

Uso delle metodologie innovative ICT Output Intellettuale 2, UNITÀ VII



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il supporto della Commissione europea alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'applicazione dei contenuti che riflette soltanto l'opinione degli autori; la Commissione non può essere ritenuta responsabile di qualsiasi uso si possa fare delle informazioni ivi contenute.

Versione No.	Autore, istituzione	Data/Ultimo aggiornamento
1.0	<i>García-Holgado, A., Università di Salamanca</i>	17/09/2018
2.0	<i>Zangrando, V., Università di Salamanca</i>	19/12/2018

7.1. Introduzione

I progetti IERS (<https://iers.unive.it/>, 2013-2016) e SORAPS (<https://soraps.unive.it/>, 2016-2019) forniscono agli insegnanti un'ampia raccolta di materiali sulla storia delle religioni, sul pluralismo religioso contemporaneo, con una particolare attenzione al dialogo interculturale, in special modo nei contributi recenti, agli stereotipi e ai pregiudizi relativi alle religioni. I contenuti sono costituiti da fonti di testo, studi, materiali multimediali con lo scopo di promuovere vari usi formativi. Anche se comprendono linee guida per insegnanti e suggerimenti d'uso, questi materiali non sono destinati ad un uso diretto in classe, ma l'insegnante può adattarli in base al contesto (età degli studenti, argomento, metodologia di lavoro, competenze che gli studenti devono acquisire...).

L'infografica qui di seguito riassume il processo di esecuzione al fine di passare dai contenuti all'aula. Tre fasi (CONTENUTI, ARGOMENTI e ATTIVITÀ) sono preliminari al lavoro in aula e vengono utilizzati per organizzare le unità di apprendimento. Tre fasi (IN AULA, TESTIMONIANZE e VALUTAZIONE) comprendono le fasi in cui l'organizzazione didattica è messa in pratica, dallo svolgimento delle attività in aula alla valutazione finale dell'esperienza di apprendimento e dei risultati.



Figura 1. Come lavorare in aula con l' IERS e il SORAPS.

In questo contesto– come in generale in quello formativo – le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) contribuiscono a migliorare i processi di insegnamento e di apprendimento. Vengono considerati come uno strumento trasversale ai livelli della scuola,

agli argomenti e agli approcci di insegnamento e di apprendimento, fondamentali per costruire le società della conoscenza. Di conseguenza, non solo viene richiesto alle scuole di investire in strumenti tecnologici, ma anche i modelli di insegnamento devono cambiare: il ruolo dell'insegnante, l'organizzazione della classe, i processi di insegnamento e di apprendimento così come i meccanismi di interazione¹. Pertanto, ci si aspetta uno sforzo da parte degli insegnanti nel far fronte a questo nuovo ruolo didattico, ma anche dagli studenti nell'integrare le ITC all'apprendimento.

Al fine di facilitare il lavoro degli insegnanti e di fornire alcuni spunti su come associare l'uso dei contenuti di SORAPS e di IERS agli strumenti ICT, sono state selezionate alcune applicazioni fra le numerose fonti disponibili gratuitamente su Internet. Nelle sezioni seguenti, queste applicazioni sono state associate a diverse metodologie di insegnamento e di apprendimento, perché non dobbiamo dimenticare che per realizzare processi di insegnamento e di apprendimento efficaci la scelta di fonti tecnologiche dipende dal programma metodologico dell'attività.

7.2. Apprendimento attraverso la scoperta

L'apprendimento attraverso la scoperta è una tecnica che si basa sul fatto che lo studente scopre le cose da sole, esamina i problemi e pone delle domande. L'orientamento dell'insegnante si concentra sul sostegno agli studenti durante la discussione, favorendo il dialogo e la condivisione di esperienze.



Esistono vari strumenti web 2.0 che forniscono modi innovativi per sostenere questo genere di approccio. *Padlet*, ad esempio, è uno strumento che offre una lavagna vuota per esporre contenuti (foto, documenti, link, musica ...) su di una parete per il gruppo. L'organizzazione e la presentazione dei contenuti vengono supportate da diversi schemi e sono di uso intuitivo. E' possibile creare delle tabelle di gruppo, così i compagni di classe possono aggiungere contenuti o commenti o possono interagire con quanto esiste già, in modo da facilitare la discussione e la condivisione dei risultati di quanto hanno scoperto.

E' possibile utilizzare Padlet per diverse attività. Ad esempio, per una caccia al tesoro come modo per raccogliere informazioni relative ad un argomento specifico. L'insegnante crea una tabella vuota accessibile, condividendo il link sulla pagina padlet, così gli studenti possono accedere alla tabella e aggiungere contenuti nuovi. Questa tabella rappresenta metaforicamente una lavagna con dei post-it. Questo è un esempio di come raccogliere notizie

¹ Albert Sangrà & Mercedes González-Sanmamed (2010) The role of information and communication technologies in improving teaching and learning processes in primary and secondary schools, ALT-J, 18:3, 207-220, DOI: [10.1080/09687769.2010.529108](https://doi.org/10.1080/09687769.2010.529108).

relative alla religione durante una sessione di formazione SORAPS per l'insegnante:
<https://padlet.com/aliciagh/soraps>.

