



E-LEARNING

PER INSEGNANTI DI MATERIE UMANISTICHE

UNA GUIDA PASSO PASSO PER MIGLIORARE I
PROCESSI DI INSEGNAMENTO E DI APPRENDIMENTO
NELLA TUA CLASSE

TACCLE 2

E-LEARNING PER INSEGNANTI DI MATERIE UMANISTICHE

UNA GUIDA PASSO PASSO
PER MIGLIORARE I PROCESSI DI INSEGNAMENTO
E DI APPRENDIMENTO NELLA TUA CLASSE

Jenny Hughes, Nicholas Daniels, *Editor*
Jens Vermeersch, *coordinatore del progetto*

Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda Quintero, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Sandra Fradão, Giulio Gabbianelli, Isabel Gutiérrez Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, Francisca Soares, José Luis Torres Carvalho, Anne-Marie Tytgat
Autori

TACCLE2 - e-learning per insegnanti di materie umanistiche

Una guida passo passo per migliorare i processi di insegnamento e di apprendimento nella tua classe

Brussels, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2014



Se hai domande su questo manuale

O sul progetto da cui ha avuto origine:

Jens Vermeersch

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Internationalisation department

Brussels

E-mail: internationalisering@g-o.be

Jenny Hughes, Nicholas Daniels [Eds.]

48 pp. – 29,7 cm.

D/2014/8479/12

ISBN 9789078398240

L'editing di questo libro è stato terminato il 31 dicembre 2013.

Copertina e layout: Bart Vlieghe (www.watchitproductions.be)

Immagini: Koen Daenen

SITO WEB DEL PROGETTO: WWW.TACCLE2.EU

Questo progetto Comenius multilaterale è stato finanziato col supporto della Commissione Europea.

Progetto numero: 517726-LLP-1-2011-1-BE-COMENIUS-CMP.

Questo libro riflette unicamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso fatto delle informazioni in esso contenute.



Partecipano a TACCLE2, Fernando Albuquerque Costa, JanBierweiler, Linda Castañeda Quintero, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Sandra Fradão, Giulio Gabbianelli, Isabel Gutiérrez Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, José Luis Torres Carvalho, Anne-Marie Tytgat, Jens Vermeersch. Il progetto è pubblicato con licenza Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Belgium.

Introduzione

p. 6

ATTIVITÀ PER:

- Sviluppare una comunicazione efficace
- Definire ed esplorare gli ambienti
- Sviluppare abilità di ricerca
- Comprendere un testo

p. 11

p. 17

p. 23

p. 31

ALTRE RISORSE

p. 37

Conclusioni

p. 38

Quattro anni fa veniva pubblicato “Il Manuale di e-Learning per insegnanti”. Il libro fu, in origine, tradotto in otto lingue, ma da quel momento è stato volontariamente tradotto in altre cinque lingue. Il numero di copie cartacee, download effettuati e copie digitali ha raggiunto le 20.000 unità. In aggiunta sono stati organizzati 5 corsi internazionali di formazione ed innumerevoli corsi locali con il nome Taccle. Taccle è diventato un brand – sinonimo di eccellenza nella pratica dell’e-learning per insegnanti.

In ogni caso, il mondo digitale si evolve rapidamente e per questo diamo il benvenuto alla nuova serie di libri che aggiornano i contenuti precedenti per riflettere sul cambiamento delle tecnologie e forniscono idee specifiche supportando gli insegnanti in base al loro settore di insegnamento o all’età dei loro studenti. In particolare, diamo il benvenuto al sito web Taccle2 (www.taccle2.eu), che contiene un flusso costante di nuove idee ed attività fornite da insegnanti e formatori. Questo costituisce una risorsa inestimabile per tutti gli insegnanti, sia per coloro che stanno sperimentando per la prima volta l’e-learning che per coloro che hanno già esperienza sull’argomento e che vogliono scambiare idee con altri.

Come tutti i libri, anche la serie Taccle2 diventerà obsoleta in pochi anni. Speriamo che nel frattempo possa fornire stimoli, ispirazione e, cosa più importante, il maggior supporto pratico possibile agli insegnanti. Allo stesso tempo continuiamo sul continuo sviluppo del sito web Taccle2 sperando che possa diventare il punto di riferimento per una comunità di pratica attiva riservata ad insegnanti, in grado di continuare anche dopo la fine del progetto.

Nel 2014 nessun insegnante può permettersi di ignorare la tecnologia che ci circonda. Nessun insegnante può negare le opportunità di apprendimento che questa può fornire ai propri studenti. Nessun insegnante dovrebbe far avventurare i propri studenti nel mondo digitale senza avere gli strumenti per poter sopravvivere.

Vorremmo ripetere le parole di Bill Gates.

“la tecnologia è solo uno strumento. Per permettere ai bambini di lavorare insieme e per motivarli, l’insegnante sarà sempre l’elemento più importante.”

INTRODUZIONE

Questo manuale è il risultato di un progetto transnazionale denominato TACCLE2, acronimo per Teachers' Aids on Creating Content for Learning Environments (Supporto agli insegnanti nella creazione di contenuti per ambienti di apprendimento). In altre parole, questo è un manuale che supporta gli insegnanti nell'utilizzo dell'e-learning per l'insegnamento delle materie umanistiche e delle lingue. Fa parte di una serie di manuali: gli altri sono e-learning per gli insegnanti delle scuole elementari, e-learning per gli insegnanti di materie scientifiche, e-Learning per gli insegnanti di materie artistiche ed e-learning per l'insegnamento delle competenze di base 14-18.

Questo libro si occupa dell'utilizzo delle risorse web 2.0 nell'ambito delle materie umanistiche. Questo significa che ci concentreremo su social software e le applicazioni che consentono agli studenti di creare, condividere e pubblicare contenuti online al posto di esserne consumatori passivi. Diamo per scontato che molti insegnanti stiano già usando il web come risorsa – ad esempio, integrando attività di ricerca di informazioni sul web nelle loro lezioni. Questo è ciò che chiamiamo web 1.0.

Questo non è un libro di testo, un lavoro accademico o un libro che riguarda le competenze ICT nel curriculum. Non è un libro per insegnanti di ICT o per esperti (sebbene possa fornire spunti anche per i più esperti tra noi!). È stato pensato per aiutare ogni insegnante ad utilizzare le metodologie e-learning applicate alle materie umanistiche, al fine di rendere le lezioni più divertenti, più creative e facili da preparare, migliorando il coinvolgimento degli studenti.

QUINDI, QUESTO È UN MANUALE PER L'INSEGNAMENTO DIGITALE DELLE MATERIE UMANISTICHE, GIUSTO?

Forse. Tutto dipende dalle tue esigenze ed opinioni, dal paese in cui vivi e dalla tua definizione di insegnamento "digitale" delle materie umanistiche. Ciò che si può affermare con certezza è che l'insegnamento digitale delle materie umanistiche costituisce un campo di ricerca, di insegnamento e creazione definito dall'incrocio tra informatica e discipline umanistiche. In generale la definizione dell'insegnamento digitale delle materie umanistiche è volatile e molto contestata. Molti insegnanti tradizionali di materie umanistiche lo definiscono come un capriccio, accusando il movimento per l'insegnamento digitale delle scienze umanistiche di avere un'agenda rivoluzionaria, sebbene sia ancora poco chiaro in cosa consista questa agenda.

In ogni caso, la sua definizione dipende da te. Noi ci siamo interessati soltanto all'utilizzo dell'e-learning per un insegnamento efficace delle materie umanistiche e delle lingue. La maggior parte di noi è costituita da insegnanti responsabili, impegnati nel continuo miglioramento delle proprie attività in aula. Lasciamo quindi, le dispute e le definizioni sull'insegnamento digitale delle materie umanistiche agli altri.

Dal momento che stiamo parlando di definizioni, le materie incluse in questo manuale potrebbero stupire alcuni di voi. Sebbene abbiamo riscontrato molte più affinità che differenze su *cosa* e *come* i docenti insegnano nei vari paesi, tuttavia ci sono alcune differenze chiave nei vari curricula. Diversi paesi utilizzano l'espressione "materie umanistiche" per definire differenti gruppi di materie, ma la maggior parte di esse sono comuni a tutti. Questo non è un manuale sulla comparazione dei vari metodi educativi, quindi abbiamo adottato il principio secondo cui "più siamo meglio è" e abbiamo incluso esperienze da tutta Europa. Pensiamo che un'attività possa facilmente essere adattata ed usata per insegnare diverse materie. Abbiamo segnalato questa possibilità

nella sezione "Appropriato anche per..."

Tieni a mente alcune delle materie che abbiamo in questo manuale: geografia, storia, sociologia, economia, filosofia, lingue (incluse le lingue straniere) e letteratura. Consulta il sito web di Taccle2 per ulteriori idee: www.taccle2.eu

Potresti aver notato che l'insegnamento della religione non è inclusa come materia. La prospettiva di pubblicare attività che promuovono uno specifico credo religioso in un'area geografica così vasta sarebbe stato più che azzardato. In ogni caso, ci sono diversi siti specifici per ogni paese e religione che possono aiutarti. Se sei un insegnante di religione potresti consultare <http://www.lezionidireligione.it/>.

COSA C'È NEL MANUALE?

La parte più consistente del manuale è dedicata ad idee pratiche nell'utilizzo delle ICT in aula – all'inizio di ogni sezione troverai alcune informazioni aggiuntive. C'è anche una parte più generale che abbiamo chiamato "Argomenti generali" dove abbiamo provato a trattare alcuni dei dubbi, sia reali che ipotetici, che gli insegnanti potrebbero avere sull'e-learning – incluso la sicurezza di internet, l'hardware e l'infrastruttura, il copyright ed altro.

Questo manuale è stato pensato per non essere letto necessariamente dall'inizio alla fine – è più uno strumento da consultare per avere alcuni spunti. Le lezioni passo passo sono solo degli esempi di cosa altri insegnanti HANNO fatto, che tu potresti adattare, modificare o espandere a tuo piacimento. La cosa non ci offenderebbe affatto! Sono scritti in modo tale da aiutarti a diventare competente nell'uso di vari strumenti online, ma allo stesso tempo ti permetteranno di creare un contesto d'aula in cui sperimentarli. Sono tutti stati scritti e valutati da insegnanti reali di materie umanistiche abituati ad organizzare queste attività in classi "difficili" (sappiamo cosa significa), con una connessione internet precaria, computer vecchi e con poche risorse per attrezzature e software.

Per questa ragione, le attività non hanno "scopi e obiettivi" né una lista specifica di abilità e competenze. Abbiamo provato a raggrupparle in macro aree di competenze ed abilità comuni nelle scuole europee, come ad esempio la comunicazione efficace. Questo ti può sembrare strano, ma dopo varie discussioni, tenendo in considerazione che il libro sarebbe dovuto essere tradotto in varie lingue, è apparso chiaro che ogni paese europeo definisce le competenze e le abilità in un modo leggermente differente, la stessa cosa vale per l'organizzazione dei curricula delle materie umanistiche e delle lingue. Quindi, nessuna delle 4 macro categorie che abbiamo scelto di usare (vedi sotto) è esaustiva o definitiva, ma tutte si prestano ad includere una enorme varietà di materie e discipline.

Ne abbiamo identificate 4 compatibili con il Quadro comune europeo di riferimento:

1. COMUNICAZIONE EFFICACE

Gli studenti dovrebbero essere capaci di comunicare nella loro lingua madre ed almeno in una lingua straniera. Questo comprende ascoltare, parlare, leggere e scrivere.

2. COMPrensione DEI TESTI

Gli studenti dovrebbero non solo essere capaci di ottenere informazioni da un testo, ma anche di valutare il suo significato e le connessioni con altri testi.

