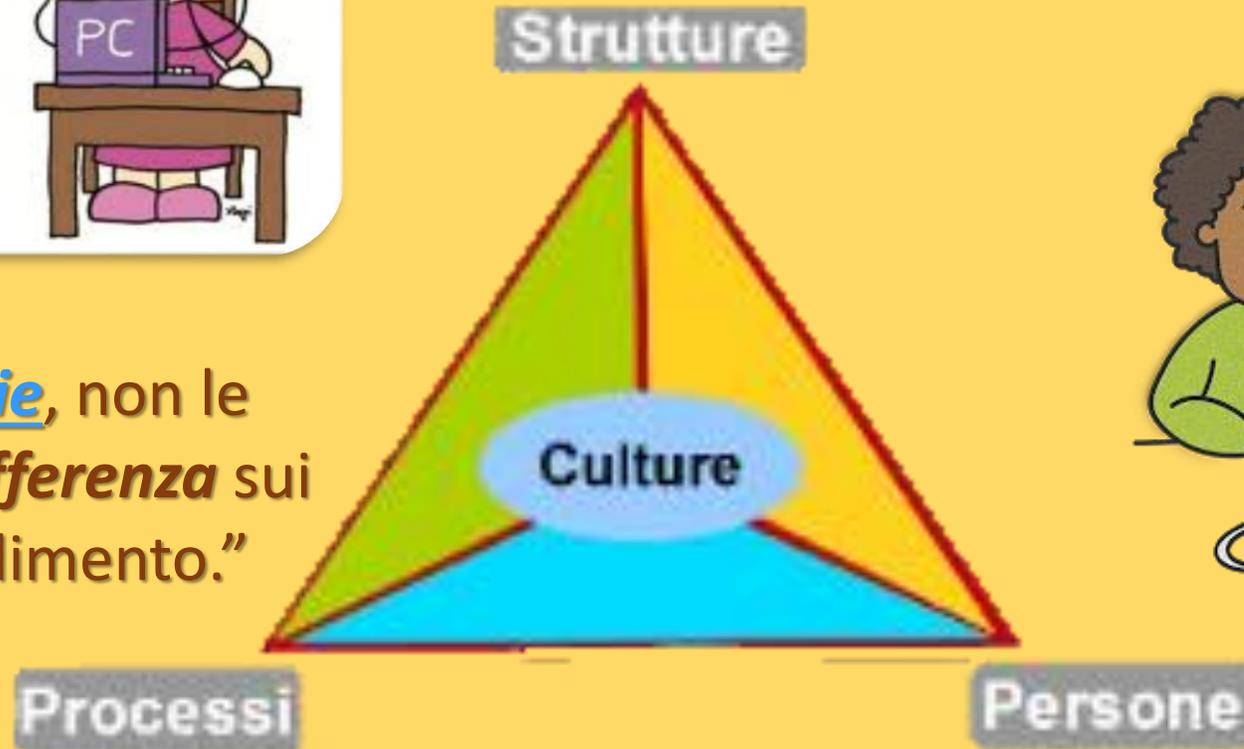


L'efficacia delle TIC dipende dall'uso che sono in grado di farne i docenti e dalla loro capacità di integrarle nelle attività didattiche quotidiane



L'insegnamento digitale si pone come modalità naturalmente inclusiva delle tecnologie in una logica di tipo **«infusion»**

“Sono le **metodologie**, non le tecnologie **a fare la differenza** sui risultati dell'apprendimento.”



Un **apprendimento efficace** prevede che modelli didattici, contenuti e tecnologie non debbono essere percepiti come elementi separabili o sovrapponibili, ma come un **unicum** che si integra e sostanzia la progettazione e la realizzazione delle attività didattiche.

L'azione didattica si svolgerà, dunque, utilizzando una serie di strumenti, che si applicano nelle attività di aula e nelle relazioni tra le varie componenti della scuola.