Un altro esempio formulato durante un'Olimpiade di Filosofia con gli studenti della scuola secondaria è disponibile nel seguente video <https://youtu.be/WTpqpFrLRiY?t=1h38m56s>.

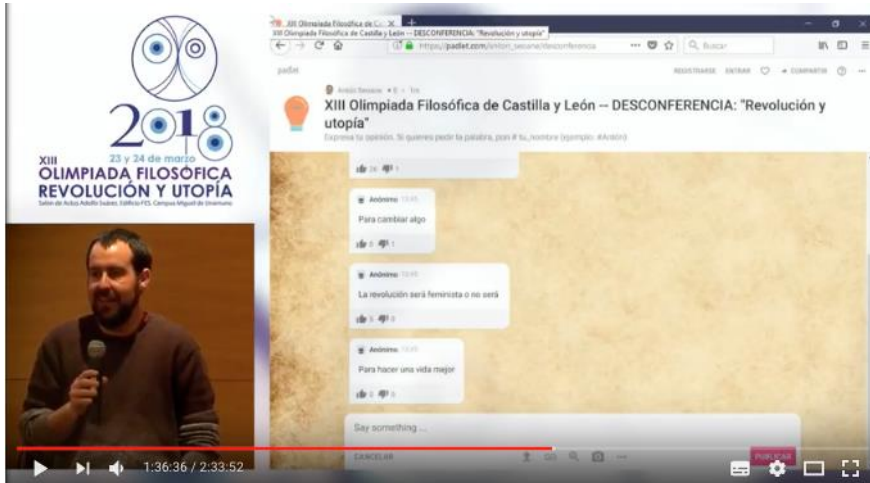


Foto 2. Uso di Padlet per moderare un dibattito con gli studenti durante una conferenza.

Una volta terminate le attività, è possibile cambiare la configurazione della tabella per condividere i risultati, ma non per consentire agli utenti di aggiungere nuovi contenuti.

7.3. Discussione aperta

Durante le lezioni, sia frontali che on line, il coinvolgimento degli studenti nel processo di insegnamento e di apprendimento è molto importante, in special modo quando viene loro richiesto di condividere le loro opinioni e di affrontare una tematica da vari punti di vista. In questi casi, possono essere efficaci tecniche come il *brainstorming*.

Dopo alcune attività propedeutiche che consentono agli alunni di saperne di più in merito all'argomento selezionato – ad esempio sui pregiudizi e sugli stereotipi in una tradizione religiosa – è possibile cominciare una discussione aperta e definita. E' possibile realizzare un *brainstorming* come modo per identificare e selezionare uno stereotipo nelle religioni, da esaminare con gli studenti in una fase successiva, o per continuare un dibattito organizzato su di uno stereotipo individuato precedentemente e trovare i pro e i contro delle varie reazioni ad esso.



Esistono vari strumenti web 2.0 che sostengono il *brainstorming* e il porre delle domande sul momento, ad esempio, Kahoot (<https://kahoot.it>), Tricider (<http://tricider.com>) o Socrative (<https://www.socrative.com>), e anche Padlet fornisce

strumenti per svolgere attività di *brainstorming*. Per questo esempio, lo strumento selezionato è Tricider. La prima parte dell'attività si concentra sulla condivisione degli stereotipi sulle religioni. Dopodiché, gli studenti possono votare uno stereotipo e fornire i pro e i contro per esso.

Potete visionare l'attività qui: <http://www.tricider.com/brainstorming/2SZkhHG8f0N>

7.4. Apprendimento basato sui problemi

L'apprendimento basato sui problemi è un approccio pedagogico incentrato sullo studente: gli studenti conoscono un argomento attraverso l'analisi di un determinato problema come punto di partenza per l'acquisizione di nuove informazioni.

Coloro che apprendono vengono incoraggiati attivamente a ragionare e a risolvere il problema attingendo in maniera autonoma da tutte le fonti di informazioni necessarie a questa finalità.

Al fine di raccogliere informazioni relative al problema da esaminare e al fine di organizzare le stesse in un documento finale, gli studenti, divisi in gruppi, sono incoraggiati a lavorare in modo collaborativo.



A tal fine, è possibile utilizzare gli strumenti per la scrittura collaborativa.