3. COMPrensione DEGLI AMBIENTI

Gli studenti dovrebbero essere in grado di comprendere i processi e gli sviluppi sociali. Dovrebbero sviluppare competenze sociali e civiche che includono empatia, tolleranza, comprensione dei diversi punti di vista e capacità di negoziazione. In aggiunta dovrebbero conoscere il loro patrimonio culturale, le culture che li circondano e dovrebbero saper godere delle loro ricchezze.

4. ABILITÀ DI RICERCA

Gli studenti dovrebbero essere capaci di utilizzare le ICT per cercare, valutare, immagazzinare,

produrre, presentare e scambiare informazioni.

La cosa che accomuna gli insegnanti di tutta Europa è il fatto di insegnare delle abilità e che queste abilità sono comuni a più materie umanistiche. I nostri esempi si basano su queste abilità e sono selezionati per illustrare una varietà di tecnologie. Il contenuto di queste macro categorie è spiegato in modo più esaustivo successivamente nel manuale, ma, qui di seguito troverete una panoramica generale:

1. COMUNICAZIONE EFFICACE

- Parlare leggere, scrivere ed ascoltare
- Organizzare e comunicare idee
- Creare, condividere e pubblicare
- Comunicazione appropriata: linguaggio formale ed informale, etichetta ecc.

2. AFFRONTARE E GESTIRE L'AMBIENTE

- Cause ed effetti
- Influenza di differenti fattori
- Punti di vista, prospettive ed interpretazioni
- Riconoscimento di differenti ambienti sociali

3. RICERCA

- Trovare informazioni, ricerca dati, efficacia ed accuratezza
- Distinzione tra le diverse fonti
- Raccolta, selezione, analisi e riassunto di dati
- Criteri di valutazione dei dati
- Integrazione di diverse prospettive/punti di vista
- Affidabilità delle fonti

4. COMPrensIONE DEI TESTI

- Lettura
- Comprensione
- Differenti generi di scrittura
- Romanzo, saggio e poesia

L'obiettivo di ogni lezione che tu voglia provare dipenderà da te, dai tuoi studenti e dal tuo programma di lavoro e modalità di valutazione. Per esempio, una delle prime lezioni del manuale riguarda l'utilizzo del podcast per lo sviluppo di competenze di comunicazione efficace. Abbiamo usato l'esercizio per sviluppare le abilità di linguaggio ed ascolto. Potresti decidere di utilizzare la stessa attività per sviluppare abilità tecnologiche o per migliorare le performance dei tuoi studenti. Con i corretti aggiustamenti potresti usarla per insegnare storia o economia o matematica (potresti organizzare una lezione di matematica alla radio!). La nostra intenzione è di fornirti idee didattiche flessibili, facili da trasferire ad altre materie e contesti. Questo è il motivo per cui abbiamo inserito in ogni lezione fumetti contenenti idee brevi ed accattivanti su altri strumenti online da utilizzare per arricchire la lezione e rendere più impegnativa l'attività. Speriamo che questo ti dia un incentivo maggiore nell'applicare le idee che ti sembrano più utili ed interessanti per i tuoi studenti. Certamente, se non ti senti sicuro, puoi ignorare questi suggerimenti e concentrarti sulla lezione principale. Puoi sempre aumentare il contenuto di e-learning via via che la tua confidenza aumenta.

QUAL È LA STORIA DI QUESTO LIBRO?

Il trampolino di lancio per questa nuova serie è stata la popolarità raggiunta dal primo manuale E-learning di Taccle per gli insegnanti, pubblicato nel 2009. Il libro originale trattava gli elementi di base dell'utilizzo dell'e-learning. Tra questi, la descrizione di alcune idee sull'utilizzo in aula di un toolkit di base costituito da software sociali, alcune spiegazioni informali rivolte agli insegnanti su alcuni argomenti importanti nell'utilizzo dell'e-learning (come i metadata, i diritti d'autore, il web 2.0 e il web 3.0) ed alcune competenze di base di cui hanno bisogno gli insegnanti per creare

risorse dedicate all'apprendimento. Ha anche un glossario di termini ed abbreviazioni relative all'e-learning. Copie stampate del manuale originale sono ancora disponibili in numero limitato in Inglese, Francese, Olandese, Italiano, Portoghese, e Spagnolo oppure si possono scaricare come .pdf file al link www.tacple.eu/content/view/full/15/43/lang/en/ (Se vivi fuori dalle comunità che adottano queste lingue ci sono anche traduzioni locali in Arabo, Swazi ed altre lingue.)

Il lancio del manuale originale di TACCLE è stato seguito da una serie di corsi di formazione per gli insegnanti in tutta Europa. I feedback provenienti da questi corsi hanno generato i libri che sono seguiti. In particolare, poiché i corsi (ed il manuale originale) erano tutti pensati per insegnanti di scuole secondarie, gli esempi erano generici e gli insegnanti delle diverse materie hanno trovato difficile applicarli nelle proprie discipline (*"il Podcasting è un vero divertimento ma non può essere usato per la matematica!"*). Questo libro dunque è stato creato per insegnanti di materie umanistiche e lingue, ma nulla vieta che un insegnante di scienze possa prendere qualche idea, spinto dalla curiosità!

IL SITO WEB DI TACCLE 2 È [HTTP://TACCLE2.EU](http://TACCLE2.EU)

Il sito web di Tacple 2 è una risorsa on-line per insegnanti. Contiene idee di immediata realizzazione per l'e-learning in aula. Esiste un'area speciale dedicata alle materie umanistiche, ma è possibile anche selezionare i materiali in base alla materia, le tecnologie utilizzate, la gamma d'età e l'argomento trattato. Contiene una completa pianificazione della lezione per gli insegnanti che hanno appena iniziato a sperimentare l'e-learning e articoli più brevi con una gamma di idee molto più vasta per i più esperti. Siamo desiderosi di vedere i tuoi contributi! Ti chiediamo di inviarci alcuni esempi dei lavori che la tua classe ha prodotto in modo che possano essere da ispirazione per gli altri.

COSA NON È COMPRESO IN QUESTO LIBRO?

Se avessimo incluso tutto ciò che avremmo voluto, avremmo dovuto pubblicare diversi volumi tanto da richiedere un ampliamento della tua biblioteca scolastica. Quindi se il tuo software preferito non è stato utilizzato oppure sei ancora bloccato su alcune idee per l'insegnamento con l'e-learning puoi consultare il sito web per avere qualche ispirazione.

Non abbiamo trattato specificamente strumenti e-learning dedicati a sostenere gli allievi con specifici bisogni educativi. Ogni attività è scritta dando per scontato che tu sia impegnato a sviluppare diverse competenze nella stessa classe in base alle abilità dei diversi gruppi. Abbiamo cercato di dimostrare come queste attività si possano differenziare, fornendo ulteriori sfide per coloro che sono più capaci e maggior sostegno per coloro che hanno maggiori bisogni educativi. Il supporto a studenti con bisogni educativi particolari costituisce un'area molto specifica e saremmo stati folli a voler prevedere delle attività per quegli allievi che non si trovano nel sistema educativo tradizionale.

Ti incoraggiamo anche a consultare gli altri manuali di questa serie (menzionati prima). Anche i manuali per le scuole primarie possono contenere attività idonee alle scuole medie. Con piccoli aggiustamenti quasi tutte le attività presenti nei vari libri potrebbero essere idonee per i tuoi studenti.

Infine, vogliamo aggiungere un avvertimento! L'E-learning NON è sinonimo di IT e non necessariamente è orientato allo sviluppo delle competenze ICT degli allievi, anche se sarà senza dubbio utile a questo scopo. Non significa nemmeno che le "IT siano immediatamente integrate nel curriculum", tuttavia costituisce un grande passo in avanti verso questo obiettivo! Questo libro serve per aiutarti, come insegnante, a muovere i primi passi nell'uso delle nuove tecnologie come parte integrante della tua attività in aula. Non è un'altra iniziativa che devi intraprendere e non è un lavoro in più o una materia in più che devi incastrare nel tuo schema lavorativo già stracarico. La maggior parte delle volte, le tecnologie digitali possono risparmiarti tempo ed energia e certamente possono fornire maggiori risultati ad una classe su cui i metodi e le risorse tradizionali non funzionano.

Le gite virtuali su Google Earth sono un'alternativa migliore rispetto ad andare in giro faticosamente nel fango e sotto la pioggia a metà gennaio.

È importante dire che questo libro include attività sia di squadra che individuali. Sappiamo bene che in diversi paesi esiste una GRANDE difficoltà nel far lavorare gli studenti su attività collaborative e ne capiamo le ragioni. Crediamo anche che gli studenti debbano essere in grado di saper lavorare in modo indipendente e via via che crescono devono riuscire sempre di più a fare a meno del supporto dell'insegnante. Il mondo del lavoro dà grande importanza al lavoro di squadra e alla collaborazione, ma non a spese dell'autonomia e dell'iniziativa personale.

Non pretendiamo che l'e-learning sia la risposta ad ogni problema di insegnamento e non dovrebbe essere utilizzato a priori in ogni occasione. È divertente, stimolante, accende l'immaginazione dei ragazzi, e quando ci avrai preso la mano ti stupirai di come finora hai potuto farne a meno!

SEZIONE 1

1. COMUNICAZIONE EFFICACE

Lo sviluppo della capacità di comunicare in modo efficace in contesti diversi non può essere sottovalutata. Oltre ad essere un'abilità chiave nelle materie umanistiche essa è anche fondamentale come competenza di base nella vita di tutti i giorni. Molti datori di lavoro valutano la capacità di comunicare efficacemente come una delle competenze maggiormente apprezzabili in un impiegato. Ma cosa si intende per comunicazione efficace o non efficace?

La comunicazione può essere considerata efficace quando chi riceve il messaggio comprende il significato e può accuratamente e sinteticamente riportarlo al suo interlocutore. Questa potrebbe sembrare una definizione eccessivamente semplificata, ma pensiamo che sia adeguata. Una comunicazione non efficace può essere caratterizzata dal fatto che genera confusione, frustrazione e, molto spesso, discussioni. Questo significa che gli studenti avranno bisogno di discutere per potenziare le loro capacità comunicative? La capacità di argomentare in modo efficace è una abilità che l'e-learning può aiutare a sviluppare!

Detto questo, non ci sogniamo di dire agli insegnanti come insegnare le abilità per comunicare efficacemente. Uno degli scopi di questo manuale è dimostrare agli insegnanti come essi possono utilizzare l'e-learning per migliorare le buone pratiche già esistenti. La comunicazione online aggiunge una ulteriore dimensione, la permanenza, rispetto alla comunicazione faccia a faccia: tutto ciò che viene comunicato su internet, normalmente rimane per sempre, quindi insegnare agli studenti a comunicare in modo appropriato è fondamentale per una comunicazione *efficace*. Discussioni, incomprensioni ed un uso inappropriato del linguaggio sono gestibili e risolvibili in modo più semplice se le comunicazioni sono avvenute, ad esempio, su un social network.

Abbiamo bisogno di insegnare agli studenti che una comunicazione efficace deve anche essere appropriata al contesto in cui avviene. La prima lezione cerca di enfatizzare questo aspetto utilizzando una situazione piena di potenziali tranelli... una trasmissione radiofonica! La seconda incoraggia gli studenti ad essere sensibili alle sensazioni degli altri e ad avere cautela in caso di dubbi.

PARLIAMONE...

DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti sviluppano le loro abilità comunicative conducendo un talk show radiofonico o prendendone parte in qualità di ospiti/esperti. Questo è particolarmente utile a sviluppare le capacità di improvvisazione e mantenere uno standard appropriato anche se si è sotto pressione! È una buona opportunità per giudicare la conoscenza di una materia e la comprensione in un contesto non usuale. In base al tuo livello di competenza, potresti voler programmare prima dell'attività una qualche forma di supporto. Poter contare su un collega esperto di ICT in caso di bisogno può essere un grande supporto!

se i tuoi studenti hanno un indirizzo email, chiedi loro di inviarsi l'un l'altro delle domande per realizzare l'intervista utilizzando www.vocaroo.com

L'ATTIVITÀ

Inizia facendo ascoltare un esempio ai tuoi studenti. Puoi scegliere un podcast da: www.historycast.net. Questo mostrerà ai tuoi studenti cosa è possibile fare e fornirà un esempio da seguire. Sulla base di questo puoi discutere con gli studenti su cosa sia un podcast...potresti rimanere sorpreso dal fatto che alcuni di loro non hanno assolutamente idea di cosa sia!

Avrai bisogno di un argomento che possa essere suddiviso in più parti, ad esempio la rivoluzione industriale: carbone, treni, canali ecc... o il riscaldamento globale: deforestazione, CFC, inquinamento. Dividi la classe in gruppi sulla base dei singoli argomenti.

se i tuoi studenti hanno difficoltà a definire degli argomenti specifici chiedi loro di cercare l'argomento principale su www.taggalaxy.de. Questo potrebbe aiutarli a trovare argomenti correlati, notizie, idee e titoli.

Puoi anche consentire agli studenti di effettuare una ricerca da soli o fornire loro del materiale. Dipende da quanto tempo vuoi dedicare a questa fase.

Quando hanno collezionato le informazioni, essi dovranno preparare un copione. Storyboard e modelli potrebbero essere utili, specialmente con studenti più giovani o meno abili. Enfatizza che il programma ha bisogno di una struttura ben definita ad esempio iniziare con Cosa è il riscaldamento globale? E finire con Cosa possono fare gli ascoltatori?

Registra le interviste utilizzando il microfono di un computer o un registratore mp3. Abbiamo usato uno ZOOM H-1 perché consente di registrare la trasmissione in classe con il pubblico. Lascia che gli studenti si prendano i loro tempi ed incoraggiali se fanno errori. Saranno incredibilmente nervosi!



fai creare agli studenti semplici jingle utilizzando garage band (per Mac) o www.audacity.com. Se utilizzi garage Band, clicca sul pulsante che ha la forma ad "omega" e troverai una serie di esempi pre-registrati. Gli studenti possono anche registrare la loro voce di accompagnamento al jingle. Ci sono molti tutorial su youtube che in circa un'ora potranno consentire a chiunque di creare un jingle appropriato. Puoi fare la stessa cosa anche con Audacity ma il processo non è così immediato.

Fai conoscere ai tuoi studenti Audacity. È uno dei software di registrazione audio più semplici in circolazione ed esistono innumerevoli tutorial disponibili in varie lingue su youtube. In base alla nostra esperienza gli studenti imparano ad utilizzarlo immediatamente.

Esporta il file audio in mp3 e ascolta in classe. Sarai stupito di quanto assomigli ad un programma radiofonico reale. Lascia che gli studenti esprimano la loro opinione sul programma e, quando lo ritieni giusto, sulla performance dei vari personaggi. Per quanto gli studenti possono essere abbastanza critici, raramente saranno arroganti o scorretti.

In alternativa, fai creare agli studenti un questionario online per collezionare i vari feedback con www.surveymonkey.com

MATERIALI

- Avrai bisogno di tempo! Questa attività non può essere svolta in una sola lezione.
- Avrai bisogno del supporto del dipartimento (o degli insegnanti) di ICT, non solo in caso di problemi, ma anche perché avrai bisogno di utilizzare le loro dotazioni ICT più volte!
- Dispositivi di registrazione (microfono, registratore mp3...)
- Risorse audio gratuite www.freesound.org • <http://ccmixter.org> • www.jamendo.com
- Uno strumento di editing audio come www.audacity.sourceforge.net

VALORE AGGIUNTO

Una piccola pressione può rivelarsi molto efficace nello sviluppo delle abilità di comunicazione! Gli studenti più silenziosi e tranquilli spesso possono trovarsi meglio nello svolgimento di compiti individuali o con piccoli gruppi di lavoro rispetto alle discussioni in cui è coinvolta l'intera classe. In generale, lo standard delle abilità di comunicazione di qualunque studente migliora quando gli studenti sanno a) di essere registrati e b) che altri li stanno ascoltando!

APPROPRIATO ANCHE PER...

Lingue e letteratura

CONOSCI IL TUO AVATAR

DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti sviluppano le loro abilità di comunicazione presentandosi agli altri, impersonando i compagni di classe, personaggi storici o persone famose. Potrebbero anche descrivere a parole il proprio avatar da dietro un sipario, mentre un loro compagno lo disegna. In un secondo momento potranno comparare i risultati.

Chiedi agli studenti di utilizzare www.faceyourmanga.com per creare un avatar.

L'ATTIVITÀ

Lascia agli studenti il tempo di esplorare www.faceyourmanga.com. Discuti i punti di forza dello strumento, ad es. la grande varietà di scelta, e i punti deboli, ad esempio, il fatto che non consente di aggiungere una voce registrata all'avatar.

Dividi gli studenti in coppie e fornisci loro un computer. Chiedi ad entrambi di crearsi un avatar a vicenda. Se non ce l'hanno ancora, essi dovranno prima creare un account su www.faceyourmanga.com e fare il login. In alternativa puoi creare un account e consentire agli studenti di usarlo. Seduti uno di fronte all'altro, proveranno a creare l'avatar del proprio compagno. L'avatar dovrà essere riconoscibile e gli studenti dovrebbero essere avvisati di non offendere le sensibilità del proprio compagno. Una volta finito, si mostreranno le loro creazioni a vicenda e apporteranno le modifiche necessarie in base alle indicazioni del proprio compagno. Infine si invieranno l'avatar via email l'un l'altro.

Puoi salvare uno screenshot con un iPad per esportare l'avatar.

Gli studenti devono preparare una presentazione per l'avatar del proprio compagno. La presentazione può essere fatta in prima o terza persona. Questa può anche essere scritta e presentata nella loro lingua madre o nella loro seconda lingua.

Chiedi agli studenti di approfondire l'argomento creando un Thinglink del loro avatar www.thinglink.com

Una volta entrati, essi creeranno un nuovo Fotobabble caricando l'avatar che hanno creato con www.meetyourmanga.com. Chiedi loro di registrare le loro presentazioni cliccando sul tasto "record". La presentazione può essere registrata quante volte si vuole, ma crediamo sia meglio dare loro un limite di tempo o alcuni studenti non saranno mai soddisfatti del risultato. Infine gli studenti condivideranno il loro Fotobabble inviandone il link cliccando sul pulsante "Share this Fotobabble" alla destra dello schermo. Il link può essere condiviso via email Twitter o Facebook.



Fai divertire i tuoi studenti facendo loro usare il loro avatar per creare un blabber www.blabberize.com

MATERIALI

- Un PC/Device per ogni coppia di studenti
- Connessione Internet
- Microfono e casse (inclusi in molti portatili e tablet)
- Cuffie (opzionali)

VALORE AGGIUNTO

Lavorare in modo creativo aiuta gli studenti a sviluppare il loro linguaggio creativo, utilissimo per l'apprendimento di una seconda lingua. Molto spesso le discussioni in cui sono coinvolti gli studenti mentre stanno lavorando sui loro avatar faranno nascere importanti spunti di apprendimento per il futuro, ad esempio: essi riescono a descrivere le caratteristiche fisiche senza aiuto? Presentando l'avatar del proprio compagno svilupperanno la comprensione e la facilità d'uso del tempo verbale presente, termini e pronomi. Saranno anche spinti ad ampliare il proprio vocabolario dal momento che i loro capelli non sono proprio "marroni", ma "castani" e gli occhi "azzurri" e a mandarla.

APPROPRIATO ANCHE PER...

Storia (creare avatar/Blabber per personaggi storici), scienze (creare un Fotobabble per elementi e composti) e geografia (creare Fotobabble per rocce e minerali).

SEZIONE 1

2. DESCRIVERE ED ESPLORARE GLI AMBIENTI

In questo caso la parola "ambiente" sta ad indicare ogni luogo o situazione in cui un evento si è verificato, si sta verificando o si verificherà. In geografia questo è facilmente identificabile con un luogo come ad esempio Stonehenge, Caldy Island o l'Etiopia ecc... In storia, potrebbe indicare il luogo di una battaglia, potrebbe indicare il luogo della battaglia di Bosworth così come gli ambienti della corte di Elisabetta I. La spiegazione dei diversi "ambienti" necessita di una attività esplorativa che non deve per forza essere fatta concretamente.

La comprensione dei vari ambienti, in qualunque modo essi siano intesi, è una competenza chiave delle materie umanistiche. Può consentire di avere accesso al passato, ci rende liberi nel presente e ci rivela il futuro. Sfortunatamente poche persone comprendono *l'ambiente* e in particolare *il loro ambiente*. Consentire agli studenti di esplorare e chiarire questa dimensione potrebbe rivelarsi una delle lezioni più importanti della loro vita.

Molti studenti fanno difficoltà a distinguere tra comunicazione formale ed informale. Si dice che l'utilizzo di uno standard non corretto per la lingua inglese venga utilizzato perfino nelle risposte date agli esami - sebbene in alcuni saggi sono presenti frasi non troppo appropriate, non crediamo che questa sia per forza una cosa negativa, ma che ciò dipenda dal contesto. Allo stesso tempo, non crediamo che una comunicazione formale debba per forza essere noiosa. Nella prima lezione di questa sezione gli studenti inizieranno a capire che gli ambienti possono assumere diverse forme e che possono essere presentati in modo contemporaneo, divertente ed innovativo. La seconda lezione incoraggia ad utilizzare Twitter per esplorare l'ambiente locale. Questo aiuterà gli studenti a capire che anche la comunicazione informale può assumere significati diversi in base al tono e ai contenuti.

IL MISTERO DELLA STORIA

DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti di ogni età sono stimolati a scoprire l'identità di una persona, un luogo, un evento, una città o un oggetto misteriosi, attraverso gli indizi presentati su una immagine interattiva di ThingLink. ThingLink è uno strumento che consente di aggiungere tag cliccabili ad una immagine sul web.

La nuova applicazione ThingLink per iPad consente di importare immagini dalla fotocamera dell'iPad e creare immagini interattive. Puoi iniziare usando l'app senza creare un account ThingLink.

L'ATTIVITÀ

L'interfaccia richiede poco esercizio in quanto molto semplice da usare. Il servizio è completamente online e non necessita di scaricare ed installare alcun software. Consente agli utenti di accedere al servizio attraverso vari dispositivi con diversi sistemi operativi. I prodotti sono salvati nel sito ThingLink così che gli utenti non devono avere un proprio sito web per la loro pubblicazione, ma possono sfruttare diverse soluzioni per la condivisione su vari social network. ThingLink è disponibile in diverse lingue oltre all'inglese (es. Francese, Giapponese, Finlandese, Spagnolo o Cinese).

Avrai bisogno di creare un account prima di iniziare. Ti suggeriamo di farlo al posto degli studenti. Per questa attività puoi scegliere di preparare 3-5 immagini ThingLink interattive. Le immagini dovrebbero fornire sufficienti stimoli visivi e sonori per fornire i corretti indizi. Ad esempio, se viene chiesto agli studenti di scoprire l'identità di una persona misteriosa, puoi produrre una breve clip audio usando SoundCloud.com.