OPEN SOURCE

- promozione della cultura del software a sorgente aperta come strumento di libera condivisione della conoscenza.
- progettazione e realizzazione di ambienti/software/hardware in modalità cooperativa.
- educazione alla legalità.
- educazione alla conoscenza della regolamentazione dei diritti d'autore.



Perché proprio nella mia disciplina?



- Strumento compensativo (sostegno)
- Aiuto nella comprensione (sostegno/DSA)
- Supporto per l'utilizzo di cartine e strumenti di visualizzazione
- Mezzo per l'ascolto, l'uso di video, per esercizi interattivi alla LIM
- Metodo facilitante attraverso la possibilità di reperire esercitazioni interattive di grammatica, matematica, storia, scienze, ecc.
- Sussidio per la realizzazione di presentazioni per argomenti complessi quali storia, geografia, tecnologia...
- Ausilio per la costruzione di mappe concettuali (trasversale)
- Sistema per la ricerca di documenti autentici (testi letterari, articoli, documenti, video documenti)
- Ausilio per stimolare discussioni e interagire in lingua 1 e 2 con i pari (gemellaggi/video conversazioni)





Non un accanimento disciplinare... ma indicazione normativa per tutte le discipline... (le fonti)

Per la scuola primaria e secondaria di primo grado:

- Indicazioni nazionali per il curricolo dalla scuola dell'infanzia alla scuola del primo ciclo d'istruzione, MIUR, settembre 2012.



Per la scuola secondaria di secondo grado:

- **Istituti Professionali**: – Declinazione dei risultati di apprendimento in conoscenze e abilità per il primo biennio – Declinazione dei risultati di apprendimento in conoscenze e abilità per il secondo biennio e quinto anno
- **Istituti Tecnici**: – Declinazione dei risultati di apprendimento in conoscenze e abilità per il primo biennio – Declinazione dei risultati di apprendimento in conoscenze e abilità per il secondo biennio e quinto anno
- **Licei**: – Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento



[primo biennio](#)

[secondo biennio
e quinto anno](#)



In sintesi...

...La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi...Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con **"autonomia e responsabilità"** nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti sono coinvolti nella sua costruzione.

[Raccomandazione del parlamento europeo e del Consiglio - 2006](#)

La Scuola Digitale esiste già



Alcuni esempi di Curricolo delle competenze digitali



DELLE COMPETENZE DIGITALI
Sc Primaria e Secondaria 1° Gr.



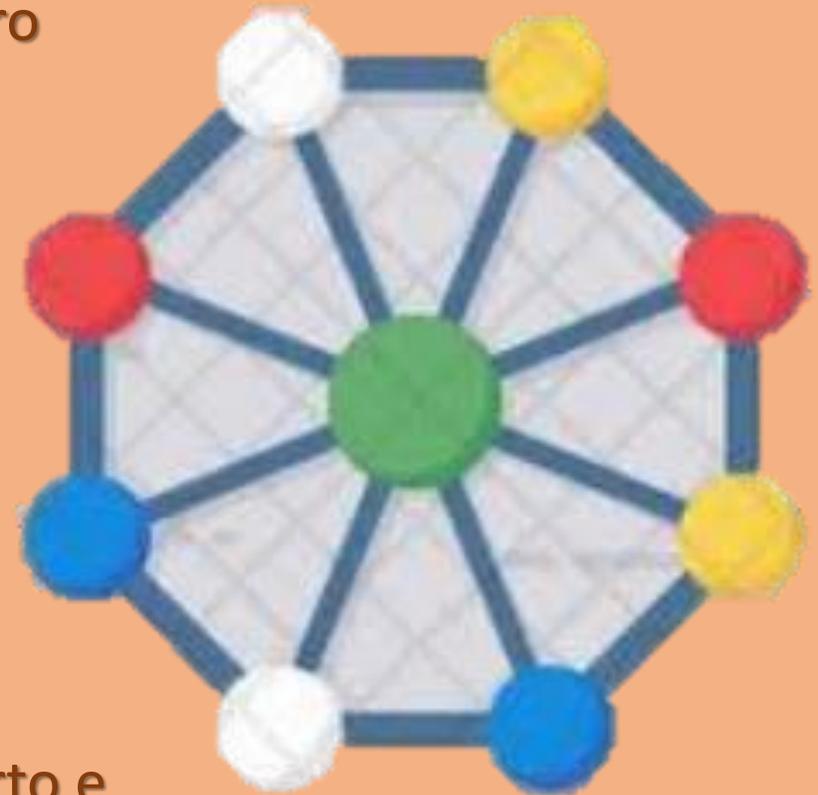
[BYOD: 10 punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola](#)

