DigiDoc

@Messina @Tarigo @Vago

presenta

G Suite

per i Docenti del

GIOVANNI FALCONE
Istituto Superiore Loano

APP E STRUMENTI per DaD e DDI

Tutto quello che segue è animato dalla profonda convinzione che il far diventare lo studente “creatore di contenuti” e “protagonista del proprio apprendimento” sia la chiave giusta non solo per affrontare la situazione contingente ma anche per coinvolgerlo con continuità in un processo che lo riguarda da vicino.

Gli strumenti presentati di seguito non vogliono assolutamente essere una lista esaustiva, anzi, sono stati selezionati fra i moltissimi a disposizione. Il criterio? L’essere validi per tutte le materie ed essere utilizzabili in maniera sincrona o asincrona a seconda delle necessità.

Non è infine da sottovalutare il potere di inclusione che questi software usati in combinazione con le metodologie brevemente illustrate in seguito hanno quando si tratta di studenti BES, DSA o H, i quali traggono giovamento nell’apprendimento sia dall’immediatezza di utilizzo che dalla collaborazione offerta.

BREVE PANORAMICA SULLE METODOLOGIE

(citate in questa presentazione)

- FLIPPED CLASSROOM: metodologia attraverso la quale la lezione viene separata in due momenti diversi, a casa ed in classe. Durante la parte a casa lo studente dovrà informarsi circa l'argomento grazie ai materiali forniti dall'insegnante o materiali personali (in questo caso sarà importante che lo studente impari a citare le fonti) per poi partecipare al momento di dibattito in aula.
-
- PROBLEM SOLVING: metodologia che ribalta completamente il senso della lezione frontale. Allo studente vengono forniti i mezzi per riflettere in autonomia o in gruppo su un determinato argomento - che può essere completamente o parzialmente sconosciuto - prima di affrontarlo in classe.
-
- CHUNKED LESSON: metodologia per la quale le lezioni prevedono un momento di recap ogni 10-15 minuti circa in modo da far sedimentare le conoscenze apprese attraverso il ripasso mirato a breve termine.

GLOSSARIO INTRODUTTIVO

- BYOD (Bring Your Own Device): è la pratica per la quale si consente l'utilizzo in classe degli strumenti personali degli studenti per fare in modo che interagiscano con la lezione.
- FREE, FREEMIUM: quando un sito è free vuol dire che i suoi contenuti sono utilizzabili gratuitamente senza limiti; è freemium quando parte dei suoi contenuti possono essere utilizzati gratuitamente mentre un'altra parte può essere utilizzata solo a seguito di un pagamento.
- REPOSITORY: spazio virtuale di archiviazione dati e contenuti.
- URL (Uniform Resource Locator): è la sequenza di caratteri che identifica la "posizione" in internet di un determinato contenuto. Per i siti corrisponde a ciò che è scritto nella barra degli indirizzi.

GAMIFICAZIONE

La Gamificazione è l'utilizzo e l'applicazione di strumenti nati per i videogiochi in ambiti diversi da quelli prettamente ludici.

Si ha una Gamificazione applicata alla didattica quando si propongono agli studenti giochi che li coinvolgono in prima persona durante la lezione o i compiti.

La Gamificazione applicata alla didattica può essere usata in molti modi, ad esempio:

- semplice ripasso
- attività di problem solving
- Momento ludico e di svago all'interno della lezione che permette però di mantenere l'attenzione sull'argomento (chunked lesson)

Le app presentate per questa sezione sono Wordwall e Quizlet

WORDWALL - https://wordwall.net/it

Partendo da modelli pregenerati ma all'occorrenza personalizzabili, Wordwall può essere utilizzato per creare sia attività interattive che attività stampabili.

Wordwall si presenta come freemium ma molte attività interessanti sono accessibili già con il piano gratuito. *(Consiglio: per avere la possibilità di creare più contenuti gratuitamente ci si può iscrivere con più account)*

La lista di giochi che presenta Wordwall è vasta: dalla ruota della fortuna per sorteggiare argomenti, alle parole crociate, agli abbinamenti… La semplicità nel trasformare un'attività interattiva in una stampabile rende questo programma molto utile nella creazione di verifiche da somministrare in presenza.