Dimostra come fare l'upload di un'immagine. Discuti i criteri con cui scegliere i materiali, ad, es, la lunghezza dei video, il linguaggio, ecc... e mostra agli studenti come creare una registrazione audio con www.soundcloud.com.

Mostra gli elementi di base della ricerca di immagini gratuite, come caricare immagini, inserire del testo sull'immagine, cambiare layout e sfondo o come essere creativi utilizzando le fotografie con www.canva.com.

Dopo aver creato l'account la sfida può cominciare. Gli studenti possono usare la rete o altre fonti offline allo scopo di identificare il personaggio, il posto, l'evento o l'oggetto misteriosi. Chiedi agli studenti di contribuire alla discussione con le proprie idee aggiungendo link e video all'immagine. Ricorda loro di rispondere in modo costruttivo alle idee degli altri.



Sia www.stipple.com che www.imagespike.com sono simili a ThingLink. Entrambe le applicazioni ti consentono di fare l'upload di una immagine e taggarla con dei pin. I pin possono includere video, link, testo, file audio e immagini. Danno anche la possibilità di verificare quando e dove le tue immagini sono state viste e condivise dagli altri.

Abbiamo notato che l'attività può durare una o due ore. Gli studenti hanno bisogno di tempo per valutare gli indizi, determinare una strategia di ricerca, metterla in pratica e pubblicare la soluzione nel canale ThingLink. La tempistica può variare in base al livello di lettura e all'abilità degli studenti di risolvere i problemi.

Per valutare una lezione utilizzando oggetti digitali interattivi puoi usare www.Tackk.com (guarda come esempio <http://tackk.com/B1-week8> oppure "How to create Tackk Boards"). Per ulteriori idee puoi consultare anche www.BlendSpace.com. Ci piace in particolare questo <https://www.blendspace.com/lessons/uqhLilundCBgSg/classical-rome>

MATERIALI

- iPad/iPhone (un dispositivo per studente)
- Connessione internet
- Accesso a SoundCloud con microfono o dispositivo di registrazione. SoundCloud è disponibile come app per dispositivi Android e iOS. Un file può essere registrato sul dispositivo, caricato, e inviato come link da aggiungere all'immagine ThingLink.
- Ti suggeriamo di avere un account per ThingLink e SoundCloud per seguire il lavoro e i progressi degli studenti. Potresti preferire (se l'età degli studenti e le politiche scolastiche lo consentono) di far creare ad ogni studente il proprio account per ogni applicazione utilizzata e consentire loro di condividere i propri lavori.

VALORE AGGIUNTO

Gli insegnanti possono utilizzare ThingLink come moduli didattici interattivi per coinvolgere e ispirare gli studenti fornendo loro esperienze di apprendimento divertenti ed interattive. ThingLink è flessibile ed adattabile su obiettivi didattici specifici.

Appropriato anche per...

- Storia del paesaggio (parchi nazionali, risorse nazionali)
- Governo e politica (incluso il presidente, gli stati e i territori)
- Invenzioni e tecnologia (inclusi gli inventori e l'esplorazione spaziale)
- Storia sociale e culturale (città, migrazioni ecc...)
- Personaggi femminili (letteratura, diritti delle donne ecc...)

IN VIAGGIO

DESCRIZIONE

Ogni giorno appaiono nuove idee sull'utilizzo di Twitter in aula. Indipendentemente dall'uso, raccomandiamo di avere un account Twitter dedicato alle attività scolastiche. In questa attività abbiamo usato Twitter e Google Earth per spingere gli studenti a conoscere meglio i luoghi in cui vivono.

Scopri siti locali di interesse storico su www.historypin.com. Chiedi agli studenti di aggiungere le proprie fotografie alla mappa del luogo in cui vivono.

L'ATTIVITÀ

Chiedi agli studenti di compilare una lista dei siti storici della loro località. Chiedi loro di leggere le loro liste alla classe, dando tempo ad altri gruppi di trascrivere i luoghi che non avevano inserito. Se serve, dai agli studenti un tutorial su Google Earth.

Trova dei tutorial per principianti su <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html>

In base alla loro lista, chiedi agli studenti di utilizzare Google Earth per trovare le coordinate di ogni sito di interesse storico. Ricorda loro di essere il più accurati possibile poiché dovranno usare le informazioni per indicare la strada ad altri.

Quando hanno fatto, twitta alcune delle coordinate trovate e guarda se alcuni utenti rispondono indicando il nome del luogo. Ti consigliamo di informare le tue reti di contatti che la tua classe sta svolgendo questa attività altrimenti bisognerà aspettare dei giorni per avere delle risposte! Questa attività può essere svolta anche da due classi diverse che si alternano nel twittare le informazioni.

usa Google Earth per cercare immagini storiche della tua località <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=historical-imagery>

Infine, chiedi loro di cercare foto dei luoghi trovati su www.historypin.com. Quali sono state già pubblicate? Ce ne sono alcune che non sono state pubblicate? Comunica loro che per pubblicare delle foto essi devono scattarle personalmente o sceglierne alcune senza copyright. Questa è una eccellente opportunità per discutere l'importanza del rispetto per la proprietà altrui e dei pericoli dell'utilizzo di materiale di altri senza permesso.



usa <http://search.creativecommons.org> per trovare immagini prive di copyright

MATERIALI

- Un account Twitter (predisposto e gestito dalla scuola)
- Accesso internet

VALORE AGGIUNTO

In questo modo, gli studenti possono esplorare i luoghi in cui vivono in modo veloce ed efficiente. Non si tratta di sostituire viaggi e visite "reali", ma di un modo attraverso cui essi possono "visitare" più luoghi possibile in modo veloce e poco oneroso.

APPROPRIATO ANCHE PER...

Geografia (localizzazione di oggetti naturali o creati dall'uomo), scienze (esplora il sole, la luna e Marte) <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=exploring-mars-moon-and-sky>

SEZIONE 1

3. ABILITÀ DI RICERCA

La nostra esperienza personale ci insegna non solamente che differenti abilità di ricerca si prestano a compiti differenti, ma anche che persone diverse hanno modi diversi di organizzare ed effettuare le ricerche - pur avendo esattamente lo stesso scopo.

La chiave nello sviluppo delle abilità di ricerca sembrerebbe la presenza di un certo grado di autonomia e flessibilità. Come insegnanti, la miglior cosa che possiamo fare è fornire agli studenti le opportunità per sviluppare le loro abilità di ricerca ed alcune idee su come organizzare il loro lavoro. Dovremmo anche suggerire diversi metodi di ricerca lasciando una certa libertà, agli studenti, nella scelta di quelli che preferiscono in base ai diversi contesti.

Non vogliamo insegnare ai docenti come fare il loro lavoro, ma vogliamo suggerire degli strumenti, applicazioni e contesti che possono aiutare i tuoi studenti a sviluppare abilità di ricerca efficaci.

Nelle lezioni descritte come esempio, ci concentriamo sugli strumenti e sui software (o sul "come"), consentendoti di capire quando e come utilizzarli, in base alla tua situazione e al livello dei tuoi studenti. Inoltre cercheremo di darti dei consigli per evitare dei disastri che anche gli insegnanti con più esperienza di solito incontrano.

ANIMARE IL PASSATO

DESCRIZIONE

Lo stop-motion è una delle tecniche di animazione più semplici e divertenti. Per creare un filmato unico ed artistico gli studenti avranno bisogno di utilizzare le proprie abilità tecnologiche, di storia e creative, in parti uguali. Sebbene siano di moda animazioni generate al computer molto appariscenti, lo stop motion ha un grande valore. Ci sono molti modi di registrare, editare e finalizzare uno stop-motion e noi descriveremo il più semplice. Non siate scoraggiati dal numero di passi! Abbiamo strutturato questa lezione in modo che tu possa darne una copia agli studenti come guida. Abbiamo trovato questa attività utile quando si trattano, con gli studenti, le fonti storiche: dare a gruppi differenti, diverse fonti da interpretare farà emergere nel video finale ogni contraddizione presente nelle fonti. In particolare gioveranno maggiormente di questa attività gli studenti da 14 anni in su.

*mostra esempi di filmati stop motion strepitosi
www.smashingmagazine.com/2008/12/31/50-incredible-stop-motion-videos/*

L'ATTIVITÀ

In questa attività gli studenti faranno resuscitare un personaggio storico! Chiedi loro di creare una lista di personaggi storici o forniscigliene una (guarda http://www.windoweb.it/guida/cultura/personaggi_storici.htm). Mentre stanno ragionando, chiedi loro di tenere a mente che dovranno scattare circa 10 foto per ogni secondo di filmato.

Avranno bisogno di una macchina fotografica digitale e dal momento che non dovranno stampare queste foto, potranno settare la macchina in modo da ridurre il più possibile la dimensione dell'immagine. Questo consentirà loro di salvare più immagini nella memoria. In base alla lunghezza del loro video, gli studenti, potrebbero avere bisogno di copiare le foto nel computer per liberare la memoria, diverse volte.

Al fine di convertire le immagini in un video animato essi avranno bisogno di un software per editare un filmato come iMovie di Apple o QuickTime Pro.

se vuoi creare un filmato in modo facile e veloce utilizzando sia foto che video www.animoto.com è uno strumento facile da usare che crea filmati dall'aspetto professionale.



PASSO 1: REGISTRARE L'ANIMAZIONE

Diciamo che gli studenti vogliono far resuscitare Enrico VIII. Essi dovranno iniziare da una fotografia statica di un loro compagno di classe che modificheranno. Ricordati di utilizzare la macchina fotografica in modalità "foto", non "video".

Dopo che gli studenti avranno scattato la loro prima fotografia, dovranno aggiungere elementi, vestiti o oggetti di scena (una barba rossa, una parrucca e delle guance arrossate) prima di scattare una nuova foto. A volte gli studenti decidono di divertirsi un po' a scattare fotografie intermedie di un sopracciglio o dei baffi in modo che si muovano sul viso del personaggio fino a raggiungere la giusta posizione finale! Questo va benissimo! Spronali ad aggiungere sempre più elementi, vestiti, trucco ecc... (ed a scattare una foto dopo OGNI elemento aggiunto) fino a che la trasformazione non sia completa.

Utilizza www.comiclif.com per creare uno storyboard prima di cominciare; può far risparmiare molto tempo e problemi.

PASSO 2: SCARICARE LE FOTO

Dopo aver scattato le foto, gli studenti dovranno salvarle nel computer. Questo processo potrà essere diverso a seconda della fotocamera o del computer utilizzati. Consulta la guida del dispositivo e del software utilizzato se non conosci il processo (o chiedi agli studenti – molti di essi sapranno cosa fare!). Noi useremo iPhoto e iMovie per Mac.

Importa i file in iPhoto dalla videocamera e dai agli studenti il loro album. Una volta importate le foto, chiudi iPhoto ed apri iMovie. Gli studenti dovranno creare un nuovo progetto in iMovie, possono nominarlo come vogliono.

Dovranno cliccare sul pulsante "Media" sulla destra, sopra la timeline e selezionare "Photos" in alto a destra nella finestra (su versioni più vecchie di iPhoto, clicca sul pulsante "Photos" al posto di "Media"). Quindi chiedi loro di selezionare il loro album. Tutte le foto dovrebbero apparire nell'ordine specificato.

PASSO 3: ANIMAZIONE

Al fine di visualizzare correttamente il filmato gli studenti dovranno regolare su iMovie la durata della visualizzazione di ciascuna foto. È come creare uno slideshow, con la differenza che invece di qualche secondo, l'immagine sarà visibile soltanto per una frazione di secondo. La durata influenzerà la lunghezza totale del filmato.

