



Politecnico di Bari

in collaborazione con



*Ministero dell'Istruzione
dell'Università e della Ricerca*



DIDAMATICA

Informatica per
la Didattica

2012

TARANTO 14/16 maggio 2012

ABSTRACT DEI CONTRIBUTI

A cura di

T. Roselli, A. Andronico, F. Berni, P. Di Bitonto, V. Rossano

Indice

Tecnologie innovative per la formazione e il trasferimento della conoscenza

- **Matematica per il cittadino in podcast video**
- **Un approccio E-Learning innovativo nella didattica con utenti sordi: l'ambiente DELE**
- **“Work in progress” – Progettare la Disa(gia)bilità con le Apps funzionali all'autonomia comunicazionale con le persone disabili**
- **L'Open Innovation per il trasferimento tecnologico**
- **Design thinking editoriale: dalla creazione dei contenuti al social learning. Case history: DidaSfera**
- **Focus**
- **Destrutturazione controllata delle modalità di accesso alla Library 2.0, per facilitare la formazione di docenti, ricercatori, studenti e operatori del Sistema Sanitario**
- **I musei etnografici locali. Una base di conoscenza per la didattica**
- **Low cost/high quality: un binomio possibile? Un modello di filiera per la formazione continua a supporto dell'innovazione**
- **Trasferire expertise progettuale per la didattica inclusiva: l'ambiente e-PeiWISE**
- **“Smart Future School” Modelli didattici: le nuove frontiere**

CI@ssi 2.0: esperienze e progetti

- **Techland: un mondo virtuale per le scienze**
- **e-didattica Prove di innovazione**
- **L'utilizzo dei media e possibili implicazioni psicoeducativo-didattiche nella fase di post ospedalizzazione**
- **CI@sse 2.0: partiamo da LIM, Netbook e Moodle**
- **LEVI_L@B pensiero divergente e new technology**
- **Una classe per amica**
- **Una CI@sse 2.0: l'ISIS “Europa”**
- **Esploriamo... il mondo intorno a noi con i cinque sensi**

Formazione e Aggiornamento dei Docenti all'uso delle tecnologie Digitali

- **Formazione docenti all'uso delle tecnologie digitali: l'esperienza Sloop**
- **Formare i docenti all'uso pedagogico delle tecnologie digitali: metodo e strumenti tecnologici nei corsi per la Certificazione EPICT**
- **Orientarsi nel sistema europeo delle qualifiche operando nel mondo dell'Educazione e della Formazione: studio di un caso nel settore dell'uso pedagogico delle TIC**
- **Esperienze di “Grouping for learning” per la formazione dei docenti all'uso delle T.I.C. nella didattica**
- **La classe come fabbrica di conoscenza**

Edutainment: simulazioni, business game e serious game

- **Giocare con Twitter**
- **La formazione di competenze che accompagna il progetto di automazione di un impianto complesso**
- **Business Simulation e formazione manageriale: un Business Game per la formazione nel settore dell'ICT**
- **Potenzialità dei Giochi Didattici su Grandi Schermi Multi-Touch**
- **Il format TIWE in Learning For All**
- **Tagging per Condividere Esperienze Didattiche**
- **Compiti a casa: giocate!**
- **Un Videogioco per Promuovere l'Autogestione dell'Ipoglicemia nel Diabete Mellito Tipo 1**
- **La formazione dei militari: istruire all'innovazione educando nella tradizione**
- **Un ambiente multiplatforma per imparare a operare sul file-system**
- **Blended learning per il conseguimento della Licenza di Manutentore di Aeromobili**
- **I Virtual Maintenance Trainer come ambienti virtuali di apprendimento. L'esperienza AgustaWestland nel settore elicotteristico**
- **Formazione e-learning per gli istruttori militari**
- **Le circoscrizioni amministrative dell'area umbra tra gli ultimi anni dello Stato pontificio e i giorni nostri (1853-2012). Fonti, cartografia, elaborazioni informatiche**
- **Progettare e valutare le competenze: servizi commerciali per le community on line**

Tecnologie informatiche e didattiche per i diversamente abili

- **ICT e disabilità. Il Progetto TECNOABILITIAMOCI**
- **Le nuove adozioni dei libri di testo e l'accessibilità dimenticata: scenari normativi**
- **Accessibilità web e scuola: un'indagine esplorativa sui siti scolastici**
- **Tecnologie per la didattica e tecnologie assistive nella dimensione dell'ICF**
- **FacilitOffice: rendere accessibili gli applicativi di videoscrittura e presentazione**

Indirizzi scolastici e certificazioni ICT

- **Competenze ICT certificate e curricula universitari: l'integrazione è possibile?**
- **Il Web e le sue professioni: nuovi percorsi per nuove competenze**
- **Didattica delle competenze e loro certificazione: la competenza digitale**
- **Dall'Istituto Tecnico Economico verso una nuova professionalità integrata**

E-learning nella formazione iniziale, professionale e permanente

- **Modelli e Costi della FAD: dalla Progettazione all'Erogazione**
- **Apprendimento a distanza e sincronità: come progettare un mondo virtuale**
- **Un corso per il riequilibrio delle conoscenze e competenze di Matematica in modalità e-Learning c/o l'ITCS "L. Grassi" di Palermo**
- **Open learning e open source: sinergia e complementarità**
- **E-Learning nella formazione all'innovazione didattica in fisica moderna: il Master IDIFO3**

- Il format SSW4LL – Social Semantic Web for Lifelong Learners
- Il format QRcode in un’esperienza di apprendimento cooperativo e interdisciplinare
- La formazione in servizio dei docenti e la figura del tutor/e-tutor
- Percorsi CLIL per Insegnare e Apprendere: CLIL, Plurilinguismo e Online Collaborative Learning per la formazione del nuovo docente CLIL
- Open learning: un’evoluzione concreta
- Modello di un Learning Object per la formazione del Personale T. A.
- Certificazioni per la didattica: ECDL presso l’Università degli Studi di Pavia
- L’uso dei Clicker per il personale coinvolgimento degli studenti di scienze della formazione nell’apprendimento della fisica
- Precision Teaching e BLS (Basic Life Support Defibrillation)

M-learning e T-learning

- La multimedialità e l’interattività nel T-Learning: una soluzione senza (canale di) ritorno
- Mobile Computing: Sviluppo Applicazione VoIP su Symbian OS
- Facebook come piattaforma d’apprendimento per la matematica
- Recognising the Social Attitude in Natural Interaction with Pedagogical Agents
- Uno studio di valutazione dell’Usabilità nell’E-Learning

Insegnare e apprendere con le LIM

- Brainstorming, didattica per concetti e LIM per lo sviluppo del pensiero critico
- Simulatori e LIM per una didattica sperimentale e laboratoriale: l’esperienza della IIIA dell’ITCS “Libero Grassi” di Palermo
- Dall’esperienza al modello con la LIM nella scuola di base: il caso dell’ottica
- La LIM per favorire l’apprendimento: proposte di attività per futuri insegnanti primari sui fenomeni elettrostatici e magnetici
- Utilizzare la LIM per insegnare matematica: come, quando e perché?
- LIM: nuove frontiere della didattica
- La LIM nella didattica
- L’utilizzo del foglio elettronico nell’apprendimento dell’Economia
- Le LIM ed il Liceo Scientifico “G.Ferraris” DIDAMATICA 2012
- La LIM strumento di instalment per preparazione e revisione della singola lezione
- Un ponte fra passato e futuro: scopriamo l’epica attraverso le nuove tecnologie. “ULISSE: UN VIAGGIO CHIAMATO VITA”

Comunità Virtuali per l’apprendimento e la costruzione di conoscenza

- Il blended learning all’Università: sperimentazione di un paradigma di apprendimento esperienziale costruttivista
- Aspetti Collaborativi nei Processi di Elearning Multi-Istituzionali: un Approccio basato sulle Griglie Computazionali
- Tra tradizione e innovazione affrontare le prove INVALSI di matematica

- Il progetto MOSTRAMBIENTE. Pompei e il suo territorio tra conoscenza e valorizzazione multimediale.
- Una rete di scuole per l'educazione alla prevenzione dei rischi
- Una piattaforma integrata 2.0 creativa e collaborativa per Studenti Generatori di Contenuti
- E-community of practice for career education and guidance
- Tecnologie e Web 2.0 per la formazione degli insegnanti
- Dialoghi in rete. Nuovi approcci alla formazione collaborativa sul web
- Il Role Taking nel Blended Learning: Effetti sulla Partecipazione e sull'Apprendimento

Didattica e Social Network

- La scuola a casa e l'uso delle ICT: risultati preliminari di un'indagine sull'Istruzione Domiciliare
- Un sistema per la raccomandazione di risorse in una e-learning social network
- Dal diario di bordo al blog: scrittura creativa sul web 2.0
- Redazione collaborativa di un e-book attraverso l'uso degli strumenti del web 2.0
- "AAA Futuro Cercasi": l'orientamento tramite i Social Network
- I Saperi Digitali per una nuova forma sociale: la società in Rete
- UBI-CARE: social learning per medici e pazienti

Saperi digitali: da modelli a parametric concentrate a quelli distribuiti

- La rivoluzione digitale: dalla fisica della materia al linguaggio binario
- I modelli fisico-matematici e la nuova centralità della persona

Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) e Tecnologie Didattiche

- Mash-up editoriale: una proposta tecnologica a supporto della didattica digitale collaborativa
- Competenze e competizioni di problem solving: dal pensiero algoritmico al computational thinking
- Apprendimento basato su casi nella formazione professionale. Ask System per addetti al ricevimento d'albergo
- Raccontami una... fiaba italiana attraverso le TIC: conosciamo, leggiamo e raccontiamo le Fiabe Italiane di Italo Calvino
- The Global Sun Temperature Project: un progetto collaborativo on line internazionale CLIL di matematica e scienze nella scuola secondaria di primo grado
- L'uso delle tecnologie infotelematiche tra i quindicenni piemontesi. Un'analisi dei dati Ocse-Pisa 2009
- Fare rete per affrontare le sfide della ricerca sul "Technology Enhanced Learning"
- Estensione di una Piattaforma di E-learning con un Sistema di Supporto alle Decisioni
- Discipline informatiche e trasmissione delle competenze digitali nel biennio dell'istruzione tecnico professionale - Riflessioni metodologiche e didattiche per l'applicazione delle nuove Linee Guida

Esperienze d'uso di Tecnologie Didattiche nei Progetti Operativi Regionali (POR), Nazionali (PON) ed Europei

- Quanto gli Open Educational Resources sono utilizzati dai formatori degli insegnanti?

- Il paradigma onto-semiotico nella didattica per la Meccanica Quantistica: una proposta di formazione per i docenti di scuola superiore
- INCONext project: a curriculum for SMEs internationalisation
- Amici della natura
- ICARO: ricerca ed elaborazione di risorse giornalistiche online
- LIM, formazione a (breve) distanza e distribuzione delle lezioni digitali
- Progettazione e realizzazione di un e-Book multimediale in ambito didattico
- La cartografia digitale nella scuola. Il riscatto della geografia
- Artefatti cognitivi per l'e-learning
- "English Practice in Computer Science": a Multimedia E-Learning Object for English Language Studies in the field of Computer Science
- "Di goccia in goccia... arriveremo in quinta": itinerari per conoscere e conoscersi
- Spazio e tempo dei Saperi Digitali
- Una prassi compositiva multimediale – aspetti metodologici e didattici
- Informatica For Me
- Multimedialità e Competenze: gli sviluppi al "Falcone". Studenti e docenti verso innovazioni istituzionali e formative
- Insegnare nell'era di Internet: un viaggio di andata e ritorno sulla via del senso
- La classe come fabbrica di conoscenza
- Radio e tv in streaming per l'auto(in)formazione linguistica
- L'informatica per creare
- Piattaforma E-Learning per una didattica per competenze in matematica
- Tagging words: folksonomia e tassonomia per motivare alla riflessione linguistica in ESL
- Blended Learning e didattica universitaria in Nutrizione Clinica
- Learning to Fly
- Aritmetica Modulare: dalla goniometria ai fumetti

Misure nei processi di formazione

- Fattorizzazioni matriciali non negative per l'analisi dei dati nell'Educational Data Mining
- Valutazione biometrica del grado di attenzione durante sessioni fad

Progettazione e sviluppo di contenuti per l'e-learning

- La tecnologia per la promozione di una rete collaborativa tra scuola e musei
- e-Prof: un progetto di e-didattica in Romania
- Supporto dell'informatica mobile all'apprendimento e materiali didattici multidispositivo
- Umanet Evolution 2.0: Una piattaforma per far volare gli studenti
- Nuove frontiere della didattica "in classe con I-PAD"
- La piattaforma Moodle per l'insegnamento-apprendimento dell'italiano L2 all'università
- BABY E-LEARNING: la piattaforma per alunni di scuola dell'infanzia e primaria
- Il sistema Cicerox – "Un Cicerone che utilizza Linux"

La Robotica nella didattica e nella formazione

- **ROBO Park: uno scenario educativo per bambini dai quattro ai dieci anni**
- **Robotica educativa e potenziamento delle abilità visuo-spaziali**
- **Robotica educativa e DSA**
- **La Robotica nella Scuola Primaria: genesi e realizzazione di un progetto per una didattica metacognitiva**

Ambienti virtuali di apprendimento

- **Ambienti virtuali nella didattica universitaria: esperienze del CISI dell'Università di Torino**
- **Esplorando l'E-Health: percorsi di apprendimento su piattaforme virtuali**
- **Blog come autobiografia formativa**
- **ETC: stato dell'arte e prospettive future**
- **I laboratori didattici di HMR al Museo degli Strumenti per il Calcolo**
- **Documentare 2.0 Ambienti integrati per documentazioni didattiche multimediali in rete**
- **Progetto JEM 2.0: Joomla, ExeLearning, Moodle come strumenti per realizzare un ambiente generativo di apprendimento**
- **Il progetto ETC: i risultati della sperimentazione in un corso di programmazione**
- **DoceboCloud: Apprendimento e Nuove Tecnologie**
- **Un progetto di didattica nei mondi virtuali immersivi con studenti della scuola secondaria superiore**
- **Learning environment virtuali per l'apprendimento permanente**

Elenco dei poster

Tecnologie innovative per la formazione e il trasferimento della conoscenza

Matematica per il cittadino in podcast video

Maria Messere

ITCGT "G. Salvemini" - Molfetta

mrmessere@gmail.com

Progetto realizzato nell'anno scolastico 2009 – 2010. Rivolto agli studenti delle classi seconde, proposto con l'intento di migliorare l'insegnamento della matematica e la sua comprensione secondo la metodologia proposta dal M@t.abel, che avvicina gli studenti alla materia in maniera più coinvolgente promuovendo l'utilizzo di concetti e di strumenti utili per confrontarsi con questioni del vivere quotidiano.

