







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | ***Modulo 6: Pianificazione dell’attività didattica nella scuola secondaria di primo grado sulla base del quadro di riferimento di TINKER*** |
| Unità | *6.3: Strumenti online per l’attività didattica e la valutazione* |
| Gruppo target | Insegnanti della scuola secondaria di primo grado |
| Durata | 60 minuti (incluso il tempo dedicato allo studio autonomo) |
| Prerequisiti | Concetti legati all’apprendimento autentico e inclusivo |
| ECTS | 0,04 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | **Riconoscere e descrivere gli strumenti digitali pensati per la didattica dell’informatica:** prendere in esame gli strumenti come i sistemi di risposta del pubblico, HP5 e giochi sul *coding*. |
| 2 | **Spiegare in che modo gli strumenti digitali promuovono l’apprendimento e la partecipazione delle e degli studenti:** parlare dell’impatto degli strumenti interattivi sui risultati di apprendimento. |
| 3 | **Confrontare gli strumenti digitali utili ai fini della valutazione delle competenze:** analizzare strumenti come i quiz su Moodle, Kahoot e i chatbot. |
| 4 | **Condividere delle buone pratiche relative all’utilizzo degli strumenti digitali:** fornire degli esempi riguardo alle proprie esperienze legate alla community di TINKER. |

| METODI DI INSEGNAMENTO | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | *Learning by doing* |  | Apprendimento tra pari |
| √ | Apprendimento basato su progetti |  | Apprendimento pratico |
| √ | Strategie di apprendimento attivo |  | Apprendimento collaborativo |
| √ | Apprendimento ibrido |  |  |