Di solito usiamo una durata di 3 fotogrammi per foto. Dal momento che i video creati in iMovie solitamente utilizzano 30 fotogrammi al secondo, una velocità di 3 fotogrammi per foto significa proiettare 10 foto al secondo. Puoi facilmente capire di quante foto avrai bisogno per creare un filmato della lunghezza desiderata. Solitamente utilizziamo circa 100 foto, per 10 secondi di video. Se vogliamo creare un'animazione della durata di 30 secondi, avremo bisogno di 300 foto. Questo non è così complicato come sembra.

Il tempo in iMovie appare nel formato "0:00". Il numero prima dei due punti rappresenta i secondi e il successivo il numero di fotogrammi (3 fotogrammi per foto verranno visualizzati così "0:03". Spiega agli studenti che il prossimo passo è molto importante. In iMovie essi dovranno selezionare tutte le fotografie del loro album (il modo più veloce è cliccare sulla prima foto e, tenendo premuto il tasto "shift" sulla tastiera, cliccare sull'ultima foto). Quindi dovranno cliccare "Show photo settings" e digitare "0:03" per la durata, nella finestra che compare. Infine dovranno cliccare su "Apply" e le loro foto saranno inserite nella timeline in fondo alla finestra (versioni più vecchie di iPhoto consentivano di modificare la durata delle foto senza cliccare su "Show Photo Settings")

Una volta terminato il trasferimento delle foto nella timeline, di ai ragazzi di premere play – essi avranno creato il loro primo stop-motion! Se vogliono modificare la loro animazione, possono rallentare il filmato scegliendo più di 3 fotogrammi per foto.

Gli studenti possono anche aggiungere musica trascinando degli mp3 nella timeline o cercando nella loro libreria iTunes direttamente da iMovie. Prova www.jamendo.com per scaricare musica gratuitamente.

Per condividere il loro stop motion gli studenti dovranno convertirlo in QuickTime. I passi di questo processo dipendono dalla versione di iMovie che si ha a disposizione. In generale bisogna guardare le opzioni "Export" o "Share" e provare una delle opzioni di default. La sezione "Help" di iMovie ti fornirà maggiori dettagli sull'esportazione in QuickTime.

Usa www.metta.io per creare il Making of del tuo stop-motion.

MATERIALI

- È consigliabile avere una macchina fotografica per ogni gruppo.
- Definisci una scadenza per ogni passo/fase in modo che tutti finiscano allo stesso tempo. Non importa se alcuni avranno un filmato di 30 secondi e altri di 60.
- Se gli studenti aggiungono della musica, assicurati che sia priva di copyright nel caso in cui vogliono pubblicare la loro animazione online

VALORE AGGIUNTO

Chi non ama il popolare Wallace e Gromit? E non ci si limita all'animazione di forme fatte con la plastilina – Tim Burton ha utilizzato lo stop motion per creare *The Nightmare Before Christmas*. Gli studenti possono utilizzare ogni cosa per i propri stop motion e grazie alle videocamere digitali e ai computer questo è molto facile!

APPROPRIATO ANCHE PER...

Progetti creativi, storytelling, arte, teatro e tecnologia



MAPPARE I DIRITTI UMANI

DESCRIZIONE

Per questo progetto cerca di evitare la carta! Crea una cartella su Google Drive www.drive.google.com. Crea un file per ogni gruppo in modo da salvare tutte le informazioni, documenti, foto e video che gli studenti vogliono usare nella loro sequenza temporale.

MyHistro è uno strumento online che ci consente di creare sequenze temporali basate sulle mappe con l'inclusione di testo, immagini e video. È online e gratuito, semplice e divertente da usare! Nel creare la sequenza temporale, gli studenti dovranno essere abili nell'organizzare e spiegare gli eventi in modo dinamico e creativo. In questa attività chiediamo agli studenti di creare una storia in ordine cronologico sull'evoluzione dei diritti umani.

Digita il seguente URL sul tuo browser <http://dsl.richmond.edu/emancipation/> è ottimo per mostrare agli studenti modalità differenti ed efficaci di presentare i dati. Questo particolare set di dati riguarda il concetto di emancipazione.

L'ATTIVITÀ

Inizia mostrando ai tuoi studenti uno o due esempi di una storia su myHistro. Vai su www.myhistro.com ed esplora le molte sequenze temporali presenti. Scegline una adatta ai tuoi studenti e non scordarti di indicare loro le caratteristiche base di questa applicazione (la mappa, le date, il testo, le immagini ecc...)

Dopo aver presentato l'argomento (i diritti umani) dividi gli studenti in piccoli gruppi. Di loro che dovranno selezionare e collezionare tutte le risorse necessarie per la loro sequenza temporale. Ogni gruppo cercherà online eventi importanti nella storia dei diritti umani. In base a ciò che troveranno, essi dovranno selezionare i 10 eventi a loro parere più importanti. Ricorda loro che non dovranno soltanto identificare cosa è successo, ma anche dove e quando. A questo punto discuti con loro dell'affidabilità delle fonti storiche e della difficoltà di scegliere "un fatto" rispetto a molte diverse altre fonti. Ricorda loro che chiunque può contribuire a Wikipedia, quindi, la qualità dell'informazione potrebbe non essere elevata. Chiedi loro di caricare tutto ciò che vogliono usare su Google Drive.

Chiedi agli studenti di utilizzare www.capzles.com per cercare linee temporali multi-mediali e storie. Questo strumento ha anche una componente di social networking.

Se gli studenti collezionano molti dati, chiedi loro di esplorare modalità differenti per visualizzarli utilizzando ManyEyes (<http://www-958.ibm.com/software/analytics/manyeyes/>) o GapMinder (<http://www.gapminder.org>).



Dopo che gli studenti hanno selezionato le informazioni, dovrebbero concentrarsi su immagini o video che illustrano tali eventi. Possono anche creare delle immagini originali utilizzando software di grafica. In classe, organizza i gruppi in base al numero dei computer disponibili. Sarebbe bene avere piccoli gruppi (2 o 3 studenti) in modo che tutti i membri possano lavorare concretamente. Se ci sono computer in abbondanza gli studenti di ogni gruppo potrebbero dividersi il lavoro (testo, immagini ecc...)

Quando tutti i gruppi hanno terminato la loro ricerca dovrebbero fare il login su www.myhistro.com e iniziare la loro storia.

Una volta completata la storia, ogni gruppo la presenterà alla classe. I feedback provenienti dagli insegnanti e dai loro compagni di classe saranno ripostati sulla loro pagina Padlet (www.padlet.com) in modo che possano rileggerli e correggere la loro sequenza temporale.

Alla fine dell'attività essi possono pubblicare e condividere la loro storia. Questa potrebbe essere inserita nel sito web della scuola, nel blog di classe o condivisa sui social media. Questo strumento è considerato abbastanza sicuro e non richiede molte informazioni per creare un account. In ogni caso dovresti saper rispondere ad ogni domanda leggendo le loro norme sulla privacy www.myhistro.com/privacy.

Dal momento che utilizziamo immagini e video, gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a discutere il problema del copyright e dei diritti d'autore. Puoi trovare più informazioni su questi argomenti sul retro di questo manuale.

Usa www.timeline.knightlab.com per creare delle linee temporali interattive che raccontano una storia utilizzando dei dati. Il sito è disponibile in 40 differenti lingue ed è compatibile con Twitter, Flickr, Google Maps, YouTube, Vimeo, Vine, Dailymotion, Wikipedia e SoundCloud.

MATERIALI

- Collegamento internet
- Account su <http://www.myhistro.com/> Puoi crearne uno per l'intera classe o usare un account che la scuola ha per altri social network.

VALORE AGGIUNTO

Mappando la storia dei diritti umani, gli studenti acquisiscono una visione più globale di questo argomento e dei suoi scenari. Scegliendo immagini, video e testi, gli studenti hanno la chance di esprimere quello che sanno sul tema proposto e quali ritengono siano i punti fondamentali nella storia. La possibilità di condividere la storia è un ulteriore valore aggiunto, così come il fatto di lavorare completamente online (un altro albero salvato).

APPROPRIATO ANCHE PER...

Questo software funziona anche su alcuni dispositivi mobili e può essere usato per creare sequenze temporali su altri argomenti – come compito a casa o metodo di studio.

Attività simili possono essere pianificate per uno specifico evento storico, un personaggio famoso o anche per una nazione o una città. Gli studenti potrebbero anche creare la sequenza temporale della loro vita! Chiedere loro di mappare il loro albero genealogico potrebbe essere un'altra possibilità interessante. Questo tema potrebbe essere problematico per alcuni studenti (in presenza di adozioni, genitori assenti ecc...) quindi trattalo con cura.

SEZIONE 1

4. COMPRENDERE I TESTI

Delle quattro abilità riportate in questo manuale, la comprensione dei testi è la più trasversale tra le materie umanistiche e per questo motivo anche in tutte le materie accademiche. Prima della comprensione di un testo, gli studenti dovrebbero essere capaci di *accedere* (una parola spesso usata al posto di "leggere") al testo. Questo manuale non si occupa di insegnare agli studenti a leggere, ma di migliorare le abilità degli studenti di comprendere ed utilizzare varie tipologie di testo: siano essi testi di fiction, poesia, saggi o altro; incluse le fonti cartacee e online. Siamo nell'ambito di un progetto europeo, quindi, tratteremo la lettura e la comunicazione sia in lingua madre che in una seconda lingua.

Ci siamo sforzati di rendere il processo divertente ed interessante. Il "prodotto", ad esempio lo standard del lavoro degli studenti, rifletterà le loro abilità personali e la loro età. Speriamo che in ogni attività ci siano abbastanza possibilità per studenti con diverse età ed abilità, di migliorare le loro capacità di comprensione di vari testi e di produrre lavori di prima qualità utilizzando applicazioni e-learning.

Avendo sottolineato l'importanza della comunicazione formale già in altre attività, in una attività qui di seguito chiediamo agli studenti di utilizzare lo stile comunicativo di Twitter per comunicare la loro comprensione di Macbeth. Pensiamo che sia molto importante sottolineare che comprendere un testo e **essere capaci di mostrare quello che si è capito** sono abilità che si collocano su ordini diversi. Sappiamo che gli insegnanti conoscono molto bene queste situazioni quindi abbiamo appositamente usato differenti applicazioni online, particolarmente utili per sviluppare e valutare entrambe le abilità.

UNA VACANZA ONLINE

DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti utilizzeranno una risorsa online per pianificare una vacanza per la famiglia. Un elemento chiave di questa attività è il modo in cui gli studenti utilizzano e sviluppano le competenze linguistiche in un contesto pratico. Durante il processo dovrebbero collezionare parole e frasi che via via incontrano, annotandole. Ci piace questa attività perché sviluppa la comprensione di testi digitali in modo divertente e utile. Abbiamo utilizzato questa attività con studenti tedeschi dai 12 ai 16 anni per l'apprendimento dell'inglese.

Usa www.tagxedo.com or www.wordle.com per creare delle nuvole di parole in ogni lingua.

L'ATTIVITÀ

Fornisci agli studenti delle informazioni di base, ad esempio "Tu stai pianificando un viaggio in Scozia durante le vacanze pasquali. I tuoi genitori vorrebbero che partecipassi al viaggio poiché questa sarebbe un'ottima occasione per esercitare il tuo inglese".

Gli studenti usano internet per collezionare informazioni sul paese ed i luoghi che andranno a visitare, ad esempio, attrazioni, eventi culturali, città, popolazione, le montagne più alte ecc...Puoi fornire agli studenti un foglio di lavoro contenente indizi sulle informazioni che vuoi che essi raccolgano. Questo li aiuterà a concentrarsi sulle loro ricerche in modo da ottenere le corrette informazioni. Puoi distribuire il lavoro in diverse sessioni in modo da fornire abbastanza tempo a tutti.