Un approccio E-Learning innovativo nella didattica con utenti sordi: l'ambiente DELE

Paolo Bottoni, Daniele Capuano, Maria De Marsico, Anna Labella

Università "Sapienza" - Roma

{[bottoni](mailto:bottoni@uniroma1.it), [capuano](mailto:capuano@uniroma1.it), [demarsico](mailto:demarsico@uniroma1.it), [labella](mailto:labella@di.uniroma1.it)}@di.uniroma1.it

Questo lavoro descrive le motivazioni alla base dello sviluppo di DELE (Deaf-centered E-Learning Environment) nell'ambito del progetto italiano VISEL. La sordità rappresenta un problema "nascosto" che viene soltanto parzialmente considerato nella progettazione di strumenti interattivi. Questo è tanto più grave quanto più ci si pone in un contesto didattico, dove i contenuti dovrebbero essere facilmente fruibili. DELE rappresenta una possibile risposta a tutto ciò, creando un ambiente "amichevole" e fortemente basato sul canale visivo, tramite l'uso di una strutturale iconicità della navigazione. Con il nostro approccio riteniamo di poter dare un contributo importante all'abbattimento reale delle barriere di accessibilità di cui, ancora oggi, le persone sorde fanno esperienza nel web in generale e, in particolare, negli ambienti di E-Learning.

"Work in progress" – Progettare la Disa(gia)bilità con le Apps funzionali all'autonomia comunicazionale con le persone disabili

Raffaella Conversano, Gaetano Manzulli¹, Maurizio Binacchi²

Media Educator La Sapienza - Roma

raffaellaconversano@tin.it

¹ITI "Pacinotti" - Taranto gaetano.manzulli@pacinottitaranto.it

²Università "Sapienza" - Roma ingbinacchi@libero.it

La disabilità non è una scelta, è un trauma che nessuno vorrebbe mai vivere, la cui comparsa sconvolge l'individuo nel profondo della sua soggettività trasformando le relazioni con gli altri: il deficit impone la ridefinizione del paradigma comunicazionale dove non si tratta di negare la menomazione, ma di superare l'esito di pregiudizi, culture e relazioni sociali incapaci di vedere, oltre la menomazione, individui in senso pieno. Relazionarsi con i coetanei e partecipare con successo ai processi di apprendimento è indispensabile per non essere discriminati anche se, si assiste ad una continua identificazione della persona e delle sue potenzialità con la diagnosi che porta a concepire in modo errato la condizione di "disabilità" come conseguenza della malattia o disturbo della persona. Per arginare tali errati comportamenti di "disagiato approccio", attraverso interventi progettuali specifici, abbiamo definito e sperimentato sul campo una teoria pedagogica, al fine di individuare la soluzione ottimale di "universalità" degli ausili collegati alle condizioni di vita del disabile. Il nostro intento è quello di far focalizzare l'attenzione su ciò che le nuove applicazioni tecnologiche permettono, se utilizzate al campo solutivo dei bisogni di autonomia delle persone con difficoltà, senza proporre una panacea definitiva ma spunti, per orientare il forte bisogno che la scuola e tutti i suoi operatori sentono nella interpretazione quotidiana delle varie realtà.

L'Open Innovation per il trasferimento tecnologico

Pasquale Ardimento, Vito Nicola Convertini, Giuseppe Visaggio

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

{[ardimento](mailto:ardimento@uniba.it), [convertini](mailto:convertini@uniba.it), [visaggio](mailto:visaggio@uniba.it)}@di.uniba.it

Si presenta un framework per il supporto cooperativo della catena dell'innovazione nella prospettiva dell'Open Innovation (OI). Viene proposto un Knowledge Management System (KMS) che consiste in un insieme di processi che formano l'Experience Factory (EF) e una piattaforma che è una Knowledge Experience Base (KEB), che colleziona Knowledge Experience Packages (KEP). Il KMS così formato supporta la formalizzazione e l'impacchettamento delle conoscenze ed esperienze da parte dei produttori e dei cedenti l'innovazione incoraggiando una graduale esplicitazione di informazione tacita nei portatori di conoscenze. Si facilita in tal modo per facilitare il trasferimento riducendo al minimo costi e rischi. Il KMS consente la produzione cooperativa di KEP tra i diversi autori che contribuiscono alla produzione di KEP e gli utenti di quest'ultimo. Il documento descrive l'approccio delineato nel Progetto Prometheus e le precauzioni adottate nella progettazione dei KEP per garantire che l'esperienza in esso

contenuta, anche se raccolta attraverso progetti eseguiti durante molti anni-persona, possa essere rapidamente acquisita dall'utente e contenga gli strumenti per agevolare l'acquisizione di conoscenze di supporto all'innovazione.

Design thinking editoriale: dalla creazione dei contenuti al social learning. Case history: DidaSfera

Noa Carpignan, Maria Grazia Fiore

BBN editrice - Fosdinovo (MS)

{noa, mariagrazia.fiore}@bibienne.com

Da un'idea di impresa fondata sul design thinking e sulle dynamic capabilities, dove le competenze personali e la loro organizzazione sono i fattori più importanti, nasce un progetto ardito, DidaSfera, ambiente digitale multidisciplinare in continua e costante evoluzione. Un ambiente per l'apprendimento ma anche una biblioteca, una mappa semantica, un diario di bordo, un social network, un radar culturale... Un ambiente creato per chi, al filo di Arianna, preferisce la tela di Aracne.

Focus

Nicoletta Farneschi, Lucia Feri, Paola Manini, Monica Caporiccio, Gioachino Colombrita¹, Luca Galletti² Scuola Primaria "L.Santucci" - Castel del Piano (GR)

grmm023003@istruzione.it

¹Liceo Ginnasio "Vincenzo Monti" - Cesena

giocolo@gmail.com

²Istituto Tecnico per Geometri "A. di Cambio" - Perugia

luccagal@libero.it

Focus è un progetto che mira a valutare lo stato di salute del monte Amiata per Castel del Piano (GR) e del parco del Fiume Savio per Cesena (FO). Viene presa in esame l'educazione alla cittadinanza, con percorsi virtuali che gli alunni costruiscono insieme. Il luogo virtuale di condivisione utilizzato è una piattaforma 3d, inserita in una metodologia più tradizionale, dove l'esperienza diretta è sempre la base di partenza. Il lavoro mira anche a mostrare i risultati dell'uso didattico innovativo, ma non esclusivo, dei mondi virtuali.

Destrutturazione controllata delle modalità di accesso alla Library 2.0, per facilitare la formazione di docenti, ricercatori, studenti e operatori del Sistema Sanitario

Raoul Ciappelloni, Luisa Fruttini, Nadia Montanucci, Anna Julia Heymann

Istituto Zooprofilattico Sperimentale dell'Umbria e delle Marche - Perugia

{r.ciappelloni, l.fruttini, n.montanucci, a.heyman}@izsum.it

In questo lavoro viene presentato un particolare uso dello "spazio biblioteca" per l'informazione dei ricercatori nel settore medico, veterinario, biologico e anche per docenti, personale infermieristico e studenti universitari. Si intende porre in rilievo l'efficacia di un approccio volutamente destrutturato alla formazione, attuato mediante la proposta di eventi ad accesso facilitato sulle banche dati citazionali (Pubmed/Medline) e sui sistemi di interlibrary loan (Network Inter-Library Document Exchange) per il reperimento della letteratura scientifica. L'attività è stata basata su una serie di esercitazioni tenute in biblioteca, con il supporto di strumenti del Web 2.0. Con questa attività sono stati raggiunti tre risultati: (1) ribadire l'importanza e la funzione della biblioteca scientifica, (2) dare il via ad una nuova collaborazione tra utenti e bibliotecari, (3) contribuire a diffondere una informazione biomedica controllata e attendibile fra gli utenti della biblioteca e anche nella società civile.

I musei etnografici locali. Una base di conoscenza per la didattica

Piercarlo Grimaldi, Davide Porporato¹

Università degli Studi di Scienze Gastronomiche, Bra (CN) p.grimaldi@unisg.it

¹Università degli Studi del Piemonte Orientale, Vercelli

davide.porporato@lett.unipmn.it

Scopo della ricerca è di riconoscere e analizzare un tratto antropologico di recente costituzione: il museo etnografico locale. A partire da diverse indagini volte a documentare la presenza sul territorio piemontese di questo istituto culturale che attiene non solo alla nazione, ma all'Europa post-moderna, la ricerca ha sviluppato un complesso sistema tecnico-metodologico che ha permesso di leggere in modo critico e talvolta inedito le informazioni che emergono dai territori folklorici. La base di conoscenza realizzata consente di verificare un'importante ipotesi di ricerca che riconosce nei musei etnografici l'ultimo baluardo alla scomparsa della comunità di montagna e attribuisce al museo la funzione di memoria attiva, patrimonio per una indispensabile didattica del territorio.

Low cost/high quality: un binomio possibile? Un modello di filiera per la formazione continua a supporto dell'innovazione

Francesca Cantone

Università degli Studi di Napoli Federico II - Napoli francesca.cantone@unina.it

Il contributo descrive un'esperienza di Blended Learning per la formazione imprenditoriale e lo sviluppo dell'innovazione e della cultura di rete tra Ministero delle Politiche Agricole Alimentari e Forestali, Università "Federico II" e imprese. Sono presentati e discussi gli aspetti metodologici, i punti di forza e le criticità riscontrate, i principali risultati raggiunti, al fine di delineare spunti di riflessione e indicazioni per futuri interventi. In particolare si approfondiscono i risultati relativi alla definizione di una filiera di produzione dei contenuti e di un ricco repository interdisciplinare di materiali didattici strutturato in maniera da consentire e prefigurare futuri riusi, rimodulazioni, riassettaggi e aggiornamenti.

Trasferire expertise progettuale per la didattica inclusiva: l'ambiente e-PeiWISE

Calvani Antonio, Benigno Vincenza¹, Menichetti Laura, Picci Patrizia

Università degli Studi di Firenze - Firenze

{antonio.calvani, laura.menichetti}@unifi.it, patrizia.picci@tiscali.it¹

Istituto per le Tecnologie Didattiche - CNR - Genova

benigno@itd.cnr.it

Nell'ambito del presente contributo viene presentato l'ambiente e-PeiWISE. Si tratta di un sistema Web based di orientamento alla progettazione didattica rivolta a soggetti con bisogni speciali. L'obiettivo di e-PeiWISE è duplice: 1) consentire la condivisione di esperienze, di consigli e di know-how relativi alla progettazione, attraverso l'elicitazione della propria expertise, 2) favorire la progettazione di percorsi educativi inclusivi nel contesto scolastico.

"Smart Future School" Modelli didattici: le nuove frontiere

Gaetano Manzulli

ITI "Pacinotti" - Taranto

gaetano.manzulli@pacinottitaranto.it

Si parla spesso di uso avanzato della tecnologia nella didattica, ma cosa intendiamo per realmente avanzato? Quando possiamo stabilire di aver fatto un uso "intelligente" delle innovazioni che la tecnologia ci rende disponibili? Questi sono gli spunti dai quali nasce la progettazione di un modello didattico innovativo con l'obiettivo di rendere semplice ed immediato l'uso della tecnologia SMART, le cui tendenze sono già ampiamente delineate. L'approccio è stato quello di immaginare un processo didattico innovativo portando alla luce nuove possibilità mai esplorate prima nell'ambiente scolastico, puntando sulle capacità di interazione con la tecnologia della moderna generazione.