IL FRAMEWORK EUROPEO

La diffusione delle tecnologie digitali coinvolge vari aspetti delle nostre vite: il modo in cui comunichiamo, lavoriamo, il nostro tempo libero e il modo in cui troviamo le informazioni e le conoscenze di cui necessitiamo.

I bambini e i giovani di oggi stanno crescendo in un mondo in cui **la tecnologia è pervasiva**, onnipresente. Questo non significa, tuttavia, che possiedano automaticamente le abilità necessarie per utilizzare in modo efficace e critico le tecnologie digitali.

Politiche e strategie definite a livello europeo e nazionale riconoscono le necessità di fornire a tutti i cittadini il supporto e le opportunità necessarie per **sviluppare tali competenze per un uso critico e creativo** delle tecnologie.



IL FRAMEWORK EUROPEO

Il quadro di riferimento europeo sulla competenza digitale cerca di fornire ai cittadini europei uno strumento per comprendere meglio cosa essere digitalmente competenti e per valutare e migliorare le proprie competenze digitali.

In ambito educativo, diverse iniziative offrono linee guida e indicazioni su come favorire lo sviluppo delle competenze digitali nei giovani, con un'attenzione specifica alle abilità di **pensiero critico** e di **cittadinanza digitale**.

La maggior parte degli Stati Membri dell'Unione Europea ha sviluppato o rinnovato il curriculum della scuola dell'obbligo, per assicurare che le nuove generazioni siano in grado di partecipare in modo costruttivo, critico e produttivo nella società digitale.





A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.

A tale scopo, molti paesi hanno sviluppato **quadri di riferimento**, strumenti di autovalutazione e programmi di aggiornamento per la crescita professionale dei docenti.



1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Le competenze digitali del docente riguardano le capacità di utilizzare le tecnologie digitali non solo per migliorare le **pratiche di insegnamento**, ma anche per svolgere altre funzioni fondamentali:

- Per interagire a livello professionale con i colleghi, gli studenti, i genitori e le altre parti interessate
- Per la propria crescita professionale
- Per contribuire al miglioramento dell'organizzazione in cui si opera.

Comunicazione organizzativa:

- ⇒ Utilizzare le tecnologie digitali per ottimizzare la comunicazione con le famiglie e con altri attori dell'organizzazione educativa in
- ⇒ Contribuire in modo collaborativo allo sviluppo e al miglioramento di comunicazione a tutti i livelli dell'organizzazione.



con gli studenti,
cui si opera.
delle strategie

Collaborazione professionale:

⇒ Usare le tecnologie digitali per collaborare con i propri pari (docenti, formatori), per condividere e scambiare conoscenze ed esperienze, e per contribuire **collaborativamente** all'innovazione delle pratiche didattiche.

Pratiche riflessive:

⇒ Riflettere, anche collettivamente, sulle pratiche digitali (sia proprie che della comunità educativa), valutandole in **modo critico** e contribuendo attivamente al loro sviluppo, anche in collaborazione con i propri pari.

Crescita professionale:

⇒ Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali a supporto della propria **crescita** professionale (ad es. partecipazione ad attività di formazione che fanno uso degli strumenti tecnologici)





Allo stesso tempo, deve saper gestire e utilizzare in **modo responsabile** tali risorse. Questo implica il rispetto delle norme sui diritti d'autore che regolano l'utilizzo, la modifica e la condivisione delle risorse digitali. Infine, un docente deve saper proteggere i contenuti e i dati ritenuti sensibili, applicando le regole sulla **privacy**.