Chiedi agli studenti di utilizzare www.padlet.com per comunicare tra loro e lascia una "lista di cosa da fare" per la lezione successiva.

Se il luogo in cui vivi è gemellato con il paese che intendi visitare, chiedi se i tuoi studenti possono intervistare qualcuno via Skype! Questo sarà possibile anche nel caso in cui tu abbia una scuola con cui collabori in quel paese, ad esempio, attraverso un progetto Comenius.

Gli studenti decidono quale regione vogliono visitare spiegandone il perché. Noi abbiamo scelto la Scozia e abbiamo usato www.visitscotland.org

Una volta trovate le informazioni in inglese e calcolati i costi, dovranno scrivere la pianificazione delle loro vacanze nella propria lingua madre per informare i loro genitori.

Abbiamo chiesto loro di utilizzare dei vocabolari online per scoprire parole nuove o poco conosciute.



www.omniglot.com è un ottimo sito in cui trovare vocabolari in ogni lingua.

Per finire potresti includere un esercizio di comprensione. L'ente scozzese per il turismo ha creato un podcast che condurrà gli studenti in un tour virtuale della città di Edimburgo. Ci sono diversi video su YouTube o sul sito www.edinburghvideoguide.com.

Gli studenti possono usare www.notaland.com per registrare i loro viaggi studio, presentare argomenti, fornire feedback ecc... Può anche essere uno strumento per valutarli. Possono creare una mappa del loro apprendimento con www.edynco.com. Usa questo strumento per connettere brevi spiegazioni e materiali multimediali in un modo visivamente accattivante.

MATERIALI

- Materiale per i ragazzi (parzialmente in lingua madre). Adattare i nostri materiali ti risparmierà molto tempo! Trova il link di questa attività nel sito www.taccl2.eu
- Assicurati che gli studenti siano incentrati sulla tematica durante le ricerche online (le ricerche internet non potranno essere libere!)
- Un computer per studente oppure si può lavorare in piccoli gruppi.

VALORE AGGIUNTO

In rete gli utenti possono trovare le informazioni e i materiali più rilevanti. Ci sono anche informazioni extra non disponibili in formato cartaceo come video, podcast, giochi ecc... Gli studenti possono usare informazioni sistematiche "a strati" in modo non lineare se comparate con le brochure turistiche.

APPROPRIATO ANCHE PER...

Sviluppare la conoscenza di una seconda lingua è lo scopo di questa attività, ma esiste la possibilità di utilizzarla per lo studio della geografia, matematica ed economia.

AMO LA LETTERATURA

DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti utilizzano applicazioni online creative per mostrare la loro comprensione di un testo che hanno studiato. Abbiamo utilizzato il software seguente per aiutare gli studenti a comprendere alcuni testi: da Shakespeare a Jane Austin a Philip Pullman e molti altri.

Chiedi agli studenti di fare un brainstorming su www.wordle.com scrivendo tutte le parole che vengono loro in mente pensando al testo letto.

L'ATTIVITÀ

Spiega loro che andranno a creare una presentazione in Prezi allo scopo di mostrare la loro comprensione del testo. Qui c'è un esempio su Macbeth <http://virtualelearning.ca/index.php/work/culminating-assignment-for-macbeth/>. Spiega loro che prima di iniziare devono trovare le informazioni e il materiale da utilizzare (video, foto ecc...). Una volta fatto il Log In, sarà disponibile per gli studenti un tutorial. Se non hanno mai utilizzato Prezi possono cliccare su "Learn and support" e seguire il filmato di presentazione.

Gli studenti possono creare storie proprie o ispirate ai testi che hanno letto utilizzando www.dvolver.com.

Consenti agli studenti di aggiungere diversi contenuti in lezioni successive. Essi possono visualizzare le loro presentazioni e modificarle quante volte vogliono.

Chiedi agli studenti più giovani di ricreare una breve scena del libro utilizzando www.storybird.com.

Chiedi ad alcuni volontari di presentare i loro lavori in Prezi alla classe.

Usa www.twitter.com per organizzare un gioco di ruolo basato sui personaggi del libro. Esempi per Macbeth possono essere #mactwitter x2x2 T&T fireburn+cldrnbbl.



MATERIALI

Quando gli studenti lavorano in coppie o in gruppi, avranno bisogno di un computer ciascuno. In ogni caso non c'è motivo per cui la maggior parte della presentazione (specialmente dopo che hanno appreso ad utilizzare Prezi) non possa essere fatta come compito a casa. Degli appunti di studio possono essere utili per gli studenti, specialmente per quelli meno capaci.

VALORE AGGIUNTO

Questa attività farà interessare anche studenti non eccessivamente appassionati alla scrittura di saggi. Spingerà anche gli studenti più preparati ad essere creativi ed a pensare "fuori dagli schemi" esprimendo sé stessi al meglio.

APPROPRIATO ANCHE PER...

Geografia, storia, scienze... Quasi ogni materia!

SEZIONE 2

SICUREZZA, PROTEZIONE, PRIVACY, INCOLUMITÀ, COPYRIGHT E HARDWARE

Questi argomenti sono stati trattati con estremo dettaglio nel manuale per gli insegnanti delle scuole primarie. Li puoi trovare anche online. Se hai uno smartphone o altri dispositivi mobile facendo lo scan dei codici QR qui sotto potrai consultare la relative pagine del sito web Taccle2. In alternativa visita il sito www.taccle2.eu e clicca su "Problemi di sicurezza" sulla home page.



Incolumità



Sicurezza



Protezione



Privacy



Copyright



Hardware

ALTRE RISORSE

Non tutte le risorse presenti qui sotto sono state utilizzate in questo manuale, ma ciò non riguarda la loro qualità o utilità, ma il fatto di non avere spazio! Leggi la lista e se qualcosa attira la tua attenzione, prova! Sì, quasi tutte sono gratuite!

- www.prezi.com per creare presentazioni...Fa-vo-lo-so!
- www.britishmuseum.org/explore/highlights.aspx esplora le collezioni per luogo, cultura, popolo o materiale
- www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/ dal British Museum e la BBC
- www.skuela.net/storia-medie/ appunti di storia per studenti
- www.surveymonkey.com Strumento per creare questionari online
- www.google.com/earth/index.html Scarica questo globo terrestre interattivo
- www.taccle2.eu Trova e scarica più idee e lezioni per l'insegnamento delle materie umanistiche
- www.vocaroo.com Manda e-mail vocali!
- www.freesound.org
- www.ccmixer.org
- www.jamendo.com
- www.audacity.sourceforge.net Software per audio editing
- www.faceyourmanga.com Gli studenti possono creare il proprio avatar
- www.fotobabble.com Crea fotografie parlanti
- www.blabberize.com Messaggi vocali animati
- www.pinterest.com Crea album di foto
- www.glogster.com Crea poster, presentazioni etc. Divertente, semplice ed efficace.
- www.myfootprint.org Gli studenti possono scoprire la propria impronta ecologica
- www.comicliffe.com Crea cartoni animati su ogni argomento. Disponibile un periodo di prova e un abbonamento annuale abbastanza economico. Fateci un pensiero!
- www.historypin.com Eventi, Luoghi, persone di importanza storica localizzate su una mappa del mondo.
- www.search.creativecommons.org Materiale gratuito che gli studenti possono utilizzare
- www.myhistro.com Crea favolose sequenze temporali
- www.padlet.com Brainstorming, feedback, idee... un post-it virtuale per ogni compito!
- www.wordle.com www.tagxedo.com e crea le tue favolose nuvole di parole
- www.dvolver.com Gli studenti possono creare i loro filmati
- www.storybird.com Scrivi libri con illustrazioni fantastiche

CONCLUSIONI

UTILIZZARE L'E-LEARNING PER L'INSEGNAMENTO DELLE MATERIE UMANISTICHE

Insieme al sito web e alla formazione di Tacche 2, questo manuale è concepito come una risorsa pratica per insegnanti di materie umanistiche delle scuole secondarie. È stato strutturato sulla base delle richieste degli insegnanti: idee, alcune lezioni e non troppa teoria. Speriamo che possa fornire idee "immediate" e uno stimolo per sviluppare queste attività in futuro.

Non è stato concepito come un manuale teorico sulla pedagogia dell'e-learning e non raccomandiamo di usarlo come un modello di curriculum. Ci sono tanti libri eccellenti che trattano questi argomenti. Ce ne sono due che a noi piacciono particolarmente: "ICT nelle scuole elementari"¹ di Gary Beauchamp e "Using Social Media in the Classroom"² di Megan Poore. Queste sono delle preferenze personali, ma entrambi si leggono molto bene e forniscono un buon supporto per chi di voi vuol procedere su questa strada.

Online si trovano alcuni siti eccellenti da cui apprendere più cose ed essere aggiornati sui nuovi sviluppi; ci piacciono <http://digitalhumanitiesnow.org>, <https://dhs.stanford.edu/> e <http://digitalhumanities.ox.ac.uk>. Questi siti non forniscono letture particolarmente leggere, ma soddisfano la maggior parte delle curiosità!

Non crediamo che per utilizzare l'e-learning in classe ci sia bisogno di una "teoria" speciale. Ci sono diverse teorie didattiche che si adattano perfettamente. Dobbiamo anche rilevare che le ICT offrono possibilità che gli strumenti tradizionali non consentono di attuare - questo è il "valore aggiunto".

Potresti chiederti come mai le materie umanistiche dovrebbero avere bisogno di un "valore aggiunto". Per secoli sono state insegnate senza preoccuparsi troppo di dare un "valore aggiunto"! Questo è vero, ma il mondo sta andando avanti così come i bisogni; il denaro fa girare il mondo e tutto, apparentemente deve avere un valore.....che sia il più alto possibile.

Oggi tutto e tutti devono lavorare per investire, creare opportunità e status, ricavandosi uno "spazio" nel XXI secolo. In qualsiasi modo la pensiate sulla vita moderna, rimane il fatto che ci sono sempre meno posti nascosti per coloro che vorrebbero oziare e sempre meno pasti gratis, in generale. Riflettere, apprendere ed anche sognare, hanno tutto un valore intrinseco nel mondo moderno. Riflettere in modo chiaro, apprendere molto e sognare in grande, questo è una GRANDE risorsa. Una delle cose che si dicono sulle materie umanistiche è che queste non siano riuscite a pensare in GRANDE. Ma questo è vero?

COSA È SUCCESSO?

Una volta, in un passato non troppo distante, le materie letterarie e scientifiche camminavano felicemente insieme mano nella mano, in modo costante e coerente. Non c'era troppa competizione poiché ognuna si occupava del proprio ambito mostrando anche un garbato interesse per l'altra,

c'era un rispetto reciproco tra le due e ciascuna aveva un proprio ethos. Le idee venivano discusse a cena e nei club, ma ciascuno conosceva il proprio posto...e cosa avrebbero raccolto in ambito accademico. Dal punto di vista accademico le materie erano, per la maggior parte dei casi, considerate in modo uguale.

Negli ultimi decenni, le due culture accademiche hanno iniziato ad allontanarsi. Si sono parlate sempre più raramente poiché i loro linguaggi e la visione del mondo sono diventate troppo diverse per farlo. Oggi sembra che interagiscano soltanto quando la scienza emerge con nuovi fenomeni tecnologici (come internet) che rivoluziona le vite degli uomini, costringendo così le materie umanistiche a rispondere.

Scienza 1 – Materie umanistiche 0.