Cl@ssi 2.0: esperienze e progetti

Techland: un mondo virtuale per le scienze

Michela Occhioni

Istituto Comprensivo "Muro Leccese" - Muro Leccese (LE)

lomickey1@gmail.com

Grazie all'utilizzo di un software Open Source chiamato Opensim, che permette la creazione di ambienti virtuali interattivi tridimensionali, nell'Istituto comprensivo di Muro Leccese (LE) ed in particolare nella Scuola Secondaria di Palmariaggi si sta sperimentando un modo nuovo di fare didattica. Techland è uno dei tantissimi mondi virtuali creati in tutto il metaverso con la tecnologia Opensim. Nasce come esperienza privata messa al servizio della scuola e ha come obiettivo quello di rendere ludico e motivante l'apprendimento delle scienze e della matematica.

e-didattica Prove di innovazione

Giuliano Cramerotti, Daniela Gruber

Istituto Tecnico Tecnologico "M. Buonarroti" - Trento

{daniela.gruber, giuliano.cramerotti}@buonarroti.tn.it,

Il lavoro espone le esperienze vissute nella quotidianità dello scorso e del corrente anno scolastico da alcuni docenti e studenti di un Istituto Tecnico Tecnologico utilizzando una metodologia didattica di tipo collaborativo, con il supporto di strumenti tecnologici quali tablet, LIM, piattaforma e-learning, applicazioni di social reading, connessione rete wi-fi, libri di testo digitali, altri testi in formato IPUB. In partnership formativa e per i supporti informatici TiLab di Telecom Italia ha offerto piattaforma e-learning, applicazioni, step tutoriali per docenti, studenti e genitori. Lo scenario è quello di un grande istituto tecnico tecnologico nella città di Trento. Gli studenti iscritti all'anno scolastico 2011/2012 sono 1140, dei quali il 92% maschi. L'offerta for-

mativa prevedere un biennio unico (11 prime, 8 seconde) e un triennio a quattro indirizzi: informatica, meccanica, elettrotecnica e chimica (chimica dei materiali e biotecnologie ambientali). I docenti sono 164.

L'utilizzo dei media e possibili implicazioni psicoeducativo-didattiche nella fase di post ospedalizzazione

Mariella Tripaldi, Ciro De Angelis
 Docente di scuola primaria - Lizzano (TA)
 {mariella.tripaldi, ciro.deangelis}@istruzione.it

L'ospedalizzazione rappresenta, soprattutto per i soggetti in età pediatrica, una circostanza particolarmente traumatica. Il bambino si trova "catapultato" improvvisamente in un ambiente estraneo ed ostile, completamente differente da quello familiare a cui è abituato. Un lungo periodo di ricovero può determinare sicuramente un senso di instabilità emotiva, inquietudine e di confusione nel bambino e, a causa della limitazione della sua autonomia, riportarlo indietro o lontano dai suoi progressi evolutivi. Il rientro a scuola può essere particolarmente difficile e problematico. Questo lavoro si propone, sulla base di una sperimentazione realizzata in una scuola primaria, di indicare alcuni strumenti e tecnologie informatiche, come il libro digitale e la LIM, rivelatisi particolarmente efficaci per il pieno reintegro nel gruppo classe di un alunno, a seguito di una lunga degenza ospedaliera.

Cl@sse 2.0: partiamo da LIM, Netbook e Moodle

Matteo Longhi, William Fasoli, Giuseppina Izzo
 Istituto d'Istruzione Superiore "Jean Monnet" - Mariano Comense (CO)
 {mlonghi, wfasoli}@ismonnet.it, izzo.pip@gmail.com

Nell'ambito del progetto Cl@ssi 2.0, l'IIS Jean Monnet di Mariano Comense ha dotato una classe dell'indirizzo Informatica e Telecomunicazioni della LIM e di un Netbook per ciascun alunno. Usando poi la piattaforma Moodle e diversi software collaborativi, la classe ha sperimentato nuove modalità di apprendimento basate su una stretta e continua interazione e sulla condivisione di materiali (dispense, presentazioni o video) prodotti anche dagli stessi ragazzi.

LEVI_L@B pensiero divergente e new technology

Tiziana Scarpa, Daniela Lanzo
 ISS "Carlo Levi" - Marano di Napoli (NA)
 nais07400p@istruzione.it

È possibile costruire un nuovo paradigma educativo seguendo la logica del pensiero divergente associata al modello reticolare del web? Questo è l'interrogativo da cui è partito il team della nostra cl@sse 2.0. L'identificazione della classe come laboratorio cooperativo di apprendimento e sperimentazione ci è sembrato il passaggio successivo. Come integrare, allora, questa convinzione con le nuove tecnologie? Consapevoli che l'ingresso delle TIC nelle classi sofferisce solo marginalmente alla necessità di formulare modelli di sapere efficaci e, quindi, spendibili nella società globale, abbiamo pensato di definire dei percorsi pluridisciplinari da sviluppare attraverso la multimedialità, di modo che l'uso di modalità familiari agli allievi potesse motivare alla partecipazione, favorire la didattica e stimolare l'innovazione dei saperi. Oltre alla progettazione di attività didattiche strutturate per le singole discipline, il gruppo di lavoro ha identificato una tematica comune affrontata con taglio trasversale e pluridisciplinare con l'obiettivo di realizzare un prodotto multimediale di tipo collaborativo.

Una classe per amica

Classi 2.0 3G
 Scuola Secondaria Statale di 1° Grado - Quarto (NA)
 namm428009@istruzione.it

Nella nostra scuola è nato un "bisogno" per cui la tecnologia informatica si è rivelata veramente "utile". Nell'anno scolastico 2001/2010, un'alunna ha dovuto abbandonare le lezioni a causa di una malattia che l'ha portata lontana da casa per ricevere le cure adeguate. Per un anno la sua malattia non le ha permesso di avere contatti con l'esterno e quindi di frequentare la scuola. Lei, già malata, ha dovuto rinunciare anche alla sua classe. In sostanza un alunno non può ammalarsi, poiché per fruire del proprio diritto-dovere di frequentare la scuola dell'obbligo deve essere presente fisicamente alle lezioni degli insegnanti! È possibile che nell'era di internet non ci sia la possibilità di frequentare la scuola sebbene malati? È stato, infatti, sufficiente collegarsi alla nostra alunna con un qualsiasi tipo di strumentazione tecnologica e realizzare delle lezioni a distanza con una classe "vera" fatta di altrettanti alunni e docenti "veri". Un semplice collegamento di posta elettronica ha rappresentato un inizio per poi proseguire con le varie risorse multimediali presenti nella scuola (come "Classi 2.0"). L'alunna è stata praticamente adottata dalla classe tecnologica. Si è iscritta all'apposito "Blog", ha partecipato, in tempo reale, sebbene a distanza, ai compiti in classe, ha inviato articoli per il giornalino della cl@sse (Digit@ndo) come una vera inviata speciale, ha ricevuto spiegazioni didattiche tramite i-mail e anche tramite "facebook", ha risolto schede e "web.quest". Alcuni prodotti sono stati stampati e messi agli atti. Nell'anno scolastico 2010/2011, l'alunna è stata promossa ed è guarita. Oggi frequenta regolarmente la terza media.

Una Cl@sse 2.0: l'ISIS "Europa"

Maria Rosaria Visone, Roberto Catsaldo
 ISIS "Europa" - Pomigliano d'Arco (NA)
mrvisone@libero.it

Cl@ssi 2.0 è un "progetto" sviluppato nell'ambito di "Scuola Digitale"- Indire., al quale l'Istituto Europa ha avuto accesso dopo aver presentato un'"idea 2.0", che ha previsto l'erogazione di un finanziamento, per l'acquisizione di strumentazione tecnico-informatica funzionale alla realizzazione dell'idea. L'idea intende realizzare l'ampliamento dell'ambiente formativo, destrutturando l'ambiente classe (banchi a isole) ed integrando approcci didattici tradizionali ed innovazione tecnologica (uso intensivo della LIM e di altri strumenti informatici). È stato creato un ambiente formativo allargato in modalità blended (reale + virtuale), facilmente accessibile senza restrizioni o barriere di carattere fisico, temporale e/o tecnologico; sono state utilizzate, come canali di comunicazione le piattaforme Dropbox per la condivisione delle cartelle, Glogster e soprattutto Pikno, una applicazione creata appositamente e aperta gratuitamente, che ha consentito di inviare "pillole di conoscenza" direttamente agli alunni sulle proprie caselle email o sulla propria bacheca Facebook. Destinataria delle azioni è la classe Prima/Seconda A Tecnico-Turistica.

Esploriamo... il mondo intorno a noi con i cinque sensi

Franco Nuzzi, Campanale Rosaria,
 I.C.D. "Hero Paradiso" – Santeramo In Colle (Ba)

Il progetto propone un percorso che parte da attività pratiche ed "emotivamente" coinvolgenti e sfociano in attività ludiche e sperimentali, si conclude con l'uso di strumenti multimediali ed informatici con la finalità di rafforzare gli apprendimenti. L'itinerario di apprendimento inizia con la "scoperta" del territorio attraverso visite guidate in fattoria; prosegue con la riscoperta di ricette tipiche del passato, per abituare gli alunni ad affinare le percezioni dei nostri cinque sensi; si conclude con la realizzazione collettiva prima di un video (da foto) con l'utilizzo di Movie Maker e poi di un semplice racconto con l'utilizzo del Power-Point.

Formazione e Aggiornamento dei Docenti all'uso delle tecnologie Digitali**Formazione docenti all'uso delle tecnologie digitali: l'esperienza Sloop**

Pierfranco Ravotto
 AICA - Milano
p.ravotto@aicanet.it

L'articolo propone una classificazione dell'uso delle ICT nella didattica; una matrice basata su due domande: il fuoco è sull'aula o sulla rete? È sull'attività del docente o su quella degli studenti? Si tratta di una classificazione utilizzabile per definire il tipo di formazione da proporre agli insegnanti. Illustra quindi i corsi Sloop2desc sia in riferimento ai loro "contenuti" che alla loro metodologia. Si tratta di corsi che hanno coinvolto oltre 500 docenti a livello italiano e che hanno come riferimento, rispetto alla classificazione di cui sopra, il quadrante rete/attività dei discenti.

Formare i docenti all'uso pedagogico delle tecnologie digitali: metodo e strumenti tecnologici nei corsi per la Certificazione EPICT

Giovanni Adorni, Angela Maria Sugliano
 Università di Genova – Genova
 {adorni, sugliano}@unige.it

Al termine del progetto europeo EPICT – European Pedagogical ICT Licence degli anni 2003/2005, il costituito Consorzio europeo EPICT ha iniziato a diffondere nel mondo i corsi per formare i docenti all'uso pedagogico delle tecnologie digitali. I corsi sono basati su un metodo volto a far acquisire quelle competenze utili ad attivare nei docenti la capacità di considerare le tecnologie digitali come strumenti per il raggiungimento sia di fini disciplinari sia di fini educativi. Il lavoro di gruppo, la riflessione come competenza strategica, il supporto del facilitatore esperto, la presenza di più strumenti digitali a supporto della formazione, risultano le chiavi del successo di una iniziativa capace di innescare comportamenti virtuosi nei docenti nelle loro classi, con le (poche o tante) tecnologie a loro disposizione.

Orientarsi nel sistema europeo delle qualifiche operando nel mondo dell'Educazione e della Formazione: studio di un caso nel settore dell'uso pedagogico delle TIC

Angela Maria Sugliano, Lisa Marmorato, Milvia Corso¹

Università di Genova – Genova

{sugliano, lisa.marmorato}@unige.it

¹ITS "Max Fabiani" - Trieste,

milvia.corso@gmail.com

In seguito alla cooperazione fra gli Stati europei in materia di trasparenza di titoli e qualifiche per il riconoscimento e la validazione dell'apprendimento non formale e informale, i docenti e i formatori si trovano sempre più a confrontarsi con il mondo delle qualifiche e dei modelli di riconoscimento di quelle qualifiche. Ma a quali repertori di competenza possono riferirsi docenti e formatori? Quale rilevanza concreta ha per il docente/formatore la definizione della sua professionalità in termini di competenze/qualifiche? Il contributo si propone di rispondere a queste domande, fornendo come esempio concreto un caso di studio riguardante il riconoscimento del periodo di mobilità nell'ambito di un progetto LLP Leonardo.

Esperienze di "Grouping for learning" per la formazione dei docenti all'uso delle T.I.C. nella didattica

Ettore Ruggiero, Roberta Puzovio, Sonia Rizzello

Universus – Consorzio Universitario per la Formazione e l'Innovazione - Bari

{e.ruggiero, r.puzovio, s.rizzello}@universus.it

Si descrive il modello formativo usato da Universus (implementando un modello di apprendimento esperienziale) in diverse applicazioni formative pratiche realizzate con scuole medie secondarie sia inferiori (progetti INNOVASCUOLA) che superiori (percorsi di Alternanza Scuola Lavoro) con risultati interessanti sia dal punto di vista dello sviluppo di competenze dei docenti, sia di risultati d'apprendimento degli studenti coinvolti.

La classe come fabbrica di conoscenza

Leonardo Tosi

INDIRE-ANSAS

L.tosi@indire.it

Il contributo analizza i cambiamenti introdotti dalla LIM nei processi di comunicazione e negoziazione dei contenuti didattici in classe. In questa ottica la lavagna interattiva è vista come un elemento in grado di immergere la classe in un contesto di apprendimento arricchito da codici comunicativi differenziati e da strumenti cognitivi di manipolazione da usare durante il corso della lezione. Il docente è visto prima come regista che pianifica e organizza lo scenario dell'apprendimento e poi come direttore di orchestra che guida e supporta i flussi comunicativi. In questo modo offre alla classe un contesto didattico multiforme e arricchito in cui ciascun alunno è parte di un processo condiviso ma vi partecipa in misura e secondo modalità conformi al proprio specifico stile cognitivo.