| MATERIALE DIDATTICO | |
| --- | --- |
| Occorrente | * Presentazioni PowerPoint * Scheda per confrontare gli strumenti digitali - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1gX6GBciQjxmJk5bTV8TNJL-EbI5MGIUJ?usp=drive_link) * Linee guida di TINKER (Progetto [TINKER](https://tinker-project.eu/)) * Piattaforme online: Moodle, and Kahoot |
| Risorse aggiuntive | Link ai tutorial per l’utilizzo di contenuti H5P e Moodle per la creazione delle prove di valutazione.   * Gilje, Ø. (2024). Digital pedagogy in educational chronotopes – didactical choices for teaching, learning, and assessment. Pedagogies: An International Journal, 19(3), 439–455. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2024.2379789>. * Abid Haleem, Mohd Javaid, Mohd Asim Qadri, Rajiv Suman, Understanding the role of digital technologies in education: A review, Sustainable Operations and Computers, Volume 3, 2022, Pages 275-285, ISSN 2666-4127, <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>. * Video tutorial per la creazione di un Quiz HP5: <https://www.youtube.com/watch?v=-t8vC25bGI4&pp=ygUkcHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgaDVwIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> * Video tutorial sull’inserimento di domande interattive su Moodle 4.1: <https://www.youtube.com/watch?v=TeZbOTszyCQ&pp=ygUncHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgTW9vZGxlIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | In un mondo dell’istruzione che si evolve rapidamente, gli strumenti digitali svolgono un ruolo cruciale nel campo della didattica dell’informatica, arricchendo le esperienze di insegnamento e apprendimento. Per approfondire ulteriormente questo tema:   * parleremo dell’importanza degli strumenti digitali nel campo dell’informatica e di come possono contribuire a rendere più efficace il processo di apprendimento; * metteremo in relazione questo tema alle esperienze pregresse delle e dei partecipanti riflettendo sul loro utilizzo degli strumenti digitali e il loro impatto sulla didattica; * sottolineeremo i legami tra gli strumenti digitali e il quadro di riferimento di TINKER ai fini della promozione di esperienze di apprendimento autentico per le e gli studenti.   Questa discussione fornirà degli spunti preziosi riguardo al ruolo della tecnologia nel campo dell’istruzione garantendo l’inclusione e la partecipazione negli ambienti di apprendimento. |
| Attività | 1. Alla scoperta degli strumenti digitali da usare nella didattica dell’informatica (15 minuti)  * **Diapositive:** usa le diapositive 5-10 della presentazione a tua disposizione * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Perché servirsi degli strumenti digitali (3 minuti):** spiega a cosa servono gli strumenti digitali (Diapositive 5-8)   2. **Dimostrazione interattiva (3 minuti):** fa’ vedere tre strumenti: H5P (creazione di contenuti interattivi), Kahoot (quiz in tempo reale), e giochi sul *coding* (ad es., CodeCombat) - (Diapositive 9-10)   3. **Discussione (5 minuti):** parla di come ciascuno di questi strumenti facilita la partecipazione e la valutazione e stimola la creatività. * **Risultati di apprendimento:**   1. Individuare le caratteristiche principali degli strumenti presi in esame.   2. Valutare in che modo gli strumenti digitali facilitano la partecipazione e la valutazione e stimolano la creatività.   3. Riflettere sulle inclinazioni personali relative all’uso di strumenti digitali nella propria attività. |
| 2. Creare un quiz con l’aiuto degli strumenti digitali (20 minuti)  * **Diapositive:** Fa’ riferimento alle diapositive 13-24 per la creazione del quiz * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Scelta dello strumento (5 minuti):** fornisci una breve panoramica sul software H5P (Diapositiva 18) e su Moodle (Diapositiva 21) ai fini della creazione dei quiz.   2. **Attività pratica (10 minuti):** le e i partecipanti progetteranno un quiz con 5 domande su un tema dell’informatica (ad es., “Impariamo a conoscere gli algoritmi”) utilizzando il software H5P.   3. **Valutazione tra pari (5 minuti):** le e i partecipanti testano i rispettivi quiz ed esprimono un feedback. * **Risultati di apprendimento:**   1. Dimostrare di conoscere gli strumenti per la creazione di quiz digitali (H5P e Moodle) scegliendo lo strumento appropriato.   2. Applicare i principi della progettazione dei quiz ideando un quiz con 5 domande sui temi dell’informatica.   3. Sviluppare la propria capacità critica attraverso la valutazione dei quiz progettati dal resto del gruppo. |
| 3. Condivisione di buone pratiche ed esperienze (10 minuti)  * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Discussione (5 minuti):** le e i partecipanti parlano degli strumenti digitali che hanno utilizzato con successo in classe.   2. **Post sul forum di TINKER (5 minuti):** le e i partecipanti postano le proprie esperienze sulla bacheca di TINKER. * **Risultati di apprendimento:**   1. Parlare delle proprie esperienze legate all’utilizzo degli strumenti digitali nella didattica dell’informatica nel corso di una discussione di gruppo.   2. Contribuire alla community condividendo degli spunti sulla bacheca di TINKER.   3. Riflettere sulle buone pratiche legate all’utilizzo di strumenti digitali allo scopo di migliorare i risultati di apprendimento delle e degli studenti. |
| Valutazione | * Raccogliere i quiz creati dalle e dai partecipanti per valutarli * Discussione volta a valutare la conoscenza e la comprensione dei concetti chiave affrontati durante la lezione |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | **Riepilogo:** sottolineare i vantaggi legati all’utilizzo degli strumenti online necessari nell’ambito della didattica dell’informatica.  **Spunti di riflessione:**   1. Quali strumenti usate più agevolmente in classe? 2. In che modo gli strumenti digitali riescono ad adattarsi ai diversi stili di apprendimento? 3. Quali sfide potreste dover affrontare nell’utilizzo di questi strumenti? |
| Compiti aggiuntivi | **Inserire i propri commenti sulla bacheca di TINKER:** condividete uno strumento digitale che avete usato in classe e descrivete l’impatto che ha avuto sul processo di apprendimento delle e degli studenti.  **Per fare pratica:** andate alla scoperta del sito di TINKER e create un’attività interattiva per le vostre classi.  Sito ufficiale del progetto TINKER: <https://tinker-project.eu/>  Piattaforma Moodle del progetto TINKER (per le discussioni): <https://tinkerlms.ucd.ie/> |