



Risorse digitali per la formazione dei docenti

Prof. Pierpaolo Limone

pierpaolo.limone@unifg.it



Formazione e professionalità dei docenti





BISOGNI DEI DOCENTI

- Competenze digitali
- Alfabetizzazione agli strumenti ICT
- Docimologia
- EAS
- · Didattica collaborativa



RISPOSTE DALLE NUOVE TECNOLOGIE

- Vasti archivi di contenuti online per la formazione
- Tempi e spazi flessibili
- Possibilità di creare reti di saperi e di risorse
- Possibilità di valorizzare e potenziare le proprie competenze anche fuori dalla scuola



Cosa può cambiare e cosa sta cambiando?



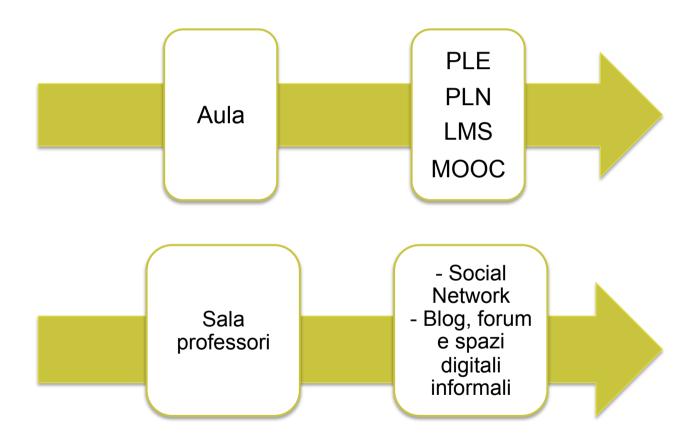




1. Ambienti







2. Relazioni: Peer-learning





PEER-LEARNING

activities activities

Reciproca collaborazione: condivisione della conoscenza e delle idee.

Ruolo del docente:

- progettista dell'ambiente;
- mediatore;
- facilitatore.

Apprendimento significativo attraverso il coinvolgimento degli studenti.

I discenti insegnano e apprendono gli uni dagli altri.

2. Relazioni: Peer-learning





Approccio didattico particolarmente appropriato nella formazione degli insegnanti

- ✓ Apprendimento permanente
 ✓ Collaborazione
 - ✓ Progettazione, pianificazione e autonomia
 - ✓ Imparare ad imparare