Edutainment: simulazioni, business game e serious game

Giocare con Twitter

Filippo Bruni

Università del Molise - Campobasso

filippo.bruni@unimol.it

Esiste nei servizi di microblogging e nei social network una dimensione ludica che può essere valorizzata all'interno di percorsi di formazione. Presentando una esperienza realizzata con Twitter, si evidenzia la possibilità di far interagire i metodi della ludobiografia con l'impression management propria dei social network, raggiungendo alti livelli sia di coinvolgimento sia di interazione tra reale e virtuale.

La formazione di competenze che accompagna il progetto di automazione di un impianto complesso

Giorgio Mantovani, Annamaria Somaglia¹

MOS Technologies s.a.s. giorgio.mantovani@mostechnologies.it

¹Ministero della Istruzione, Università e Ricerca - Roma

annamaria.somaglia@istruzione.it

Attraverso le varie fasi di lavoro per definire un progetto di automazione di un impianto complesso e la sua messa in funzione si presentano aspetti della formazione dei tecnici che partecipano al lavoro e che dovranno nel tempo gestire l'impianto, e modalità di passaggio di competenze professionali di alto livello. La formazione dei tecnici professionisti si fonda sul modello di "reflective practitioner" e segue per alcuni aspetti le modalità del "training on the job".

Business Simulation e formazione manageriale: un Business Game per la formazione nel settore dell'ICT

Gianluigi Greco, Giampaolo Iazzolino, Domenico Ielasi, Fabrizio Scarcello, Francesco Scarcello¹, Tommaso Terenzio

Università della Calabria - Cosenza

*ggreco@mat.unical.it, gp.iazzolino@unical.it, scarcello@deis.unical.it¹Artémat srl, Cosenza
staff@artemat.it*

Il presente lavoro riguarda la formazione mediante i Business Game (BG). La necessità di realizzare BG efficaci in modo veloce e per settori diversi da quello classico di tipo industriale ha portato gli autori a progettare un vero e proprio ambiente informatico per la realizzazione di tali giochi, chiamato Business Game Studio. Il cuore dell'ambiente è un linguaggio che permette di descrivere in modo semplice i modelli economici di interesse e le principali caratteristiche di un gioco di simulazione. È quindi possibile sia produrre in modo veloce BG per nuovi contesti, sia personalizzare un modello già esistente in base a specifici obiettivi formativi legati ad un particolare evento didattico. Il lavoro descrive in particolare la realizzazione di alcuni BG per settori (come l'ICT) per i quali il successo di un'impresa dipende in modo determinante dalle attività immateriali e, in particolare, dal Capitale Intellettuale.

Potenzialità dei Giochi Didattici su Grandi Schermi Multi-Touch

Carmelo Ardito, Maria F. Costabile, Rosa Lanzilotti

Università degli Studi di Bari Aldo Moro – Bari

{ardito, costabile, lanzilotti}@di.uniba.it

Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) hanno il potenziale di accrescere e migliorare la formazione dell'individuo. Tuttavia è essenziale identificare nuove tecniche didattiche che permettano di sfruttare al meglio i più recenti dispositivi tecnologici, come i telefoni cellulari, i display multi-touch, ecc. La nostra scelta è stata quella di capitalizzare sul gioco. In studi precedenti abbiamo mostrato come giochi su telefoni cellulari possono essere efficaci strumenti didattici. In questo articolo si descrive l'esperienza che abbiamo effettuato con bambini di quinta di una scuola elementare che hanno integrato le tradizionali attività curriculari con un gioco didattico implementato su uno schermo multitouch di grandi dimensioni.

Il format TIWE in Learning For All

Carla Falsetti, Tommaso Leo, Flavio Manganello, Alberto Bucciero¹, Luca Mainetti¹, Roberto Vergallo¹, Carmelo Ardito²

Università Politecnica delle Marche – Ancona

{f.manganello, c.falsetti, tommaso.leo}@univpm.it

¹*Università del Salento – Lecce*

{alberto.bucciero, luca.mainetti, roberto.vergallo}@unisalento.it²

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari ardito@di.uniba.it

Il Format integrato "Telelaboratorio Immersivo Webtalk Explore!" (TIWE) supporta esperienze di didattica laboratoriale nella scuola superiore professionalizzante mediante un ambiente didattico che integra risorse reali e virtuali, in grado di affiancare e/o sostituire gli spazi fisici dei laboratori. Il format è stato definito nell'ambito del progetto Learning4All "Tutti possono imparare" che mira a realizzare un archivio digitale di esperienze didattiche che prevedano l'utilizzo delle tecnologie in contesti educativi con riguardo all'inclusività.

Tagging per Condividere Esperienze Didattiche

Diletta Apollonio, Alessandro Arpetti¹, Luca Ferrari², Maria Grazia Ierardi³, Chiara Laici⁴, Rosa Lanzilotti⁵, Paolo Paolini, Roberto Vergallo⁶

Politecnico di Milano - Milano

{diletta.apollonio, paolo.paolini}@polimi.it

¹*Università Politecnica delle Marche - Ancona*

a.arpetti@univpm.it

²*Università degli studi di Bologna - Bologna*

lferrari80@gmail.com

³*Istituto di Matematica Applicata e Tecnologie Informatiche, CNR - Genova mariagrazia.ierardi@ge.imati.cnr.it*

⁴*Università degli Studi di Perugia - Perugia*

chlaici@tin.it

⁵*Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari*

lanzilotti@di.uniba.it

⁶Università del Salento - Lecce

roberto.vergallo@unisalento.it

LAALL è un progetto MIUR che ha l'obiettivo di indagare come le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione modificano la didattica nella scuola italiana. Il progetto prevede la realizzazione di un repository online di esperienze didattiche che mostrano come la tecnologia sia stata abbinata a soluzioni pedagogiche per ottenere benefici didattici. In questo articolo si illustra la tassonomia utilizzata per organizzare le esperienze didattiche. Lo scopo è anche di rendere la ricerca delle esperienze nel repository più veloce ed affidabile.

Compiti a casa: giocate!

Catia Mugnani

Università per Stranieri di Perugia - Perugia

mugnicatia@yahoo.it

Nell'articolo vengono presentati dei videogiochi da proporre come "compito a casa" a studenti stranieri di italiano LS/L2, in alternativa a batterie di esercizi strutturali, a volte poco stimolanti e per questo non sempre molto amati dagli studenti. I destinatari ideali di questa proposta sono classi di giovani adulti in contesto di italiano LS/L2 di livello A1-B1.

Un Videogioco per Promuovere l'Autogestione dell'Ipoglicemia nel Diabete Mellito Tipo 1

Pierpaolo Di Bitonto, Teresa Roselli, Veronica Rossano, Elda Frezza¹, Elvira Piccinno¹

Università degli Studi di Bari A. Moro - Bari

{dibitonto, roselli, rossano}@di.uniba.it

¹U.O. Malattie Metaboliche e Diabete per l'infanzia e l'adolescenza, Ospedale pediatrico "Giovanni XXIII" – Bari

Il diabete mellito di tipo 1 è una patologia che interessa l'età pediatrica e che, per la sua particolarità, necessita che i giovani pazienti siano in grado di prevenire, riconoscere e trattare gli episodi di ipoglicemia. Diventa indispensabile per il loro benessere che, non appena possibile, acquisiscano le conoscenze e competenze necessarie per l'autogestione. Le nuove tecnologie offrono la possibilità di affrontare il processo di apprendimento in maniera più divertente ed interattiva rendendo l'acquisizione più immediata e, quindi, più efficace. Il videogioco educativo, presentato nel lavoro, è destinato a bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni e ha come scopo l'acquisizione delle capacità di gestione dell'ipoglicemia, dando particolare importanza al riconoscimento dei sintomi e alla prevenzione. Lo studio pilota condotto su un campione di utenti diabetici ha consentito di confermare quanto già ampiamente documentato in letteratura: la dimensione del gioco e l'approccio interattivo aiutano ad apprendere con più entusiasmo che, solitamente, si traduce in efficacia.

Formazione negli Istituti Militari

La formazione dei militari: istruire all'innovazione educando nella tradizione

Antonio Labbate, Giovanni Marangelli, Domenico Recchia

Scuola Sottufficiali Marina Militare – Taranto

{antonio.labbate, giovanni.marangelli, domenico.recchia}@marina.difesa.it

La Scuola Sottufficiali di Taranto è responsabile della formazione dei Sottufficiali e Marinai della Marina Militare. La caratteristica di questi discenti è quella di "studiare per lavoro": ricevono l'educazione-istruzione iniziale e professionale per poter essere impiegati a bordo delle navi, dove opereranno con strumenti tecnologicamente avanzati. Inoltre, lavorando nelle varie destinazioni d'impiego devono mantenersi continuamente aggiornati. L'approccio individuato dalla Marina Militare per soddisfare le esigenze di formazione iniziale e permanente del proprio personale è quello di puntare sulle metodologie e-learning che, oltre a facilitare la dimestichezza con la tecnologia informatica, consentono di rendere più efficace la didattica e hanno positivi risvolti anche nel processo educativo dei militari. In tal senso, a partire dal 2010 la Scuola Sottufficiali ha attivato 28 corsi sulla piattaforma MOODLE. Questa esperienza si inquadra in un progetto più ampio della Marina Militare, che prevede la connessione in rete dei vari Istituti di Formazione della Forza Armata.

Un ambiente multiplatforma per imparare a operare sul file-system

Giuseppe Fiorentino, Annalina Fabrizio, Daniele Fiorentini¹

Accademia Navale – Livorno

{giuseppe_fiorentino, annalina_fabrizio}@marina.difesa.it¹

Dipartimento di Informatica – Università di Pisa

Largo B. Pontecorvo 3, 56127 Pisa (PI)

fiorentinidaniele@gmail.com

Si introduce un ambiente didattico multi-piattaforma per l'apprendimento e la valutazione della capacità di operare con efficacia sul file-system. Il sistema è basato su un approccio orientato ai problemi dove i risultati da ottenere guidano lo studente verso una soluzione corretta. Il sistema offre la valutazione automatica del lavoro svolto e tutta una serie di suggerimenti che lo rendono un vero e proprio strumento di auto-apprendimento. L'ambiente si chiama FiLE ed è disponibile in modalità open-source.

Blended learning per il conseguimento della Licenza di Manutentore di Aeromobili

Roberta Memeo, Antonio Ulloa Severino, Elena Rossi¹, Roberto Sanguini¹

Grifo multimedia srl - Valenzano (BA)

{r.memeo, a.ulloa}@grifomultimedia.it

²AgustaWestland SpA, Sesto Calende (VA)

{elena.rossi, roberto.sanguini}@agustawestland.com

Il presente articolo descrive le attività svolte nel progetto GRABNOWAML, finanziato dal Programma LLP – Leonardo da Vinci dell'Unione Europea. Il progetto ha come obiettivo lo studio e l'individuazione di criteri standard per la realizzazione di un percorso blended learning dedicato alla formazione teorica in ambito aeronautico di tecnici manutentori secondo le indicazioni e le direttive previste dalle normative europee EASA.

I Virtual Maintenance Trainer come ambienti virtuali di apprendimento. L'esperienza AgustaWestland nel settore elicotteristico

Roberto Sanguini, Donato Russo Raucchi, Andrea Barbieri

AgustaWestland Training and Helicopter Support System - Sesto Calende (VA)

{roberto.sanguini, donato.russoraucchi, andrea.barbieri}@agustawestland.com

La complessità dei più moderni modelli di elicottero prodotti da AgustaWestland richiede anche ai manutentori di possedere livelli di competenza sempre maggiori. Questo avviene attraverso corsi di preparazione teorica presso le strutture riconosciute dagli enti certificativi nazionali (ENAC-Ente Nazionale Aviazione Civile) ed internazionali (EASA-European Aviation Safety Agency) nonché svolgendo una attività pratica sul campo (On Job Training). Una parte delle attività pratiche può essere realizzata anche utilizzando moderni sistemi di addestramento quali i simulatori di manutenzione fisici (MTS - Maintenance Trainer Simulator) o virtuali (VMT - Virtual Maintenance Trainer) che consentono di svolgere attività pratiche in completa sicurezza sia per gli allievi sia per i velivoli. Questa relazione riferisce sull'attività svolta presso il dipartimento THSS (Training and Helicopter Support Systems) di AgustaWestland per lo sviluppo di ambienti virtuali di addestramento per la formazione dei manutentori avionici.

Formazione e-learning per gli istruttori militari

Antonio Labbate, Giovanni Marangelli, Domenico Recchia

Scuola Sottufficiali Marina Militare – Taranto

{antonio.labbate, giovanni.marangelli, domenico.recchia}@marina.difesa.it

La Marina Militare attribuisce notevole importanza all'utilizzo delle metodologie didattiche basate sull'e-learning e quindi ha deciso di sviluppare i vari corsi di formazione del proprio personale adottando la piattaforma software MOODLE. Tuttavia, per rendere effettiva questa metodologia deve essere raggiunto primariamente l'obiettivo di istruire i docenti all'utilizzo di tale piattaforma e alle capacità che essa offre. Al riguardo, la Scuola Sottufficiali di Taranto ha individuato un gruppo di lavoro responsabile di definire un metodo per avviare all'e-learning i propri insegnanti/istruttori. L'esperienza maturata dal citato gruppo di lavoro, descritta nel presente documento, è afferente al tema "la formazione dei formatori".