Selezionare le risorse digitali:

- ⇒ Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica, tenendo in giusta considerazione, anche nella fase di progettazione didattica, gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d'uso, l'approccio pedagogico e i bisogni specifici degli studenti che ne fruiranno.



Creare e modificare le risorse digitali:

- ⇒ Modificare e rielaborare le risorse digitali selezionate laddove consentito.
- ⇒ Creare, in autonomia/collaborando con i colleghi, nuove risorse digitali per la didattica.
- ⇒ Nella creazione delle risorse educative, considerare la progettazione del percorso didattico in cui queste verranno fruite, tenendo in considerazione gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d'uso, l'approccio pedagogico e l'insieme degli studenti a cui verranno destinate.



Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali:

- ⇒ Gestire i contenuti digitali in modo da renderli disponibili a tutti gli utenti.
- ⇒ Proteggere i contenuti digitali sensibili in modo efficace.
- ⇒ Rispettare e applicare le regole sulla privacy e sui diritti d'autore.
- ⇒ Capire come creare delle risorse educative di tipo aperto e usare le opportune licenze.

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Le tecnologie digitali possono aiutare ad arricchire e potenziare le strategie didattiche in tanti modi diversi.

Tuttavia la competenza digitale chiave del docente risiede nel saper integrare e usare in maniera efficace le tecnologie digitali in ogni fase delle attività di insegnamento e apprendimento, nei vari contesti di utilizzo.



La competenza chiave di questa area:

Pratiche di insegnamento:

⇒ Riguarda la progettazione, pianificazione e l'utilizzo concreto del digitale nelle diverse fasi del processo di insegnamento e apprendimento.

Le altre competenze incluse in questa area:

Guida e supporto agli studenti:

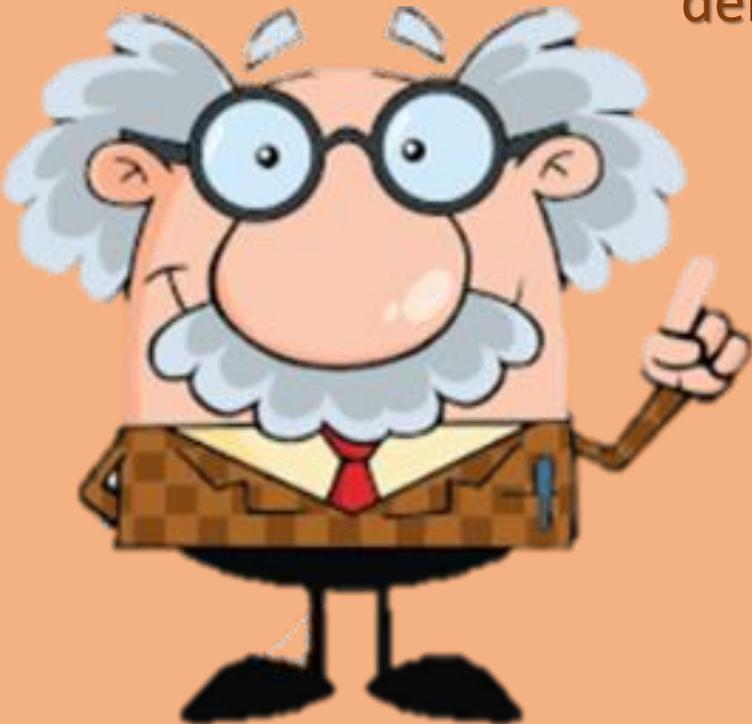
⇒ Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare le interazioni del docente con gli studenti, individualmente e collettivamente.

Apprendimento collaborativo:

⇒ Usare il digitale per favorire e ottimizzare la collaborazione fra gli studenti.

Apprendimento autoregolato:

⇒ Usare le tecnologie per rendere gli studenti in grado di riflettere sul proprio apprendimento, di dare evidenza dei propri progressi, di condividere spunti e riflessioni e di proporre soluzioni creative.