3. Risorse







R

S

0

R

chiuse

statiche

invariabili nel tempo

fruibili in contesti rigidi

in uno stato beta perpetuo

condivise e co-costruite

accessibili a tutti

online

aperte

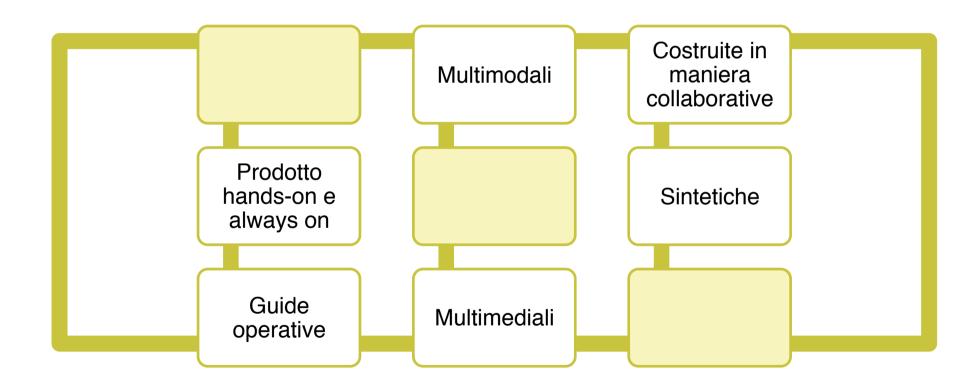




3. Risorse digitali: vantaggi e possibilità



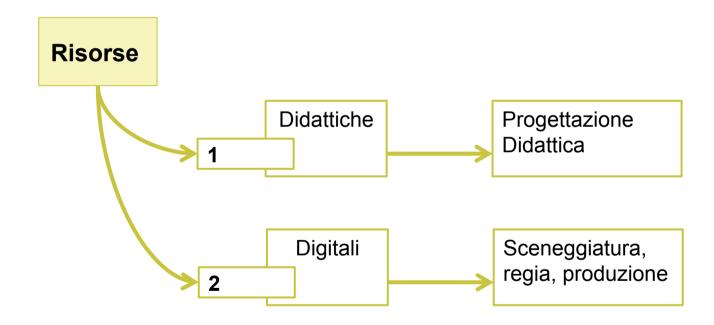




3. Quale progettazione per le risorse didattiche digitali?







3.1 Progettazione didattica





La didattica è da sempre intesa come la scienza dell'insegnamento; l'insegnamento, a sua volta, è di recente stato considerato come la scienza della progettazione, *design science* (Laurillard, 2012).

Combinazione di teoria e pratica, attività e conoscenza, accademia e scuola (Perla, 2012)

3.1 Fasi di progettazione didattica





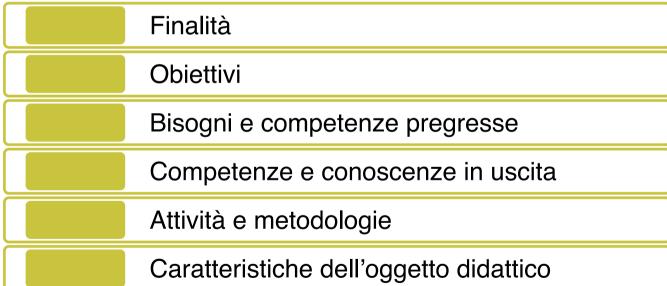


3.1 Elementi di progettazione didattica

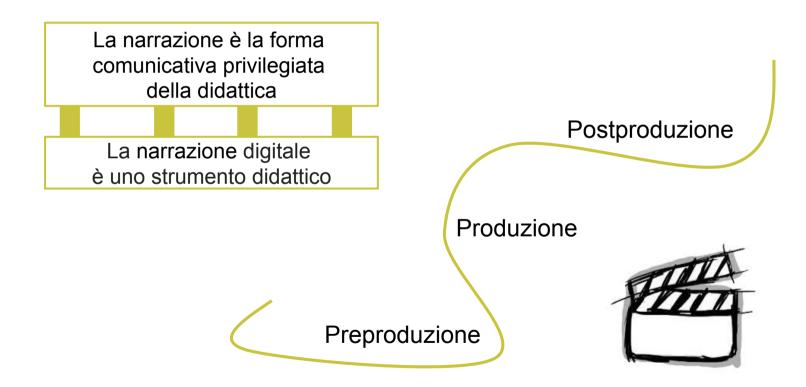








3.2 Progettazione multimediale e multimodale: l'esempio delle narrazioni digitali

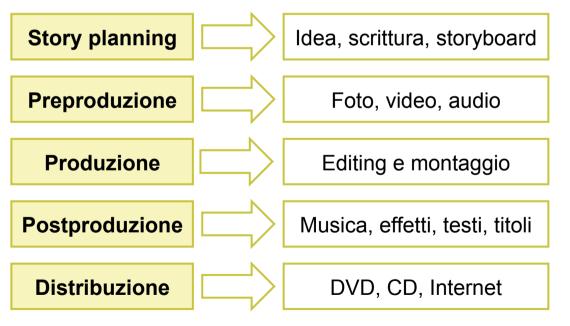


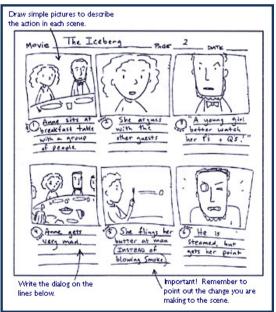
3.2 Fasi di "regia multimediale": l'esempio delle narrazioni digitali





Fasi di lavoro per la realizzazione di una narrazione digitale (Ohler, 2008)









Risorse digitali per la formazione dei docenti

Prof. Pierpaolo Limone

pierpaolo.limone@unifg.it