IL ROGO DELLE MATERIE UMANISTICHE – PROBLEMA E OPPORTUNITÀ

Con il predominio della scienza nella società moderna, le materie umanistiche rischiano di perdere il proprio status. A molti studenti oggi, pensare che le materie umanistiche abbiano la stessa importanza e significato globale delle scienze, sembra una follia; dopo tutto "Samuel Pepys" ha scritto solo un diario, non è come colui che ha inventato la Wii o cose simili! I blog di stampo accademico, evidenziati da una veloce ricerca su Google, mostrano che gli studenti moderni associano le materie umanistiche ad uno strano re morto o all'ennesima gita scolastica a Roma, mentre la scienza riceve una acclamazione a livello planetario per la ricerca sulle cellule staminali, la clonazione, l'esplorazione dello spazio e i dispositivi mobili.

L'ironia sta nel fatto che le materie umanistiche mai come ora hanno avuto i mezzi per coinvolgere, insegnare e formare le nuove generazioni. Oggi, ogni studente ha accesso a immensi archivi di informazioni, dati, immagini, video, file audio ed anche a rare e preziose fonti primarie sempre tenute sotto le buie volte di prestigiosi depositi. Questa è solo una delle opportunità di cui le materie umanistiche si possono giovare oggi.

QUINDI È LA FINE?

Certamente no! Noi di Tacche crediamo che l'e-learning non solo può giocare un ruolo nel potenziamento delle materie umanistiche a scuola, ma può anche ispirare i futuri leader ed innovatori in questo campo, dopo tutto, avremo bisogno di archeologi e geologi su altri pianeti in un futuro non troppo lontano! Coloro che decidono le politiche didattiche, ai piani alti dei dipartimenti delle materie umanistiche non possono più permettersi di essere "tradizionali" e devono confrontarsi con una rivoluzione – proprio come la medicina.

In caso di dubbi, dobbiamo capire che l'industria ha già risposto a questi cambiamenti ed anche i genitori. Ci sono già dei casi di genitori disposti a pagare soltanto corsi di laurea in business, scienze ed ingegneria. Sebbene ci siano studenti che amano studiare la storia e la geografia, questi vengono sempre di più scoraggiati a farlo da notizie che riportano come i call center siano pieni di laureati in materie umanistiche che non possono aspirare ad altro. Sebbene questo sia considerato vero, non pensiamo che rispecchi la realtà oggi.

I settori tradizionali, sia che si tratti di business, commercio o le materie umanistiche, stanno perdendo il loro vigore a causa di una avversione al rischio, mancanza di fondi per la ricerca, diminuzione di popolarità e scarsità di talenti. Sebbene grandi opportunità siano all'orizzonte, il mondo intero ha appurato che le invenzioni, da sole non bastano: i prodotti e le idee devono anche essere venduti.

Venti anni fa, se volevi aprire un'azienda, passavi un mese circa a pensare al prodotto che volevi costruire, quindi passavi l'anno successivo a sviluppare il prototipo, trovare i fornitori ed iniziare la produzione.

¹ Gary Beauchamp 2012 Pearson, England

² Megan Poore 2012 Sage, England

Oggi, molti prodotti sono virtuali, come ad esempio le app degli iPhone. I lavori in questo campo possono essere affidati ad un numero infinito di programmatori in ogni parte del mondo. Per questo, le aziende devono spendere mesi per trovare un'idea ancora non sviluppata e che possono sfruttare. Queste devono anche trovare investitori, partner e persone di talento che si assumano il rischio e si uniscano saldamente in un gruppo. Tutto questo senza ancora avere il prodotto tra le mani!

Gli scienziati e i matematici non sono famosi per la loro retorica affascinante (scusate ragazzi!), quindi, a chi si rivolgono sempre di più queste aziende?

L'ENTRATA DEI RACCONTA STORIE...

Queste aziende hanno iniziato a capire che l'unico modo per convincere gli scettici, tentare le persone più caute e vendere una nuova idea, è di raccontare storie: storie sui loro prodotti, su come verranno usati e come miglioreranno l'umanità. Storie così vivide che i potenziali investitori possono immaginare che esistano già e che siano parte della loro vita quotidiana. Quasi tutto ciò che possiamo immaginare può essere, oggi, costruito, per cui la guerra tra le aziende si è spostata dal campo ingegneristico, oggi alla portata di molti, al raccontare storie, cosa per cui solo poche persone hanno realmente talento. Il punto fondamentale è che la scienza riesce molto bene a fornire dati freddi e duri, ma gli esperimenti e i software possono tenere in considerazione l'elemento umano che sicuramente esiste in ogni problema? Il mondo sta iniziando a rilevare l'esistenza di una grande vuoto a forma di uomo nella scienza e nelle industrie tecnologiche moderne e non c'è un computer sulla terra che può colmare questo vuoto.

Interrogato sull'operato della sua azienda, Steve Jobs replicò "Nel DNA della Apple c'è l'idea che la tecnologia da sola non è sufficiente – è il matrimonio della tecnologia con le arti e con le materie umanistiche che ci restituisce il risultato che fa cantare il nostro cuore".

Tutti crediamo che questo sia il secolo della tecnologia. Ma se la competizione tecnologica si sposta in questo nuovo campo di battaglia, la palla passerà a quelle istituzioni (e agli individui) che possono fornire le armi migliori - immaginazione, saggezza, sensibilità, metafore e soprattutto narrazioni. Queste aziende non stanno cercando soltanto esperti di scrittura creativa, ma persone da ogni ambito delle discipline umanistiche, dalle materie classiche, alla retorica, alla filosofia. La narrazione del XXI secolo sta diventando sempre più GRANDE ed include tutto ciò che è umano, inclusi i miti, la poesia, l'etica, la storia, la psicologia, l'ambiente, lo stile di vita e persino il senso di umanità. Fondamentalmente abbiamo bisogno di persone che hanno una così profonda conoscenza della natura umana da indicarci la strada. Abbiamo BISOGNO delle materie umanistiche. Abbiamo ancora a che fare con un dilemma: insegnanti e genitori, vogliono che i loro figli facciano ciò per cui hanno passione, ma sappiamo anche che vorrebbero una condizione di vita decente, da adulti. Abbiamo bisogno che gli studenti (e i loro genitori) capiscano che ci sono opportunità di lavoro per coloro che decidono di dedicarsi alle materie umanistiche, ma dobbiamo prepararli affinché possano trarre vantaggio al meglio da queste. I laureati in materie umanistiche del futuro lavoreranno nella pubblicità, nel mondo del business, nelle tecnologie e nella politica, e non perché non possano ottenere un lavoro nel mondo dell'insegnamento o della ricerca, ma perché saranno nei posti in cui maggiormente se ne sente la necessità. Essi non saranno i laureati in materie umanistiche tradizionali; saranno più abili, veloci e molto più adattabili.

La richiesta c'è anche oggi, ma la domanda è se le materie umanistiche tradizionali potranno e vorranno evolversi per venire incontro a queste richieste. Speriamo di sì...

In un mondo che sembra dominato dalle macchine, abbiamo bisogno di celebrare la nostra umanità. Tu sei un insegnante di materie umanistiche e speriamo che coglierai queste opportunità con entrambe le mani! Speriamo che, entro limiti ragionevoli, sia disposto ad assumerti dei rischi, ad essere innovativo e coraggioso, ma soprattutto una guida per gli altri! Il mondo ti ringrazierà per questo.

LA NOSTRA LISTA DI COSE DA FARE E DA NON FARE!

(Altrimenti nota come "Gli errori che abbiamo commesso")

DA FARE...

- Usa uno schema di lavoro come base per la programmazione delle tue lezioni piuttosto che basare le tue lezioni sulla tecnologia.
- L'uso degli strumenti e-learning dovrebbe, nella maggior parte dei casi, essere parte integrante del lavoro di classe. Tuttavia, potrebbe essere necessario qualche volta fare una lezione per imparare ad usare una risorsa particolare prima di poterla utilizzare per raggiungere un particolare obiettivo didattico.
- Usa la tecnologia in modo significativo per potenziare una materia e non per distrarre da essa.
- Escogita attività che richiedono agli studenti la condivisione dei computer, perché i computer sono strumenti eccellenti per incoraggiare l'apprendimento collaborativo ed anche per l'apprendimento di competenze elevate.
- Sviluppa le tue competenze e quelle dei tuoi studenti nell'uso dei software che possono essere applicati in una varietà di situazioni di apprendimento es. registrare e modificare materiale video e audio.
- Programma le tue lezioni così che il lavoro da fare al computer e quello da non fare al computer siano complementari.
- Cerca di vedere fino a che punto i tuoi studenti sono capaci di imparare uno dall'altro o attraverso video-tutorial, oppure semplicemente consentigli di apprendere dalla pratica e dai propri errori.
- Rafforza il tuo insegnamento attraverso proiezioni di lavori digitali, terminologia, ecc.
- Prova a convincere la tua scuola che i computer dovrebbero essere utilizzati nella maggior parte delle lezioni... quindi un'aula sola probabilmente non è sufficiente.
- Incoraggia i tuoi studenti ad essere creatori attivi di contenuti digitali, a pubblicare e condividere quel contenuto e a considerarsi padroni del web non ad essere posseduti da esso!

DA NON FARE...

Non...

- Iniziare una lezione basata sugli strumenti e-learning senza assicurarti di conoscere gli strumenti e, cosa fondamentale, che funzionino in quel momento.
- Iniziare assolutamente la lezione senza essere sicuro di avere a disposizione dei compiti eseguibili a mano, senza bisogno del computer, nel caso in cui qualcosa non funzioni oppure che non ci sia l'energia elettrica o manchi il software o – qualsiasi altra cosa!
- Sottovalutare ciò che i tuoi allievi sono capaci di fare e di capire per ciò che riguarda il computer.
- Dimenticare il fatto che le competenze di uno studente per tutto ciò che riguarda l'uso del computer è più probabile che sia basato più su un apprendimento spontaneo precedente piuttosto che su abilità accademiche.
- Dimenticare che esiste una differenza tra quelli che hanno il computer e quelli che non lo hanno. Per gli studenti che non hanno un computer a casa la cosa potrebbe essere imbarazzante e cercheranno di non farlo sapere, molto di più rispetto al fatto di non avere i libri in casa.
- Limitare il tuo approccio a domande chiuse e facili. Le caratteristiche delle ICT si prestano bene a domande aperte, spiegazioni, ricerche e definizioni dello scenario.
- Concentrarti nell'utilizzo del software a spese dell'apprendimento vero e proprio.
- Aspettare fino all'ultimo minuto per iniziare la "parte finale" della lezione, specialmente se gli studenti devono salvare il loro lavoro, archivarlo, memorizzarlo, stamparlo o pubblicarlo. La "gestione" dell'uso delle tecnologie prende più tempo di quanto si pensi.
- Permettere agli alunni di sedersi di fronte allo schermo del computer quando vuoi che ascoltino le tue istruzioni.
- Dare compiti a casa che possono essere svolti soltanto con l'uso del computer

E INFINE...

PROVACI DAI!

Ti devi ricordare che il tuo obiettivo principale, come sempre, è di assicurare agli studenti della tua classe di avere la migliore educazione possibile e anche se gli obiettivi continuano ad avanzare, tu hai un ruolo fondamentale nel preparare le future generazioni alle nuove sfide e a cambiamenti improvvisi. Non senti nessuna pressione?

“Le mie dita” disse Elisabeth “non si muovono su questo strumento in modo magistrale come molte donne sanno fare. Non hanno la stessa forza o rapidità e non producono lo stesso suono. Ho sempre supposto che fosse colpa mia, perché non ho mai potuto sopportare il peso della pratica”³. Non vogliamo darti altri consigli se non questo. Le materie umanistiche hanno bisogno di persone coraggiose ed innovative nell’utilizzo dell’e-learning e se tu vuoi far parte di questi, la pratica è l’unico modo per riuscirci. Se non affronti il problema ora, questo ti sommergerà e sia tu che i tuoi studenti sarete costretti a rincorrerlo.