Multidisciplinarietà e apprendimento per competenza

Le circoscrizioni amministrative dell'area umbra tra gli ultimi anni dello Stato pontificio e i giorni nostri (1853-2012). Fonti, cartografia, elaborazioni informatiche

Francesco Casadei, Aldopaolo Palareti

Università di Bologna - Bologna

{francesco.casadei, aldopaolo.palareti}@unibo.it

Il presente lavoro costituisce l'evoluzione di precedenti nostre ricerche sulla storia degli assetti amministrativi dell'Italia centrale, integrate con il progetto e la progressiva realizzazione di un sistema informatico utilizzabile in campo didattico e per ulteriori attività di ricerca. Obiettivo non secondario di questo studio è quello di inserire nuova documentazione nel database già esistente, dedicato alle province appartenenti – prima dell'Unità d'Italia – allo Stato della Chiesa. Prendendo come punto di partenza il censimento pontificio del 1853, il nostro lavoro incrocia quindi competenze storiche e informatiche, cercando di approfondire anche i temi della documentazione statistica.

Progettare e valutare le competenze: servizi commerciali per le community on line

Rosanna Genni

Istituto di Istruzione Superiore "Europa" - Pomigliano d'Arco (NA)

nais078002@istruzione.it

L'SIS Europa di Pomigliano d'Arco è impegnato ormai da tre anni in un processo di profonda revisione delle modalità di progettazione e di realizzazione dell'azione formativa, finalizzato all'individuazione di modalità dell'insegnare che consentano apprendimenti adeguati ai profondi mutamenti che l'innovazione tecnologica ha contribuito a produrre nel mondo globalizzato, anche mediante l'utilizzo delle quote di autonomia. Il disegno, ha avuto inizio con la destrutturazione - ristrutturazione della progettazione curricolare partendo dalle competenze chiave e trasversali, attraverso la costruzione di unità di apprendimento pluridisciplinari organizzate per assi culturali. Se le tecnologie cessano di rappresentare unicamente l'oggetto di una disciplina per divenire strumento per l'indagine, la socializzazione tra gruppi, la rappresentazione e la comunicazione, l'insegnamento da trasmissione di saperi standardizzati (libri di testo) diviene luogo della costruzione di apprendimenti personalizzati. L'innovazione didattica ha richiesto una riprogettazione dell'intera organizzazione intorno ad elementi chiave: accrescimento della professionalità docente; adeguamento delle dotazioni informatiche (collegamenti wifi, LIM; utilizzo dei social network per la condivisione e la elaborazione partecipata di materiali, utilizzo del sito della scuola come strumento di condivisione); impegno costante della direzione sulla didattica; standardizzazione dei processi; accettazione di modalità di valutazione interna ed esterna; sostegno all'azione attraverso la finalizzazione delle risorse finanziarie al piano di miglioramento. Il percorso ha condotto alla creazione, per l'indirizzo Professionale, del profilo "Servizi commerciali per le community on line".

Tecnologie informatiche e didattiche per i diversamente abili

ICT e disabilità. Il Progetto TECNOABILITIAMOCI

Andrea Fiorucci, Massimo Marra, Stefania Pinnelli,

Università del Salento – Lecce

andrea.fiorucci@hotmail.it, massimo.marra@unisalento.it, stefania.pinnelli@unisalento.it

Il contributo espone i principi pedagogici e le scelte tecnologiche operate nell'ambito del progetto Tecnoabilitiamoci. Si tratta di un intervento di formazione e di tirocinio lavorativo finalizzato alla diffusione dell'accessibilità web e dell'integrazione sociale. L'esperienza progettuale si inserisce nel novero delle buone prassi finalizzate a sollecitare il territorio a riflettere sui processi di integrazione delle persone con bisogni speciali mediati dall'utilizzo della tecnologia.

Le nuove adozioni dei libri di testo e l'accessibilità dimenticata: scenari normativi

Maria Grazia Fiore

Istituto Comprensivo "Umberto I - San Nicola" - Bari

maria Grazia.fiore@bibienne.com

Il contributo descrive lo scenario normativo venutosi a determinare in materia di adozione di libri di testo online o in versione mista, con il combinato disposto dagli art. 4-5, Legge 4/2004 ("Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici") e la più recente Circolare Ministeriale n. 18 del 9 febbraio scorso ("Adozione dei libri di testo per l'anno scolastico 2012/2013 - Indicazioni operative"), fornendo l'occasione per interrogarsi circa lo stato dell'arte in materia di testi online, accessibilità e diritto allo studio.

Accessibilità web e scuola: un'indagine esplorativa sui siti scolastici

Stefania Pinnelli, Cristina Ricchiuto¹, Massimo Marra²

CNTHI - Università del SALENTO - Lecce

stefania.pinnelli@unisalento.it

¹CNTHI - San Donato di Lecce (LE) cristinaricchiuto@libero.it

²Università del Salento, Lecce massimo.marra@unisalento.it

Il contributo, partendo dalle disposizioni legislative europee e italiane in merito all'accessibilità del web nella Pubblica Amministrazione e tenendo presente i principi di pari opportunità per le persone con svantaggio e disabilità, espone i risultati di un'indagine esplorativa operata attraverso validatori automatici e valutatori umani dei siti scolastici della Provincia di Lecce. La ricerca evidenzia le incongruità tecniche e le aree su cui incentrare le azioni migliorative.

Tecnologie per la didattica e tecnologie assistive nella dimensione dell'ICF

Eleonora Guglielma

Università degli Studi Roma Tre - Roma

guglielma@tiscali.it

Nel campo della disabilità l'individuazione di strumenti tecnologici adeguati che contribuiscano all'integrazione e alla partecipazione sociale richiede un'attenta considerazione dei fabbisogni specifici dell'utente e una valutazione dell'impatto che tali strumenti possono avere sulle attività e sul contesto ambientale. La classificazione ICF (International Classification of Functioning, Disability and Health) può rappresentare un mezzo efficace per la scelta e la valutazione delle tecnologie assistive e delle tecnologie per la didattica per persone con disabilità.

FacilitOffice: rendere accessibili gli applicativi di videoscrittura e presentazione

Massimo Guerreschi, Daniela Valli, Ivana Sacchi

IRCCS "E. Medea" - Associazione La Nostra Famiglia - Bosisio Parini (LC)

centroausili@BP.LNF.IT

Indirizzi scolastici e certificazioni ICT

Competenze ICT certificate e curricula universitari: l'integrazione è possibile?

Edoardo D'Atri

Centro di Ricerca sui Sistemi Informativi "Luiss Guido Carli" - Roma

edatri@cersi.it

L'ormai accertata pervasività dell'ICT in tutti i campi del mercato del lavoro rende necessario un costante aggiornamento delle competenze da parte di coloro che si affacciano per la prima volta a questa realtà come gli studenti universitari. Si presenta un caso di integrazione di uno schema di certificazione delle competenze nell'ambito di un corso di laurea triennale in Economia e Management. Si discutono le possibili ricadute di tale approccio nelle prospettive di docenti e studenti.

Il Web e le sue professioni: nuovi percorsi per nuove competenze

Roberto Castaldo

IWA Italy - Lido di Venezia (VE)

formazione@iwa.it

Formarsi, certificarsi e diventare professionista del Web non può prescindere dal contesto europeo: IWA lavora assieme a CEN, UNI ed alle associazioni maggiormente rappresentative per creare framework condivisi dall'intera comunità del Web. Durante il seminario verranno presentati i nuovi profili professionali per il Web, le nuove competenze digitali, ma soprattutto i nuovi orizzonti che si aprono per gli Istituti Superiori Professionali e Tecnici, grazie alla collaborazione tra IWA Italy, Delivery Unit Campania ed USR Campania.

Didattica delle competenze e loro certificazione: la competenza digitale

Pierfranco Ravotto, Antonio Calvani¹, Antonio Fini¹, Maria Ranieri¹

AICA - Milano - it¹Università degli Studi di Firenze - Firenze

p.ravotto@aicanet.it¹

antonio@calvani.it, antonio.fini@gmail.com, maria.ranieri@unifi.it

L'articolo affronta il tema della didattica delle competenze e il rapporto formazione-certificazione. Il riferimento è alla competenza digitale ed al ruolo che può svolgere, per il suo raggiungimento e il suo riconoscimento, la certificazione ECDL Smart, nata da un accordo fra AICA e il Dipartimento di Scienze dell'Educazione e dei Processi Formativi dell'Università di Firenze. Con riferimento alla definizione europea secondo cui la competenza è una combinazione, appropriata al contesto, di conoscenze, abilità ed attitudini, l'accordo integra i moduli ECDL che si collocano sul versante delle conoscenze e delle abilità con il modulo DCA, elaborato da LTE/UniFi, che è relativo alle attitudini (tecnologiche, cognitive ed etiche).

Dall'Istituto Tecnico Economico verso una nuova professionalità integrata

Daniela Decembrino, Antonella Acquaviva, Leonardo Caputo, Antonio De Carne, Annunziata Lattanzio, Vittoria Lovecchio

Istituto Tecnico Economico, Liceo Linguistico "D. Romanazzi" - Bari

batd01000q@istruzione.it

Le certificazioni professionali consentono di standardizzare i livelli di competenza raggiunti dal singolo e renderli spendibili in tutto il mondo nell'ottica di una comunità globale. L'avvento del riordino degli Istituti Tecnici ha recepito questa esigenza costruendo curricula integrabili con percorsi certificativi quali quello descritto nel syllabus EU-CIP Core afferente all'AICA. L'ITE "Romanazzi" di Bari sperimenta questo nuovo iter a far data dall'A. S. 2010/11.

E-learning nella formazione iniziale, professionale e permanente

Modelli e Costi della FAD: dalla Progettazione all'Erogazione

Milena Casagrande, Luigi Colazzo, Andrea Molinari

Università degli Studi di Trento – Trento

{milena.casagrande, luigi.colazzo, [andrea.molinari](mailto:andrea.molinari@unitn.it)}@unitn.it

In questo articolo presentiamo una proposta per il calcolo dei tempi di progettazione e realizzazione del materiale didattico per corsi in e-learning. Il modello si basa sulla raccolta sistematica di dati di progettazione e realizzazione in diversi progetti e-learning svolti dal Laboratorio di Maeutiche negli ultimi 4 anni. Validando un'ipotesi iniziale di un possibile modello dei costi, con i dati raccolti dall'esperienza sul campo ne abbiamo tratto una possibile astrazione. Il risultato potrebbe costituire un riferimento in fase di stesura del preventivo dei costi di progettazione e realizzazione del materiale didattico.

Apprendimento a distanza e sincronicità: come progettare un mondo virtuale

Luca Sabini

CeRSI – LUISS University - Roma

lsabini@luiss.it

L'apprendimento tramite i mezzi di comunicazione telematici è un argomento molto attuale. Strumenti utilizzati per questo tipo di apprendimento sono diventati molto popolari, basti pensare agli ambienti Computer Mediated Communication, agli strumenti del web 2.0, agli ambienti virtuali 3D (come ad esempio Second Life). Nel considerare questi strumenti, è necessario però notare che questi ultimi presentano sia punti di forza (es. fare cose che non sarebbero possibili nella realtà) che di debolezza. Un problema collegato con l'apprendimento a distanza, esige alcune considerazioni: la "sincronicità". La sincronicità nei mondi virtuali infatti limita la flessibilità che altre modalità di comunicazione a distanza permettono. In questo lavoro viene presentato, con l'approccio della "design theory" uno studio su come sviluppare piattaforme per i mondi virtuali 3D che affronta la problematica della sincronicità utilizzando la teoria della "Media Synchronicity".

Un corso per il riequilibrio delle conoscenze e competenze di Matematica in modalità e-Learning c/o l'ITCS "L. Grassi" di Palermo

Sandro Gallea, Roberto Gallea¹

ITCS "Libero Grassi" - Palermo ¹Università di Palermo – Palermo

{sandro.gallea, roberto.gallea}@unipa.it

Il contributo intende illustrare l'attività effettuata per la progettazione, creazione, conduzione e valutazione di un corso di "riequilibrio" delle conoscenze e competenze di Matematica in modalità e-learning, utilizzando la piattaforma Moodle, realizzato in una terza classe dell'ITCS "L. Grassi" di Palermo. La classe, in cui è stata effettuata la sperimentazione, è stata ottenuta dall'unione, per motivi legati alla normativa che impone un numero minimo di studenti per classe, di due seconde. Il corso ha come obiettivo principale quello di consentire il "riequilibrio culturale" di Matematica, senza impegnare ore curricolari.

Open learning e open source: sinergia e complementarietà

Ugo Avalle¹, Giovanni Leccisotti²

¹ASLTO4 Via Po 11 10034 Chivasso

¹Università degli studi di Torino – Torino

u.avalle@unito.it

²Fondazione Casa di Carità Arti e Mestieri - Torino gianni.leccisotti@casadicarita.org

^{1,2}Accademia dell'hardware e software libero Adriano Olivetti – Ivrea (TO)

accademiabilibera@gmail.com

Il lavoro è orientato allo studio e l'analisi di due ambiti di riferimento complementari: il mondo dell'open source, e più in generale della libera conoscenza, e il nuovo scenario dell'open learning, con l'obiettivo di trovare i fattori comuni, gli elementi di forza e gli aspetti di complementarietà. La sinergia dei due approcci trova riscontro concreto nelle "open educational resource" oltre che nei nuovi ambiti open del social learning già parafrasati come open world. Infine tratteremo la sostenibilità, delicato, quanto fondamentale snodo della fattibilità dei progetti basati sulla filosofia open: sostenibilità economica (licenze dei tools.), sostenibilità d'accesso (digital divide), sostenibilità e accessibilità nei contenuti (personal portfolio), sostenibilità nelle risorse (riusabilità e remix).