QUIZLET - https://quizlet.com/it

Attraverso giochi basati sulle flashcards, Quizlet aiuta a memorizzare concetti, parole e molto altro.

Quizlet si presenta in modalità freemium ma già le opzioni offerte nel piano gratuito sono molto avanzate: repository interno di immagini, creazione di cartelle e sottocartelle per un salvataggio organizzato dei contenuti, creazione di classi virtuali... *(Consiglio: per avere la possibilità di creare più contenuti gratuitamente ci si può iscrivere con più account)*

Molto interessante è inoltre come viene suddiviso il lavoro dello studente che può studiare o ripassare e poi partecipare a giochi a tempo, convertibili in verifica, che rendono l'apprendimento più stimolante.

RICERCHE e ORGANIZZAZIONE DI RISORSE

La “vecchia” ricerca scolastica può essere resa interattiva e collaborativa e, volendo, interdisciplinare.

Con pochi click gli insegnanti possono dare vita veri e propri repository raggiungibili da qualsiasi dispositivo mentre gli studenti possono lavorare in spazi virtuali che permettono loro di essere creatori di contenuti dimostrando le conoscenze acquisite.

Ovviamente la fantasia è il limite, pertanto con l’utilizzo piegato al bisogno personale ci si accorgerà di quanto possa essere versatile e comodo avere uno spazio ben organizzato e fruibile che raccolga tutto quello che vogliamo condividere, creando addirittura una sorta di sito internet senza costi e senza grandi difficoltà o capacità informatiche

Dal lato dell’insegnante questi sistemi possono essere dei validi alleati in combinazione con la GSuite; per i ragazzi possono essere non solo strumenti legati ad uno specifico argomento ma possono raccogliere il lavoro di un intero anno scolastico.

L’app presentata per questa sezione è Padlet.

PADLET - https://it.padlet.com/

Padlet è forse la piattaforma più famosa nell'ambito delle lavagne virtuali.

Si presenta in modalità freemium consentendo la creazione di un numero limitato di lavagne (anche in questo caso il limite è aggirabile dalla creazione di un altro account) ma non pone limiti a quello che si può caricare all'interno di uno stesso padlet: video, testi (peraltro parzialmente editabili e formattabili) e link non hanno limitazioni in termini di lunghezza o peso; possono inoltre essere linkati anche URL particolari come posizioni geografiche o possono essere creati contenuti in diretta all'interno di Padlet stesso (cattura-schermo, disegni, filmati o foto).

La cooperazione è favorita non solo dalla facilità di uso degli strumenti (molto intuitivi) ma anche dalla possibilità di lasciare un "like" ai post dei collaboratori.

DOMANDE e RISPOSTE

Questa sezione è dedicata agli strumenti che consentono di porre domande e lanciare sondaggi in qualsiasi momento della didattica:

- prima, nell'ottica della flipped classroom
- durante, nell'ottica della chunked lesson
- dopo, nell'ottica di un ripasso

Fino a qualche tempo fa gli studenti potevano interagire esclusivamente in presenza in modalità BYOD ma, vista la situazione, gli sviluppatori hanno fatto in modo che i contenuti possano ora essere fruibili anche a distanza.

Le app presentate per questa sezione sono Answergarden, Mentimeter e Kahoot!.

ANSWERGARDEN - https://answergarden.ch/

Con Answergarden è possibile creare una word cloud partendo da una domanda o da un argomento.

Tanto più una parola viene digitata ed immessa nella nuvola, tanto più grande diventerà, permettendo così la formazione di un elenco di parole chiave in base alla percezione dei commentatori.

Answergarden si presenta in modalità free.

La grafica minimalista lo fa forse essere più spendibile con studenti più grandi che non devono essere intrattenuti da layout più accattivanti ma l'alto livello di interazione (se la nuvola viene creata durante la lezione, la si vede prendere forma in diretta) rende questo software utile a tutte le età.