Nel frattempo, se durante i primi tentativi di mettere in pratica le vostre lezioni, le cose vanno male (e ti garantiamo che a volte succede) rilassati e sii rassicurato dal sapere che succede a tutti (potremmo raccontarti alcuni nostri disastri personali). Fatti una tazza di caffè e ricordati cosa dici agli studenti che hanno combinato un guaio. Sotto abbiamo fornito alcune indicazioni in caso d’emergenza!

MANTRA DI EMERGENZA:

Non bisogna vergognarsi di aver tentato e fallito
L’insegnamento, come l’apprendimento è un viaggio
Le lezioni sono pensate per essere difficili; se fossero facili, non sarebbero lezioni.
Sono orgoglioso di me stesso per aver provato
Avrebbe dovuto funzionare

E il nostro preferito:
Non voglio farlo ancora

3. Jane Austen, 1831, *Orgoglio e Pregiudizio*



Fernando Albuquerque Costa è assistente di Tecnologie dell'Educazione dell'Istituto di Educazione dell'Università di Lisbona. Ha coordinato due studi nazionali per il Ministero dell'Educazione portoghese sulle competenze ICT degli insegnanti e gli obiettivi di apprendimento attraverso le ICT.

Pierre Bailly è stato docente di francese in Belgio per 10 anni. È stato coinvolto nell'applicazione delle ICT per le scuole secondarie e nella formazione dei docenti per le scuole primarie. È stato docente di francese per le scuole primarie presso "Howest, University College West Flanders". Aiuta docenti e scuole ad integrare le ICT in classe offrendo supporto a docenti e presidi.

Jan Bierweiler è insegnante di inglese e storia presso il GymnasiumMünchberg, una scuola di grammatica tedesca. È venuto a contatto con l'e-learning fin dai tempi dell'università. Il suo interesse si rivolge principalmente alla combinazione di didattica tradizionale ed assistita dal computer.

Linda Castañeda Quintero è insegnante di Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia. È membro del GITE (Educational Technology Research Group). Ha un Dottorato di Ricerca in Tecnologie dell'Educazione e ha partecipato a diverse ricerche sull'apprendimento potenziato dalle tecnologie.

Nicholas Daniels è stato insegnante di scuola elementare per 15 anni e vice preside per 5 anni. Attualmente lavora come ricercatore e docente per Pontydysgu. È uno scrittore di storie per bambini in gallese e nel 2008 ha vinto il premio Tir na n-Og come libro dell'anno.

Elmo De Angelis è un ingegnere che opera nel mondo dell'educazione. È titolare della Training 2000, un ente di formazione nella Regione Marche, in Italia. È particolarmente interessato alla motivazione dei docenti e degli studenti nell'utilizzo degli strumenti web 2.0 in classe ed alle modalità per migliorare la didattica nei vari settori educativi.

Kylene De Angelis È un'esperta nell'educazione e formazione per adulti (VET) e partner della Training 2000 un ente di formazione professionale che opera in Italia. Collabora in ricerche europee e progetti sulle nuove metodologie formative, sulla didattica online, tecnologie innovative per l'integrazione dei giovani e degli adulti nei processi di apprendimento.

Koen DePryck il Prof. Dr. Koen DePryck insegna nel campo dell'innovazione nel settore educativo presso l'Università di Brussels e ADEK Università del Suriname. È presidente del consorzio degli Enti di Formazione per adulti di Anversa. È consulente sull'educazione per l'Organizzazione degli Stati Americani ed insegna e scrive pubblicazioni su diversi argomenti legati all'educazione.

Helena Felizardo è insegnante di Portoghese (lingua madre), 5° e 6° grado. Lavora anche come docente bibliotecario presso Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel (Leiria, Portugal) e come formatore dei docenti nell'area delle ICT. Recentemente ha ottenuto un master in Tecnologie dell'Educazione.

Maria da LuzFigueiredo è docente specializzato in bisogni educativi speciali presso 1st CEB and DESE. Attualmente lavora EB1 do Serrado (Buarcos-Portugal). Utilizza le ICT nella sua attività di educatore dal 1990.

Giulio Gabbianelli è laureato in Comunicazione e Pubblicità per le Organizzazioni. Ha lavorato come ricercatore junior presso LaRiCA (Laboratorio di Ricerca sulla Comunicazione Avanzata) presso la Facoltà di Sociologia dell'Università degli Studi di Urbino (Italia). Dal 2009 lavora alla Training 2000 come media expert e ricercatore.

Isabel Gutiérrez Porlán è ricercatore in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). È anche membro dell' Educational Technology Research Group (GITE) presso la stessa Università. Ha un dottorato in Tecnologie dell'Educazione.

Jeroen Hendrickx insegna olandese agli stranieri adulti da 10 anni. In questo periodo ha sperimentato come l'educazione può trarre beneficio dalle tecnologie. Dal 2012 lavora presso CVO Anversa dove incoraggia e supporta gli insegnanti che vogliono integrare le tecnologie nelle loro classi (online). Per saperne di più <http://about.me/jeroenhendrickx>

Jenny Hughes è stata insegnante di matematica e formatore dei docenti per diversi anni. È ricercatore nell'ambito dell'educazione presso Pontydysgu, un'azienda che svolge ricerche in ambito educativo e sviluppa software per l'apprendimento, situata in Galles. I suoi interessi includono la teoria e la prassi della valutazione e l'e-learning.

Adelina Moura È una docente di portoghese e francese. È anche tutor di corsi e-learning ed insegna Tecnologie dell'Educazione in diversi master. Ha una laurea nell'insegnamento del Portoghese e del Francese, un attestato in School Management, un Master in Educazione e un dottorato di Ricerca in Tecnologie dell'Educazione. È stata coinvolta in ricerche accademiche sul "Mobile learning" con diverse pubblicazioni, partecipazioni a conferenze e libri.

Mª Paz Prendes Espinosa è docente universitario in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). È a capo dell' Educational Technology Research Group (GITE) presso la stessa Università. È anche Coordinatrice dei Corsi Virtuali (vice-rettore degli Studi). È coordinatrice di diversi progetti di ricerca.

Pedro Reis Lavora come professore associato, ricercatore e vice direttore presso IE-UL, dove coordina il Dottorato di Ricerca in Scienze dell'Educazione. È interessato all'integrazione delle ICT nell'educazione delle materie scientifiche ed ambientali.

Carla Rodriguez ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Arti visive UNICAMP (Brasile). Ha esperienza nel campo delle tecnologie applicate con particolare attenzione all'uso delle nuove tecnologie per l'apprendimento, l'educazione dei docenti e l'e-learning. Ha lavorato in scuole primarie, secondarie e istituti politecnici come docente e coordinatrice nell'area delle tecnologie per l'educazione.

M. del Mar Sánchez Vera è professoressa in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). Ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Pedagogia e lavora al Research Group of Educational Technology (GITE). Ha partecipato a diversi progetti di ricerca sul PLE, Web 2.0 per l'educazione e le ICT in classe.

José Luis Torres Carvalho è insegnante di scuola elementare presso EB1/JI da Boa-Fé (Elvas, Portugal) e formatore di insegnanti nel campo dell'educazione e tecnologia. Il suo lavoro a scuola include il coordinamento dei progetti di educazione civica e relativi alle ICT.

Anne-Marie Tytgat È un ingegnere industriale e consulente pedagogica per le scuole secondarie delle Fiandre per quanto riguarda l'educazione tecnologica e l'integrazione delle ICT nell'educazione. Fornisce consulenza e supporto alle scuole che vogliono sviluppare un approccio efficace nell'utilizzo delle ICT nel curriculum scolastico.

Jens Vermeersch Ha un MA in storia ed uno in scienze della comunicazione. È un esperto manager di progetti europei responsabile del dipartimento di internazionalizzazione di GO!, l'organismo responsabile del sistema educativo delle Fiandre di lingua olandese.

IL COORDINATORE

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Jens Vermeersch / Internationalisation
 Anne-Marie Tytgat / Pedagogische Begeleidingsdienst
 Willebroekkaai 36 • 1000 Brussels • Belgio
 Tel. +32 2 7909598 • Fax +32 2 7909797
 jens.vermeersch@g-o.be • anne-marie.tytgat@g-o.be
 www.g-o.be/europa

I PARTNER

Pontydysgu

Jenny Hughes • Nicholas Daniels
 5, Courthouse Street • CF37 1JW Pontypridd • Galles • Regno Unito
 Tel. +44 1443 400304 • Fax: +44 1443 409975
 jenhughes@mac.com •
 www.pontydysgu.org

CVO Antwerpen

Koen DePryck • Belgio
 Distelvinklaan 22 • 2660 Hoboken
 Tel.: +32 3 8304105
 koen.depryck@cvoantwerpen.be • hannelore.audenaert@cvoantwerpen.be
 www.cvoantwerpen.be

TRAINING 2000

Elmo De Angelis • Kylene De Angelis
 Via Piano San Michele 47 • 61040 Mondavio (PU) • Italia
 Tel./Fax +390 721 979988 • training2000@training2000.it
 www.training2000.it

LisbonUniversity

Instituto de Educação
 Fernando Albuquerque Costa
 Alameda da Universidade • 1649-013 Lisboa • Portogallo
 fc@ie.ul.pt
 www.ie.ul.pt

Gymnasium Münchberg

Jan Bierweiler
 Hoferstraße 41 • 95213 Münchberg • Germania
 jan.bierweiler@gmail.com
 www.gymnasium-muenchberg.de

University of Murcia

Paz Prendes
 Facultad de Educación • Campus de Espinardo • 30100 • Universidad de Murcia • Spagna
 pazprend@um.es
 www.um.es

West University of Timisoara

Department of Psychology
 Gabriela Grosseck
 4 bd Vasile Parvan, office 029 • Timisoara 300223 • Romania
 ggrosseck@socio.uvt.ro
 www.uvt.ro

Gli insegnanti subiscono una crescente pressione per l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica. Tuttavia il gap esistente tra i desideri, le competenze e le abilità degli insegnanti, da una parte, e la costante evoluzione tecnologica, dall'altra, sta diventando quasi incolmabile.

TACCLE2: e-learning per gli insegnanti di materie umanistiche, è il prodotto di un progetto finanziato dall'Unione Europea all'interno del Lifelong Learning Programme. Noi autori, siamo docenti come te. Il nostro scopo è di aiutare gli altri docenti a migliorare il proprio lavoro fornendo un supporto e una guida al fine di colmare le loro lacune nell'utilizzo degli strumenti ICT. Questo consentirà loro di trarre vantaggio dalle potenzialità educative che questi strumenti possono offrire.

Questo manuale contiene 8 lezioni passo passo organizzate sulla base delle abilità comuni a molte materie umanistiche. Contiene lezioni dettagliate e consigli su come evitare qualsiasi potenziale errore, un elenco di altre aree che potrebbero beneficiare del software mostrato e una serie di idee veloci per arricchire il contenuto e-learning di ogni attività. Insieme alla descrizione delle attività potrai trovare i link dei siti che abbiamo utilizzato, esempi già fatti da altri o creati da noi, link a tutorial online e ad altri siti interessanti!

Non vogliamo metterti pressione, fare propaganda né tantomeno insegnarti qualcosa. Fin dall'inizio siamo stati determinati nel creare una risorsa per gli insegnanti, scritta dagli insegnanti. Il risultato è ora nelle tue mani. Usalo e fatti sapere cosa ne pensi sul sito www.tacple2.eu. Qui troverai anche centinaia di idee che potranno aiutarti ad essere un docente sempre migliore!