E-Learning nella formazione all'innovazione didattica in fisica moderna: il Master IDIFO3

Sri Rama Chandra Prasad Challapalli, Giuseppe Fera, Marisa Michelini, Emanuele Pugliese, Alberto Stefanelli, Stefano Vercellati

Università degli Studi di Udine - Udine

{prasad.challapalli, giuseppe.fera, marisa.michelini, emanuele.pugliese, alberto.stefanel, stefano.vercellati}@uniud.it

Per far fronte alla necessità di formare docenti – su tutto il territorio nazionale – in grado di affrontare efficacemente tematiche di fisica moderna (preminentemente meccanica quantistica e relatività) nell'ambito della scuola secondaria superiore, utilizzando i metodi e le strategie validate dalla ricerca in didattica della fisica più recente, è stato istituito il Master IDIFO3. Nel presente articolo vengono illustrati le scelte strutturali ed i ruoli che stanno alla base del master e come questi interagiscano al fine di realizzare un ambiente, virtuale e non, che possa contribuire a promuovere la formazione degli insegnanti.

Il format SSW4LL – Social Semantic Web for Lifelong Learners

Sabrina Leone

Università Politecnica delle Marche - Ancona

s.leone@univpm.it

Negli ultimi anni, crescente attenzione è stata posta al Personal Learning Environment (PLE) come sistema efficace per i lifelong learners e al bisogno di integrazione di apprendimento formale ed informale. Tuttavia, il knowledge management diventa un problema pressante e la personalizzazione richiede il supporto della semantica applicata alle componenti sociali. Questo lavoro presenta un format adattivo, modulare, flessibile e integrato concepito per supportare la caratterizzazione dei PLE di lifelong learners adulti attraverso tools di personalizzazione implicita ed esplicita. Il format è stato validato nel corso SSW4LL 2011.

Il format QRcode in un'esperienza di apprendimento cooperativo e interdisciplinare

Sabrina Leone

Università Politecnica delle Marche - Ancona

s.leone@univpm.it

Le affordances delle nuove tecnologie (ICT), se adeguatamente sfruttate con approccio learner-centred, permettono lo sviluppo di ambienti di apprendimento ubiqui ed inclusivi che facilitano personalizzazione, partecipazione ed interazione. Questo lavoro presenta un'esperienza di adozione del format QRcode, che integra materiale di apprendimento cartaceo e digitale, in un modulo interdisciplinare sviluppato in cooperative learning. Il format è stato elaborato nell'ambito del progetto FIRB 2007 Learning4All e validato in diverse sperimentazioni per l'apprendimento dell'inglese.

La formazione in servizio dei docenti e la figura del tutor/e-tutor

Piera Schiavone

Liceo Scientifico "Leonardo da Vinci" - Noci(Ba) e Liceo Scientifico "Majorana-Laterza" - Putignano (Ba)

piera.schiavone2@gmail.com

Il presente contributo descrive la figura del docente tutor/etutor e la personale esperienza svolta durante gli a.s. 2009-'10 e 2010-'11 nel corso Pon nazionale per docenti "Educazione Linguistica e letteraria in un'ottica plurilingue", nato nell'ambito del progetto Poseidon. Una delle più diffuse abitudini dei docenti è "lavorare in solitudine": è raro che ci sia effettiva comunicazione e collaborazione fra docenti; la mancanza di abitudine ad un lavoro di team ha le sue conseguenze: i ragazzi ascoltano voci "diverse" e questo danneggia l'idea di "unità e completezza del sapere". In un corso di formazione per docenti il tutor deve tentare di affrontare questa problematica: creare collaborazione, condivisione o semplicemente dialogo fra colleghi: è il primo passo per il miglioramento!

Percorsi CLIL per Insegnare e Apprendere: CLIL, Plurilinguismo e Online Collaborative Learning per la formazione del nuovo docente CLIL

Antonella Elia

LEND - Roma

napoli@lend.it

Si intende presentare in questo articolo un percorso di formazione online intrapreso da "LEND - lingua e nuova didattica" finalizzato all'aggiornamento professionale in ambito CLIL di docenti in servizio. Obiettivo del corso, erogato attraverso l'aula virtuale Moodle dell'associazione, è stato quello di soddisfare la massiccia richiesta di aggiornamento in ambito CLIL pervenuti da docenti di lingua straniera e di discipline non linguistiche (DNL), disseminati su tutto il territorio nazionale e all'estero.

Open learning: un'evoluzione concretaUgo Avalor¹, Giovanni Leccisotti²¹Università degli studi di Torino – Torinou.avallo@unito.it²Fondazione Casa di Carità Arti e Mestieri - Torino gianni.leccisotti@casadicarita.org^{1,2}Accademia dell'hardware e software libero Adriano Olivetti – Ivrea (TO)accademialibera@gmail.com

Il nostro breve contributo video propone una rapida presentazione delle nuove frontiere della libera conoscenza attraverso una evoluzione storica che si libera del tempo e dello spazio guardando alla rete, alla sostenibilità e alle limitate risorse: cosinascosoleOER e, ultimamente, esplose il mondo dell'open learning. Di seguito presenteremo le caratteristiche peculiari di questo nuovo modo di intendere la didattica alla luce anche dei risultati delle esperienze professionali degli autori.

Modello di un Learning Object per la formazione del Personale T. A.

Lucrezia Sacco, Mario De Zio, Ugo Putignano, Ottavio Lacasella

Università degli Studi di Bari Aldo Moro – Bari

{l.sacco, m.dezio, u.putignano}@uniba.it, o.lacasella@rettorato.uniba.it

Progettare corsi di qualità che rispondano al bisogno di formazione del personale tecnico amministrativo dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, è l'idea che ci ha spinto a realizzare un modello di Learning Object sperimentando le tecniche di Rapid e-Learning.

Certificazioni per la didattica: ECDL presso l'Università degli Studi di Pavia

Marco Ferretti, Flavio Ferlini

Università degli Studi di Pavia - Pavia

{marco.ferretti, flavio.ferlini}@unipv.it

L'Università degli Studi di Pavia ha pienamente aderito alle indicazioni europee in tema di competenze digitali favorendo il riconoscimento di crediti formativi agli studenti in possesso delle certificazioni ECDL, nel rispetto delle indicazioni delle Facoltà, e facendosi anche parte attiva nel permettere di conseguire le competenze informatiche di base attraverso specifici corsi. La coerenza dell'atteggiamento è dimostrato dall'ormai decennale impegno nell'ambito di questa tematica, dallo sforzo profuso nel far evolvere nel tempo le metodologie didattiche e gli strumenti messi a disposizione e dall'estensione delle competenze del Test Center. Si evidenzia l'attenzione che l'Ateneo ha dimostrato anche per la formazione del personale tecnico-amministrativo.

L'uso dei Clicker per il personale coinvolgimento degli studenti di scienze della formazione nell'apprendimento della fisica

Sri R.C.P. Challapalli, Giuseppe Fera, Marisa Michelini, Alessandra Mossenta, Emanuele Pugliese, Lorenzo

Santi, Alberto Stefanel, Stefano Vercellati

Università degli Studi di Udine - Udine

{prasad.challapalli, giuseppe.fera, marisa.michelini, alessandra.mossenta, lorenzo.santi, alberto.stefanel}@uniud.it

Le TIC offrono strumenti per realizzare ambienti didattici in cui si attiva il necessario coinvolgimento personale degli studenti per realizzare efficaci percorsi di apprendimento. Nel contesto dei corsi di Didattica della Fisica sono stati realizzati moduli formativi su diverse tematiche di fisica basati sull'integrazione di diversi strumenti multimediali e in particolare utilizzando risponditori automatici personali (Clicker). Se ne discutono le potenzialità generali nella formazione in fisica di base presentando i casi di elettrostatica, elettromagnetismo, fluidi.

Precision Teaching e BLS (Basic Life Support Defibrillation)Corrado Amedeo Presti, Maria Angela Nicolosi¹,

Azienda Sanitaria Provinciale 7 – Distretto 1-Ragusa

corrado.presti1@tin.it¹Azienda Sanitaria Provinciale 4 – Enna marianangelanicolosi@tiscali.it

L'applicazione del Precision Teaching è stato immaginato nell'addestramento dei soccorritori per il conseguimento dell'attestato di "Esecutore BLS" (Basic Life Support Defibrillation). Il corso standard prevede una breve parte teorica e successive sessioni di addestramento pratico, con progressiva introduzione di successive fasi dell'algoritmo. La difficoltà che si coglie nei partecipanti al corso è legata alla memorizzazione/ritenzione dei vari passi dell'algoritmo nella corretta sequenza. La somministrazione di "items" pre corso fino al raggiungimento di una fluency ottimale permetterebbe un notevole miglioramento dell'apprendimento e della ritenzione delle manovre da eseguire con un aumento globale della performance.

M-learning e T-learning

La multimedialità e l'interattività nel T-Learning: una soluzione senza (canale di) ritorno

Mario Massimo Petrone, Eugenio Pasquariello, Nicola Bonavita¹, Antonio Tufano²

Università degli Studi del Molise - Campobasso (CB)

{petrone, [pasquariello](mailto:pasquariello@unimol.it)}@unimol.it¹

Eventi Tecnologie snc

nicola.bonavita@eventi-tecnologie.it

Università Telematica Pegaso - Napoli

antonio.tufano@unipegaso.it

Nell'articolo viene presentata un'applicazione, basata sull'utilizzo dell'infrastruttura DVB-T e del Framework MHP, in grado di trasmettere, selezionare e riprodurre un flusso multiservizio per mezzo del quale è possibile garantire un idoneo livello di interattività indipendentemente dalla disponibilità di un canale di ritorno. La soluzione sviluppata rende la piattaforma televisiva terrestre lo strumento ideale per completare la diffusione dell'interattività e far fronte al problema del "digital divide". Il lavoro nasce dalle analisi e dalle esperienze effettuate nell'ambito del progetto di ricerca dal titolo "DTT-Learning: sviluppo e sperimentazione di nuove modalità di gestione ed erogazione dell'offerta formativa attraverso la Televisione Digitale Terrestre", in fase di realizzazione presso il Centro di Ateneo per la Didattica e la Ricerca in ICT dell'Università degli Studi del Molise.

Mobile Computing: Sviluppo Applicazione VoIP su Symbian OS

Sebastiano Impedovo, Pasquina Campanella

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

impedovo@di.uniba.it, pasqua13.cp@libero.it

Negli ultimi anni si sta assistendo ad una vera e propria trasformazione su larga scala di dispositivi mobile, quali cellulari, palmari, smartphone che da semplici oggetti personali utili alla comunicazione stanno diventando potenti dispositivi adatti alla visualizzazione di contenuti multimediali. Tale scenario informatico, definito dall'insieme di queste infrastrutture e dal software che permette di utilizzarle porta verso quello che viene definito Mobile Computing. In questo, l'articolo definisce l'esigenza di dover sviluppare un'applicazione su sistema mobile Symbian, che offra servizi VoIP o Instant messaging in maniera semplice, immediata e trasparente.

Human computer interaction e e-learning

Facebook come piattaforma d'apprendimento per la matematica

Paolo Pellizzari

Università Ca' Foscari di Venezia - Venezia

paolop@unive.it

Questo articolo analizza l'uso di Facebook come piattaforma di apprendimento a supporto di un corso di Matematica a livello universitario. I risultati di un sondaggio effettuato su 217 studenti mostrano un convinto apprezzamento di Facebook, con la percezione di un miglioramento negli aspetti qualitativi dell'apprendimento. Studiando un sottoinsieme dei dati con informazioni sull'identità dei rispondenti si possono anche valutare le prestazioni quantitative (cioè i voti) in connessione con il livello di attività su Facebook. Vi è evidenza di correlazione positiva fra voti e variabili collegate a Facebook. Questo risultato differisce da quanto ottenuto in altri studi in cui gli utenti più attivi ottengono esiti scolastici inferiori quando l'uso di Facebook non è correlato al lavoro accademico.

Recognising the Social Attitude in Natural Interaction with Pedagogical Agents

Berardina De Carolis, Stefano Ferilli, Nicole Novielli, Fabio Leuzzi, Fulvio Rotella

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

{[decarolis](mailto:decarolis@di.uniba.it), [ferilli](mailto:ferilli@di.uniba.it), [novielli](mailto:novielli@di.uniba.it)}@di.uniba.it, {[fabio.leuzzi](mailto:fabio.leuzzi@uniba.it), [fulvio.rotella](mailto:fulvio.rotella@uniba.it)}@uniba.it

Pedagogical Conversational Agents (PCAs) have the advantage of offering to students not only task-oriented support but also the possibility to interact with the computer media at a social level. This form of intelligence is particularly important when the character is employed in an educational setting. This paper reports our initial results on the recognition of users' social response to a pedagogical agent from the linguistic, acoustic and gestural analysis of the student communicative act.

Uno studio di valutazione dell'Usabilità nell'E-Learning

Marcello Castellano, Francesco A. Santangelo, Raffaele Stifini

Politecnico di Bari - Bari

castellano@poliba.it, francescoasantangelo@gmail.com, raffaelestifini@libero.it

In questo lavoro sono presentati i principi generali che definiscono l'usabilità nell'e-learning, con particolare riguardo alle dimensioni dell'interfaccia comunicativa e di quella cognitiva.

Insegnare e apprendere con le LIM

Brainstorming, didattica per concetti e LIM per lo sviluppo del pensiero critico

Anna Maria Mastromatteo, Salvatore De Paolis

Istituto di Istruzione Secondaria Superiore Statale "T. Fiore", Sezione Associata di Grumo Appula (BA) {annamaria.mastromatteo1, salvatore.depaolis}@istruzione.it.