4. Valutazione dell'apprendimento

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione.

Quando si cerca di integrare il digitale nella didattica, bisogna considerare in che modo esse possono essere utilizzate per **ottimizzare le strategie di valutazione** esistenti e per favorire approcci di valutazione innovativi.

Il docente con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche in ambito valutativo. Si apre infatti la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente.

Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo, insieme all'analisi sulle attività degli studenti e sui risultati raggiunti.

Allo stesso tempo le tecnologie digitali possono essere utili al docente per monitorare i progressi, per offrire un riscontro tempestivo e per valutare e adattare le strategie didattiche utilizzate.

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, **amplificando le opportunità** degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne **protagonisti attivi**.

Il digitale può quindi essere usato per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un prodotto e nella riflessione.



Le tecnologie possono inoltre contribuire a favorire una **didattica personalizzata**, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento.

Il docente deve comunque prestare attenzione a non incrementare le diseguaglianze (il cosiddetto **digital divide**) a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti.

Accessibilità e inclusione:

- ⇒ Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano **accessibili** a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali
- ⇒ Considerare aspettative, abilità e abitudini degli studenti rispetto al mondo digitale e rispondere in modo appropriato, anche tenendo conto di eventuali limiti contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Differenziazione e personalizzazione:

- ⇒ Utilizzare il digitale per rispondere ai diversi bisogni educativi degli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

Partecipazione attiva:

- ⇒ Favorire l'attivazione delle **abilità trasversali** e del pensiero critico e la libera espressione della creatività.
- ⇒ Coinvolgere lo studente in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi.



6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Fra le varie competenze trasversali che il docente è chiamato a promuovere negli studenti, figurano ovviamente anche le competenze digitali. La capacità del docente di promuoverle negli studenti è fortemente interconnessa alle proprie competenze digitali

Comunicazione e collaborazione digitale:

⇒ Proporre attività per favorire, attraverso l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali, la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (**cittadinanza attiva**).

Risoluzione di problemi:

⇒ Proporre attività per identificare e risolvere problemi e di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche nelle nuove situazioni.



Alfabetizzazione all'informazione e ai media:

- ⇒ Proporre attività che consentano allo studente di **reperire, organizzare, elaborare, analizzare e interpretare** le informazioni
- ⇒ Permettere allo studente di valutare in modo critico **la credibilità e l'attendibilità** delle informazioni e delle loro fonti.

Creazione di contenuti digitali:

- ⇒ Proporre attività che consentano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare i contenuti digitali in formati diversi.



Uso responsabile del digitale:

- ⇒ Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'uso delle tecnologie.
- ⇒ Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo del digitale, con particolare attenzione ai pericoli e ai rischi che ne sono connessi.

Esempi concreti di esperienze digitali connesse al nostro Istituto:



mIOL
SCUOLA

È IL PORTALE CHE PERMETTE A TUTTE LE BIBLIOTECHE SCOLASTICHE ITALIANE DI FORNIRE UN SERVIZIO DI "PRESTITO DIGITALE" (DIGITAL LENDING) A STUDENTI, INSEGNANTI E FAMIGLIE.



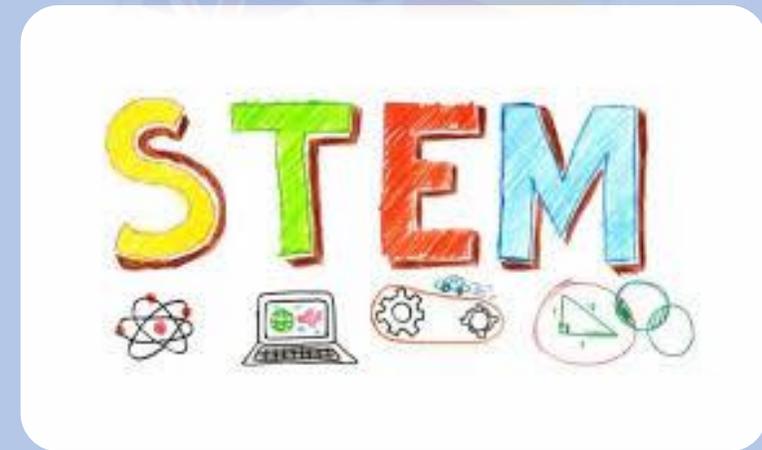
Formare Formatori - Piattaforma di e-learning "Ludovico Vuolo"