Il software Wiki è lo strumento più comune che consente agli utenti di lavorare in gruppo ad un documento, di modificare i contenuti e la struttura, di aggiungere commenti e di rivedere l'esposizione della pagina che si sta scrivendo. Il risultato è un contenuto online organizzato per pagine e arricchito a volte da immagini, tabelle ed elementi interattivi.

Per un primo approccio a questo genere di lavoro di gruppo con gli studenti, si consiglia l'uso di Google Docs. Si tratta di un'applicazione gratuita basata su internet in cui è possibile creare, revisionare i documenti e condividerli con altri utenti in tempo reale. Le possibilità di revisione sono ampie e il documento può essere facilmente scaricato per essere stampato oppure per essere usato individualmente off-line.

Un esempio di unità di apprendimento sviluppato in gruppo dagli insegnanti durante il corso di formazione SORAPS per i docenti:

https://docs.google.com/document/d/1OhXcbnxQcn0qlh_zSofM0v9QKKxql8Am8h6FHR94Wt8/edit?usp=sharing

7.5. Apprendimento basato sul progetto

L'apprendimento basato sul progetto è un metodo didattico in cui gli studenti acquisiscono informazioni e competenze lavorando per un periodo di tempo prolungato per analizzare una domanda, un problema o una sfida e reagirvi.

Ci si aspetta che gli studenti utilizzino la tecnologia in modi significativi come aiuto per esaminare, sostenere, analizzare, sintetizzare e presentare quanto appreso. E' possibile usare strumenti diversi a seconda della fase della realizzazione del progetto; in tal modo, questo tipo di attività potrebbe essere l'occasione perfetta per l'insegnante e per gli studenti per sperimentare lo strumento diverso ITC utilizzato finora in attività specifiche per realizzare un progetto di maggiore portata.

La lavagna di gruppo on line o gli strumenti di *brainstorming* sono utili nella fase iniziale per concentrarsi sulla tematica, per condividere le informazioni e per prendere delle decisioni. La scrittura collaborativa funziona bene per organizzare i contenuti.

Per quanto riguarda la presentazione del prodotto finale, realizzare un video è un modo efficace di presentare i risultati.

Come produrre facilmente un video?

Esistono vari strumenti online per realizzare un video. Nello specifico, Powtoon offre un'ampia gamma di stili, personaggi, sfondi e video; oppure potete caricare il vostro. Le prime fasi per produrre un video con questo strumento sono le seguenti:

1. Andare su Powtoon <https://www.powtoon.com>
2. Creare un account o login con il vostro account di Facebook
3. Creare il vostro primo video. Anche se potete creare un video e definire ogni particolare da soli (layout, personaggi...), si consiglia di cominciare con un modello predefinito o con un bozzetto. Esempio :



Foto 3. Interfaccia per revisionare un video Powtoon.

Per gli studenti, oltre alla sfida tecnica di realizzare un video, la creazione dello storyboard è un ottimo esercizio per riassumere i risultati e per selezionare i punti più importanti da mettere in evidenza. In questo modo, anche lo sviluppo di capacità creative viene incoraggiato attraverso l'uso di strumenti di comunicazione diversi dal linguaggio scritto.

Un'altra possibilità di presentare il prodotto finale è preparare contenuti online, con l'obiettivo di favorire la divulgazione dei risultati.

Come preparare facilmente contenuti online?

In merito ai contenuti on line, esiste un'enorme quantità di strumenti per la creazione dei contenuti.

Suggeriamo eXeLearning, un *source editor* gratuito e aperto per creare fonti didattiche. Consente di creare facilmente pagine navigabili sul web con testi, cartine, immagini ...



eXeLearning è un'applicazione per desktop, così bisogna scaricarla e installarla su un PC.

E' possibile scaricare eXeLearning su

<http://exelearning.net/en/>.

Il tutorial eXeLearning disponibile in varie lingue aiuta l'utente durante le prime fasi della creazione del contenuto:

http://exelearning.net/html_manual/exe20_en/

Se vogliamo preparare contenuti con il modello progettuale SORAPS, è possibile installare il modello SORAPS che abbiamo creato per eXeLearning.

Scaricare il modello SORAPS per eXeLearning da

<https://soraps.unive.it/files/2018/09/SORAPS.zip>

Per installarlo : aprire lo strumento exelearning e cliccare sull'opzione menu: Strumenti -> Gestione stili -> Importa stili e selezionare il SORAPS.zip file.

Di seguito alcuni esempi di contenuti creati con eXeLearning per trarre spunto per creare un programma di corso, i materiali per gli insegnanti o una guida turistica per le gite scolastiche:

- Programma di corso: <http://quiasdidacticas.grial.eu/sorapsguidelines/>
- Materiali per gli insegnanti: <http://quiasdidacticas.grial.eu/evalintocourseweb/>
- Info per gli studenti: <http://antia.fis.usal.es/sharedir/venancio/florencia/>