Il lavoro è stato condotto in una classe del primo anno della Scuola Secondaria di Secondo Grado per favorire un clima di apprendimento positivo imperniato sulla valorizzazione delle idee e sulla comunicazione attiva. È stata adottata la metodologia del brainstorming con l'utilizzo della LIM poiché l'ambiente di lavoro ideale per l'attività cognitiva è un ambiente di elaborazione della conoscenza supportato dalle tecnologie informatiche. Pertanto si è privilegiato il brainstorming di gruppo che sviluppa idee più profondamente stimolando la capacità di concentrarsi e contribuire al libero flusso delle stesse. Incoraggiando la partecipazione dei membri del gruppo sono stati scritti i contributi degli studenti sulla LIM e con questa le idee sono state catalogate e ordinate in una mappa concettuale con la realizzazione anche di reti semantiche. La fase di giudizio e verbalizzazione ha fatto comprendere agli studenti che idee, parole e concetti possono essere categorizzati in relazione ad un argomento trattato.

Simulatori e LIM per una didattica sperimentale e laboratoriale: l'esperienza della IIA dell'ITCS "Libero Grassi" di Palermo

Sandro Gallea, Roberto Gallea¹

ITCS "Libero Grassi" di Palermo

¹*DINFO – Dipartimento di Ingegneria Informatica – Università di Palermo {sandro.gallea,roberto.gallea}@unipa.it*

Il contributo intende illustrare l'attività didattica, sviluppata in una terza classe dell'ITCS "L.Grassi" di Palermo, attraverso l'utilizzo di una piccola applicazione presente nella "Essentials raccolta" della LIM "SmartBoard": un simulatore per la rappresentazione delle parabole. La lezione è stata condotta utilizzando una metodologia didattica attiva di tipo laboratoriale. Gli alunni divisi in gruppi, attraverso l'utilizzo al computer del software descritto, hanno ricavato induttivamente attraverso molteplici simulazioni dei valori dei differenti parametri, il loro significato e ne hanno successivamente dato una giustificazione di tipo algebrico.

Dall'esperimento al modello con la LIM nella scuola di base: il caso dell'ottica

Sri R.C.P. Challapalli, Marisa Michelini, Alessandra Mossenta, Alberto Stefanel

Università degli Studi di Udine - Udine

{prasad.challapalli, marisa.michelini, alberto.stefanel}@uniud.it, alessandra.mossenta@tin.it

La LIM permette di costruire personali rappresentazioni a partire da foto, disegni, schemi. Può essere quindi utilizzata in didattica scientifica per costruire un ponte tra esplorazione sperimentale dei fenomeni e costruzione di modelli via via più formalizzati. Il contesto dell'ottica si presta per sviluppare proposte didattiche che aiutano gli studenti anche della scuola di base a costruire rappresentazioni dei fenomeni fisici, favorendo lo sviluppo del pensiero formale. Alcune proposte sperimentate con novanta studenti di scienze della formazione primaria esemplificano alcune tra le principali potenzialità della LIM in questa prospettiva.

La LIM per favorire l'apprendimento: proposte di attività per futuri insegnanti primari sui fenomeni elettrostatici e magnetici

Sri R C Prasad Challapalli, Marisa Michelini, Alessandra Mossenta, Alberto Stefanel, Stefano Vercellati

Università degli Studi di Udine - Udine

{prasad.challapalli, marisa.michelini, alberto.stefanel, stefano.vercellati}@uniud.it, alessandra.mossenta@tin.it

La lavagna Interattiva Multimediale (LIM) sta diffondendosi nelle scuole e si hanno i primi risultati sul suo impiego in classe, che troppo spesso riguardano il trasferimento in ambiente LIM di attività proprie di altri strumenti multimediali. Serve sviluppare contributi propri della LIM per favorire il processo di apprendimento sia in merito ai metodi dell'attività didattica sia in merito ai contenuti degli specifici campi disciplinari. Il processo di modellizzazione e costruzione del pensiero formale in fisica è uno di questi. Vengono proposti due esempi di attività su elettrostatica ed elettromagnetismo destinati alla scuola di base, che impiegano semplici strumenti della LIM per stimolare alla formalizzazione anche attraverso la discussione collaborativa delle problematiche. Esse sono state proposte per una prima validazione a futuri insegnanti di scuola primaria.

Utilizzare la LIM per insegnare matematica: come, quando e perché?*Eleonora Faggiano, Rosa Laura Ancona¹**Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari efaggiano@dm.uniba.it**¹Istituto Superiore "Piccolomini" - Siena rosalaura.ancona@istruzione.it*

In questo articolo si vuol riflettere sulle opportunità offerte dall'utilizzo della LIM nell'insegnamento- apprendimento della matematica, focalizzando l'attenzione sul ruolo del docente e sulle competenze necessarie perché tali opportunità possano essere sfruttate nel migliore dei modi. A tale scopo risulta importante precisare in che termini un uso appropriato della LIM possa essere funzionale a sviluppare e potenziare negli studenti la costruzione di significati matematici.

LIM: nuove frontiere della didattica*Lucia Aversa, Michele Baldassarre¹, Antonio Ulloa¹, Francesca Vitucci¹**Liceo Statale "Tito Livio" - Martina Franca (TA)**luciaverna@gmail.com**¹Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari m.baldassarre@formazione.uniba.it**²Grifo multimedia srl, Valenzano (BA) {[a.ulloa](mailto:a.ulloa@grifomultimedia.it), [f.vitucci](mailto:f.vitucci@grifomultimedia.it)}@grifomultimedia.it*

L'utilizzo consapevole ed opportunamente calibrato della lavagna interattiva multimediale fornisce un quadro che supera la semplice trasposizione delle classiche metodologie didattiche verso la tecnologia perché permette un ripensamento radicale dei metodi e dei processi che, così ristrutturati, risultano più adeguati alle ultime generazioni di studenti. Le caratteristiche specifiche della LIM, interattività e multimedialità, sono i punti di forza di questa tecnologia perché incrementano la motivazione, l'attenzione e la produttività degli studenti durante la lezione. In questo contesto si inserisce il progetto, realizzato da Grifo multimedia, in collaborazione con L'Università degli Studi di Bari e Lucia Aversa docente di matematica della scuola superiore, per la realizzazione di un corso e learning propedeutico alla formazione di docenti e formatori sull'utilizzo della LIM- Lavagna interattiva multimediale.

La LIM nella didattica*Vincenzo PICHERO**ITST "Enrico Fermi" - Francavilla Fontana (BR)**vpichero@libero.it*

Questo documento non vuole essere una guida sull'uso di una LIM ma una raccolta di osservazioni che derivano dall'esperienza personale nell'uso della LIM in classe come docente di Informatica e come esperto in vari corsi, per docenti dei vari gradi di scuola. Non si farà riferimento ad alcun modello specifico di LIM, ma si evidenzieranno quelle caratteristiche funzionali comuni e le modalità d'impiego ripetibili, indipendentemente dal modello e dalla tecnologia del costruttore, che permettono di utilizzare questo dispositivo nella complessa ma sempre più entusiasmante attività di insegnamento che coinvolge, chiamandoli a partecipare attivamente, i cosiddetti "nativi digitali".

L'utilizzo del foglio elettronico nell'apprendimento dell'Economia*Oliviero Talamo**AEEE Italia - Tradate (VA)**oliviero.talamo@tin.it*

Il foglio elettronico può essere utilizzato come laboratorio virtuale nell'insegnamento / apprendimento dell'economia politica. Esso consente di visualizzare, analizzare e manipolare modelli economici che costituiscono il nucleo logico della disciplina. Queste attività sono congruenti con gli obiettivi di sviluppo delle competenze previsti per i nuovi ordinamenti della scuola superiore.

Le LIM ed il Liceo Scientifico "G.Ferraris" DIDAMATICA 2012*Marina Vitone**Liceo Scientifico "G.Ferraris" - Taranto**maviton@tin.it*

Relazione su una esperienza da formatrice e da docente sull'uso delle LIM nella didattica curricolare. Gli aspetti organizzativi e didattici.

La LIM strumento di instalment per preparazione e revisione della singola lezione*Mauro Marco Langfelder**Politecnico Milano - Milano**langfelder@tiscalinet.it*

Partendo da una prova al BEST di Milano, ripresa a Bari e Colorno, fondata sul syllabo di Erice (WFS) e strutturata su tre materie compatibili, si perviene a tre livelli (di lezione, instalment, materia) per po-

ter utilizzare la LIM in via ottimale per la divulgazione, anche internazionale nel mondo dell'apprendimento in rete di reti, guardando ancora alle tre dimensioni, dette geografica/territoriale, storica, interscolastica. Le nostre tre materie innovative del syllabo di Erice quindi la naturalistica, la geometria e l'umanitaria, possono essere divulgate attraverso il volontariato che AICA sa e può portare al mondo della cultura.

Un ponte fra passato e futuro: scopriamo l'epica attraverso le nuove tecnologie. "ULISSE: UN VIAGGIO CHIAMATO VITA"

Mavi Ferramosca, Valeria Rizzello, Maria Pia Volpe

Scuola Primaria "Gianni Rodari" - Bari

mavi.ferramosca@alice.it, valerizzello@libero.it, mariapia.volpe@email.it

La classe 5C-D ha prodotto un elaborato con la rappresentazione "ULISSE: UN VIAGGIO CHIAMATO VITA" dopo la lettura animata dell'opera epica anche attraverso l'ausilio delle nuove tecnologie le quali, come ormai noto, permettono di proporre gli argomenti oggetto di studio in maniera originale ed accattivante.

Comunità Virtuali per l'apprendimento e la costruzione di conoscenza

Il blended learning all'Università: sperimentazione di un paradigma di apprendimento esperienziale costruttivista

Luisa Bozzo

Università degli Studi di Torino - Torino

luisa.bozzo@unito.it

Le nuove tendenze e sfide nel mondo della didattica invitano a sperimentare nuovi paradigmi di apprendimento che tengano conto delle caratteristiche e degli sviluppi dell'Era dell'Informazione e Comunicazione. Il costruzionismo e l'apprendimento esperienziale forniscono interessanti linee guida per la creazione di percorsi pedagogici in modalità blended. Il Corso di Lingua Inglese II Magistrale costituisce il primo esperimento di didattica mista dei corsi di lingua inglese della Facoltà di Lingue dell'Università degli Studi di Torino. Il seminario online associato alle lezioni in presenza fornisce l'occasione di approfondire gli argomenti del corso con approccio costruttivista e di manipolare e utilizzare gli strumenti di indagine linguistica al fine di familiarizzare con i procedimenti di ricerca e analisi. L'area online del workshop è stata suddivisa in moduli tematici contenenti documenti, forum, attività, questionari, link e un glossario. I risultati sono stati molto positivi sia in termini di partecipazione che di raggiungimento degli obiettivi, e l'esperienza verrà opportunamente integrata, migliorata e riproposta il prossimo anno accademico.

Aspetti Collaborativi nei Processi di Elearning Multi-Istituzionali: un Approccio basato sulle Griglie Computazionali

Marcello Castellano, Raffaele Stifini

Politecnico di Bari - Bari

castellano@poliba.it, raffaelestifini@libero.it

In questo lavoro si presenta uno studio per lo sviluppo di sistemi collaborativi in ambito e-learning con particolare riferimento al Grid Computing e ai modelli collaborativi territoriali inter-istituzionali.

Tra tradizione e innovazione affrontare le prove INVALSI di matematica

Panagiotis Ligouras

Liceo Scientifico Statale "Leonardo da Vinci" - Noci (Bari)

ligouras@alice.it

L'oggetto di questo contributo è la presentazione di uno studio di caso che ha avuto come obiettivo quello di far acquisire agli alunni della scuola secondaria superiore di secondo grado (primo biennio), mediante un percorso didattico, le conoscenze e i metodi matematici indispensabili per poter affrontare consapevolmente le prove INVALSI e più in generale per il potenziamento delle competenze chiave di matematica. Ancora, si intende esplorare in una classe laboratorio arricchita digitalmente ed estesa [Ligouras, 2012] come l'uso della LIM, della Rete, di software appropriati (Facebook, Skype, GeoGebra, ecc.), di piattaforma elearning e di altre ICT riesca a stimolare l'attenzione, a promuovere il lavoro cooperativo/ collaborativo e il lavoro di gruppo, a favorire l'Interazione cognitiva [Parmigiani, 2009] e a costruire una Comunità di Pratica [Ligouras, 2012] e di apprendimento che ha come compito principale la costruzione di nuova conoscenza significativa coinvolgendo il gruppo classe sotto la guida del docente.

Il progetto MOSTRAMBIENTE. Pompei e il suo territorio tra conoscenza e valorizzazione multimediale.

Francesca Cantone

Università degli Studi di Napoli Federico II - Napoli

francesca.cantone@unina.it

Il contributo presenta gli aspetti metodologici, l'implementazione e i principali risultati del progetto Mostrambiente, incentrato sull'educazione alla valorizzazione multimediale dei beni culturali e ambientali, finanziato con Fondi strutturali europei PON 2007-2013 e realizzato nel 2010 attraverso una sinergia tra docenti, ricercatori, tutor dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II" e del Liceo Statale "Ernesto Pascal" di Pompei. Gli approcci didattici adottati, i processi attivati, i materiali realizzati vengono presentati al fine di individuare elementi di interesse, criticità e linee guida per futuri interventi con particolare riferimento alle attività di costruzione della rete tra Università, Scuola, Istituzioni e organizzazioni territoriali, e ai laboratori e prototipi multimediali realizzati e presentati nella vetrina web allestita per il progetto, dedicata ai beni culturali, ambientali e demo-etno-antropologici di Pompei e del suo territorio (mostrambiente.wordpress.com).