IL SISTEMA NORMALE
Formare formatori
DELE SCUOLE DI FORMAZIONE
DI SUA MADRE LA SICILIANA
Piattaforma di e-learning **Ludovico Vuolo** - I.C. Criscuoli
Ambito Avellino3.
IN TUTTA LA SUA ESTENSIONE
RAPPORATO ALLA PUBBLICA ISTRUZIONE.
Spis. 191. Sul servizio. - come profitano?
Dic. 191. 04. 2214. 7. 19.

Benvenuto nella Piattaforma di e-learning "Ludovico Vuolo" I.C. Criscuoli Ambito Avellino3.



Esempi concreti di esperienze digitali connesse al nostro Istituto:





PNRR FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



AULE 4.0
ambienti innovativi
VIDEOR

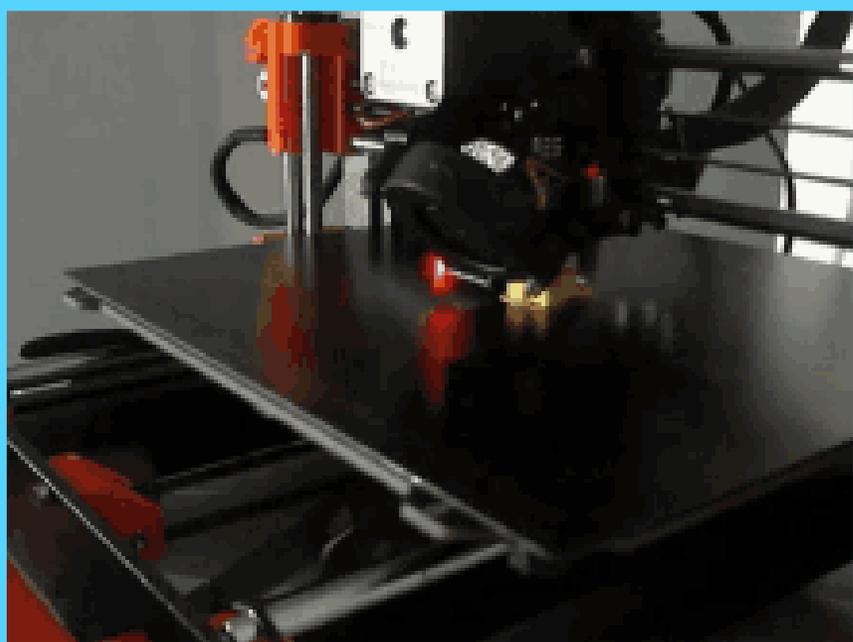
AULE 4.0

ambienti innovativi



PNRR
FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Università e della Ricerca
Italiadomani