KAHOOT! - https://kahoot.com/

Kahoot! è tra i più famosi software per il coinvolgimento diretto degli studenti grazie alla grafica accattivante e alla possibilità di usufruire gratuitamente di centinaia di contenuti (peraltro editabili e salvabili nel proprio profilo) creati dalla community di insegnanti in tutto il mondo.

Anche se i contenuti già creati sono quasi esclusivamente in lingua inglese, l'insegnante che decide di utilizzare questo programma può ovviamente scrivere il suo contenuto in italiano e non solo: Kahoot! ha integrato negli spazi di creazione delle domande la possibilità di utilizzare un buon numero di simboli matematici, rendendolo quindi più performante rispetto ai diretti concorrenti.

La possibilità di creare domande partendo da immagini e video rendono infine Kahoot! un validissimo strumento per ogni momento della didattica, dal problem solving, al ripasso, alla verifica (i risultati possono essere infatti salvati in un file .xls nella cartella GoogleDrive associata all'account Gmail utilizzato per la somministrazione della verifica stessa).

Kahoot! è un software freemium; le funzionalità a pagamento sono effettivamente molto interessanti ma possono essere aggirabili con le altre app proposte.

MENTIMETER - https://www.mentimeter.com/

Mentimeter è una versione più “adulta” di Kahoot! in quanto presenta una grafica meno cartoon ma comunque ben curata.

Con Mentimeter è possibile creare presentazioni che contengano al loro interno sondaggi, domande, video e registrazioni così da accompagnare la lezione con momenti di approfondimento o di Gamificazione al fine di ottenere una valutazione formativa degli studenti.

Mentimeter viene presentato in modalità freemium.

CREAZIONE DI VIDEO

Può essere utile videoregistrare una lezione per i più svariati motivi: permettere agli studenti di usufruirne al di fuori dell'orario scolastico poiché assenti, dare loro la possibilità di rivedere i contenuti in un secondo momento, integrare gli appunti presi in classe…

Gli strumenti a disposizione sono molteplici ma, come già detto, si preferisce in questa sede limitare il numero di software.

In questa sezione sono presentati Vidyard e Screencast-O-Matic.

VIDYARD - https://www.vidyard.com/

Vidyard è un software che permette di videoregistrare lo schermo del proprio device, sé stessi o entrambe le cose in contemporanea.

Oltre al sito in descrizione, Vidyard è collegabile come estensione direttamente alla barra di Chrome per averlo sempre a portata di… registrazione.

A differenza di un software installato, Vidyard ha tre principali caratteristiche positive:

1) non crea file video che potrebbero essere in alcuni casi pesanti da inoltrare
2) è fruibile attraverso un link, quindi non è legato ad un'estensione particolare per essere visto
3) essendo legato al Chrome dell'utente, è disponibile da qualsiasi device ci si colleghi (a patto di accedere dall'apposito login negli strumenti Chrome)

Altre due caratteristiche che emergono immediatamente sono che dalla video library è possibile sapere quante volte è stato visualizzato il video ed esiste inoltre la possibilità di tagliare il video (ma non di editarlo in maniera più complessa, il che potrebbe essere un punto a sfavore).

SCREENCAST-O-MATIC - https://screencast-o-matic.com

Screencast-O-Matic, a differenza di Vidyard, è un software che deve essere installato sul device dal quale si intende lavorare. Così come con Vidyard, anche con Screencast-O-Matic è possibile videoregistrare lo schermo del proprio device, sé stessi o entrambe le cose in contemporanea.

Un primo fattore positivo di questo programma è che da la possibilità di lavorare in maniera migliore nella fase di editing (montaggio, aggiunta colonna sonora, scritte in sovraimpressione, ecc) poiché crea dei file video che possono essere lavorati con qualsiasi strumento di videomaking. Inoltre, mentre si registra lo schermo, attorno al cursore comparirà un cerchio giallo così da attirare l'attenzione del visualizzatore.

Un fattore negativo (oltre al fatto che a seconda del minutaggio crea video pesanti da inviare e non sempre gli utenti con i quali si condivide il video hanno software adatti ad aprire il file inviatogli), è che i minuti di registrazione sono limitati, pertanto diventa obbligatorio, nel caso di creazione di video più lunghi, eseguire un montaggio.