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

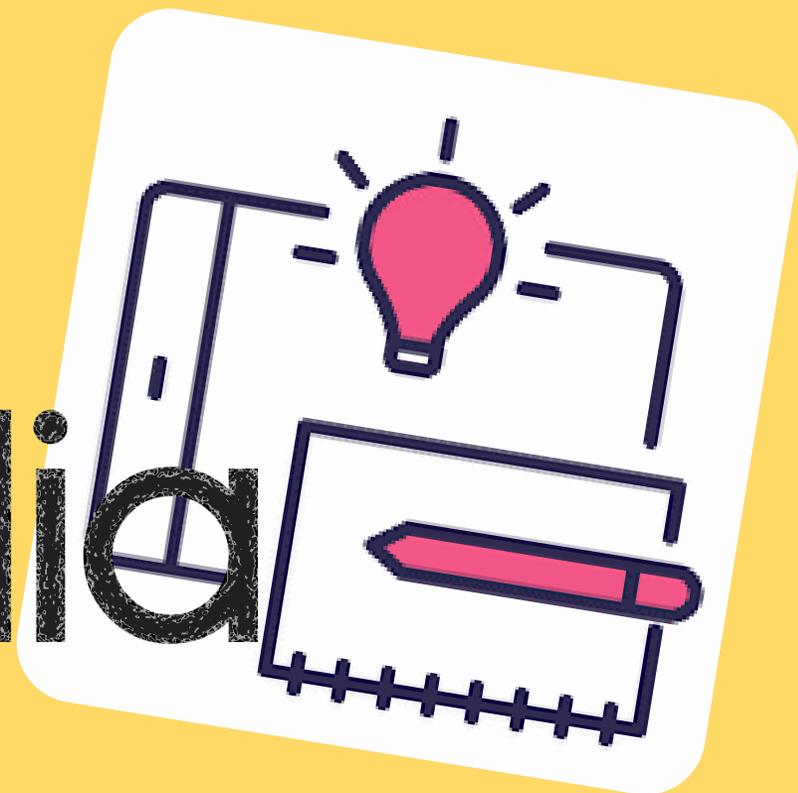


AULE 4.0
ambienti innovativi
VIDEOR



Passiamo al lavoro di oggi...!!!

ipermedia



**«Realizzazione di un
IPERMEDIA a carattere didattico»**

Cos'è un IPERMEDIA

IPERMEDIA O IPERMEDIALITÀ

è un termine generico, derivato da ipertesto, che integra una raccolta di informazioni eterogenee, quali grafica, audio, video e testo, connessi tra loro in maniera non sequenziale.

Il termine è un'evoluzione del termine multimedia, o multimedialità.

Questa parola indica la caratteristica degli ipertesti che non sono solo costituiti da testo scritto, ma che utilizzano anche altri linguaggi (immagini, suoni, video).

Gli "*ipermedia*" sono insieme *multimediali* e *ipertestuali*.



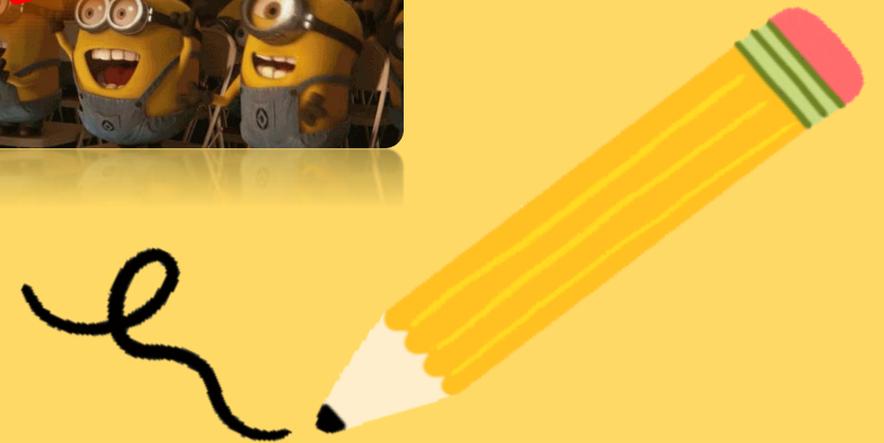
Il loro messaggio è strutturato in modo reticolare, e attraverso i links il fruitore si sposta da un testo scritto a un'immagine, da un'immagine a un'altra, da un'immagine a un messaggio sonoro, video e così via.



Questo permette *arricchimento* e *flessibilità* della comunicazione.



Le abilità tecniche e gli strumenti necessari per produrre un ipermedia fanno sì che la loro produzione non sia ancora alla portata di tutti, mentre la loro fruizione è ormai diffusa, anche rispetto all'uso per l'apprendimento scolastico.



Questa presentazione è un IPERMEDIA