Una rete di scuole per l'educazione alla prevenzione dei rischi

Vittorio Midoro, Annagiulia Chiatti¹

Istituto Tecnologie Didattiche, CNR, Genova

vittorio.midoro@gmail.com

¹Dipartimento per le Politiche Integrate Sicurezza e per la Protezione Civile della Regione Marche annagiulia.chiatti@virgilio.it

ALCESTI IN RETE è un progetto promosso dal Dipartimento per la Protezione Civile della Regione Marche, con la collaborazione dell'Ufficio Scolastico Regionale, finalizzato all'educazione alla prevenzione dei rischi. Il progetto si è svolto nell'arco di tre anni scolastici. Nel primo anno, è stato realizzato un corso per gli insegnanti. Nel secondo anno, gli studenti delle classi coinvolte hanno realizzato collaborativamente le attività progettate l'anno precedente dagli insegnanti. L'ultimo anno è stato dedicato alla conclusione delle attività dei progetti e alla disseminazione dei risultati. L'articolo descrive il contesto, gli scopi, i contenuti, l'approccio metodologico adottato, i fini e le modalità di svolgimento della formazione insegnanti, realizzata adottando un modello di e-learning, basato su comunità virtuali di apprendimento, le attività svolte dagli studenti, basato su un gioco di ruolo, e la valutazione dell'intero progetto, realizzata da un valutatore esterno che ha seguito le attività nell'arco dei tre anni.

Una piattaforma integrata 2.0 creativa e collaborativa per Studenti Generatori di Contenuti

Domenico Consoli

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo - Urbino

domenico.consoli@uniurb.it

Le tecnologie del web 2.0 stanno apportando dei cambiamenti nel business, nella cultura, nella scuola, nell'apprendimento e nel modo di relazionarsi con la gente. Nella rete nascono delle comunità virtuali di co-progettazione, co-produzione e gli utenti diventano prosumer, produttori e consumatori di informazioni. Anche nella scuola 2.0 si possono stimolare gli studenti a creare dei contenuti. Al pari di UGC (User Generated Content) si potrebbe coniugare il nuovo termine SGC (Student Generated Content), un nuovo modello di studente che, nella scuola partecipativa del futuro, tramite un'opportuna piattaforma 2.0, crea contenuti utili e li mette online a disposizione degli altri. Nell'articolo si descrive il modello di una piattaforma collaborativa che supporta gli studenti nella creazione di nuova conoscenza e nella ricerca della migliore soluzione ad un determinato problema. La piattaforma raccoglie tutti i contributi di intelligenza collettiva e li memorizza e cataloga in un database integrato, rendendoli disponibili per ulteriori elaborazioni.

E-community of practice for career education and guidance

Secondino Bossolasco, Stefano Macchia

Istituto Comprensivo Statale "Giovanni Arpino" - Sommariva del Bosco (CN) stefano.macchia@istruzione.it

E-CoPoC (Electronic-Community of Practice for Career education and guidance) è un progetto co-finanziato dall'USR del Piemonte e dalla nostra Scuola che ha come finalità lo sviluppo di una piattaforma online (social network & realtà virtuale 3D) stabile, sicura e user-friendly, dove ogni utente – alunno, genitore, insegnante – può e-collaborare per condividere esperienze/idee/interessi/riflessioni sul proprio futuro scolastico/lavorativo, al fine di sviluppare e maturare una scelta consapevole e ragionata al termine del primo ciclo di istruzione.

Tecnologie e Web 2.0 per la formazione degli insegnanti

Anna Mignolo

Liceo "Archita" - Taranto

anna.mignolo@gmail.com

Il presente articolo si propone di evidenziare le potenzialità del Web 2.0 e in particolare l'integrazione tra le attività asincrone in e-learning e l'uso della Classe Virtuale sincrona nella formazione del nuovo profilo professionale dell'insegnante delineato dall'attuale riforma della scuola, capace di promuovere l'apprendimento in una società digitale. Le politiche d'innovazione europee e la riforma della scuola riguardano l'adozione di nuovi modi di imparare, basati sui più recenti sviluppi delle scienze cognitive e sull'uso delle nuove tecnologie. Cambia il ruolo degli insegnanti non solo della conduzione, ma anche dell'innovazione dei sistemi educativi. A tal fine, appare necessario mettere in atto nuovi processi di formazione continua. L'esperienza proposta sostiene che un sistema di formazione e educazione professionale, quale quello dell'"e-learning 2.0", basato sull'autonomia, lo stile informale e l'approccio aperto può fornire nuovi stimoli alla formazione e, in tale contesto, la Classe Virtuale può favorire il processo di apprendimento e l'interazione sociale nel gruppo degli insegnanti (modello comunità professionale) sia in relazione ai contenuti della riforma, sia in relazione alle metodologie di apprendimento che i docenti sperimentano prima su se stessi e, in seguito, nel gruppo classe.

Dialoghi in rete. Nuovi approcci alla formazione collaborativa sul web

Lorenzo Denicolai

Università degli Studi di Torino - Torino

lorenzo.denicolai@unito.it lorenzodenicolai@gmail.com

È possibile oggi servirsi dei Social Media a scopi formativi? Domanda retorica, almeno facendo riferimento alle pubblicazioni internazionali degli ultimi cinque-dieci anni. In questo approfondimento, si cercherà non tanto di dare una risposta alla domanda, che, come detto, è implicita, quanto piuttosto di sottolineare alcuni aspetti che potrebbero accomunare le dinamiche dell'interattività in rete a quelle di metodologie categorizzanti. Per questo, si farà riferimento a una letteratura piuttosto eterogenea, che si separi cioè dalle consuete e implicite linee della Media Education, abbracciando anche scenari appartenenti all'ambito antropologico, linguistico e semiologico. Il medium interattivo ci permette, nei limiti della sperimentazione, di comunicare servendoci di dinamiche dialettiche, come paradossale ritorno a una parola che si manifesta nell'istantaneità. L'essere inseriti in un contesto reticolare ci permette teoricamente di veicolare l'esito di ogni nostro pensiero nella comunità dei nostri contatti: è grazie a questa possibilità che possiamo apprendere in maniera condivisa, partecipando alla costruzione del sapere collettivo.

Il Role Taking nel Blended Learning: Effetti sulla Partecipazione e sull'Apprendimento

Nadia Sansone, Maria Beatrice Ligorio

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

nadiasansone@gmail.com, bealigorio@hotmail.com

Il Role Taking è una strategia didattica che prevede l'assegnazione di uno specifico ruolo ad uno o più membri di un gruppo cui vengono attribuite funzioni e responsabilità definite esplicitamente all'interno del contesto formativo. Questa tecnica si è rivelata efficace sia nei contesti online che in quelli offline. In questo contributo descriviamo un corso universitario di tipo Blended in cui è stato implementato il Role Taking. L'obiettivo principale dello studio che qui presentiamo è quello di osservare come e se il Role Taking influenzi partecipazione e apprendimento. A tal fine sono state effettuate analisi quali-quantitative sia rispetto alla partecipazione che alle percezioni degli studenti. I risultati mostrano una correlazione positiva tra Role Taking e partecipazione, ma anche una correlazione specifica tra ciascun ruolo, partecipazione e apprendimento di specifiche abilità.

Didattica e Social Network

La scuola a casa e l'uso delle ICT: risultati preliminari di un'indagine sull'Istruzione Domiciliare

Benigno Vincenza, Repetto Manuela, Trentin Guglielmo

Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR Via De Marini 6, 16149 Genova (Ge)

benigno@itd.cnr.it

Obiettivo del presente articolo è quello di fornire alcuni risultati preliminari in relazione all'uso delle TIC nell'ambito dell'Istruzione Domiciliare. Il servizio di Istruzione Domiciliare nasce a seguito di una aumentata sensibilità al problema dell'istruzione e della formazione degli alunni affetti da patologie croniche che non possono frequentare regolarmente la scuola di appartenenza. In questo contesto le ICT e le tecnologie del web 2.0 giocano un ruolo cruciale per favorire i processi di socializzazione e di relazione tra pari e per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi.

Un sistema per la raccomandazione di risorse in una e-learning social network

Flora Berni, Pierpaolo Di Bitonto, Teresa Roselli, Veronica Rossano

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

{berni, dibitonto, roselli, [rossano](mailto:rossano}@di.uniba.it)}

L'e-learning 2.0 ha ormai permeato tutte le realtà educative nazionali ed internazionali. La possibilità di contribuire attivamente al processo di costruzione della conoscenza per gli studenti è diventata fondamentale. È necessario, però, fornire strumenti tecnologici che supportino questi nuovi approcci cercando di guidare l'utente nella scelta delle risorse più opportune. Il lavoro propone una e-learning social network che, oltre ad offrire gli strumenti per la condivisione delle risorse, fornisce anche un modulo per la condivisione, descrizione e ricerca di Learning Object e un sistema di raccomandazione in grado di suggerire risorse (materiale didattico, gruppi di discussione, contatti) partendo da un insieme di tag utilizzati dagli utenti per descrivere i propri interessi e le risorse da condividere.

Dal diario di bordo al blog: scrittura creativa sul web 2.0

Tina Giandola, Rosalia Genco¹, Armida Massarelli

IPSSCST "Tommaso Traetta" - Bitonto (Ba)

tgiandola@libero.it, mass11.@libero.it

¹Scuola secondaria di I grado "Francesco d'Assisi" - Modugno (Ba) rosalia.genco@virgilio.it

Il lavoro presenta un'esperienza che ha coinvolto un gruppo di alunni di un Istituto Professionale per i Servizi Sociali, Commerciali e Turistici e gli alunni delle classi terze di una Scuola Media. Il progetto si basa sulla sperimentazione dell'uso di un blog a fini didattici, in modo particolare, per collaborare a distanza alla produzione di un lavoro sui flussi migratori che hanno interessato i comuni sedi delle due scuole, in vista della partecipazione al progetto "Poli-Cultura" del Politecnico di Milano.

Redazione collaborativa di un e-book attraverso l'uso degli strumenti del web 2.0

Francesco Mario Pio Damiani

Licei Classico Linguistico Scientifico "Cartesio" - Triggiano (BA)

francescopio.damiani@istruzione.it

È possibile dare piena cittadinanza scolastica alle pratiche ordinarie di acquisizione delle conoscenze dei nativi digitali. Attraverso l'uso dei social network e degli strumenti del web 2.0 abbiamo realizzato un e-book, mettendo in rete tre classi in procinto di recarsi a Torino per il Viaggio di istruzione. Il web 2.0 si è rivelato così uno dei possibili spazi per una didattica capace di raggiungere l'alunno nel suo vissuto tecnologico, mobilitandone non solo la motivazione ma anche le competenze "native" nel gestire il mezzo informatico. Si aprono orizzonti nuovi per gli alunni con gli strumenti che despaializzano le attività didattiche ma anche per il Sistema Scuola e per i docenti che hanno la possibilità di attivare processi di documentazione delle proprie attività in modo più semplice e sistematico.

"AAA Futuro Cercasi": l'orientamento tramite i Social Network

Nadia Sansone, Stefania Cucchiara, M. Beatrice Ligorio

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

{nadiasansone, cucchiara.stefania}@gmail.com. b.ligorio@psico.uniba.it

"AAA Futuro cercasi" è un progetto di orientamento scolastico e professionale che si avvale dell'utilizzo dei Social Network. Il progetto ha finora coinvolto più di cento studenti delle 4° e 5° classi di diverse Scuole Superiori di Bari (IT). Il progetto è strutturato in quattro fasi: a) familiarizzazione su Facebook, b) costruzione di E-portfoli individuali su LinkedIn, c) progetti collaborativi (group-work), d) conoscenza del territorio (incontri face-to-face). L'intero progetto è stato monitorato da quattro Tutor online e da un esperto in Psicologia dell'Educazione. La partecipazione degli studenti è stata osservata attraverso analisi quantitative e qualitative. I risultati rivelano una più attiva e consistente partecipazione degli studenti su Facebook, mentre lo studio di casoha permesso di approfondire specifiche traiettorie specifiche di partecipazione nell'utilizzo dei Social Network seguendo un percorso che dalla self-disclosure è giunto al lavoro di gruppo collaborativo.

I Saperi Digitali per una nuova forma sociale: la società in Rete

Angela Pascale

A.N.S.I.- Associazione Nazionale Scuola Italiana - Roma

angela.pascale@libero.it

Qualunque sia il motivo che conduce a collegarsi in Rete si modifica radicalmente il consueto modello di interazione: l'interfaccia non è più un essere umano, ma lo schermo del computer e questo sia quando si comunica attraverso lettere elettroniche, sia quando si comunica in modo sincrono, con una persona o con più persone. Il contributo prenderà in esame la dimensione sociale di Internet. È possibile, infatti, che, come per altre forme di comunicazione interpersonale, vi siano aspetti negativi e controindicazioni. Si tratta senz'altro di un fenomeno sociale, prima che tecnologico, che offre importanti spunti di riflessione.

UBI-CARE: social learning per medici e pazienti

Pierpaolo Di Bitonto, Eugenio Di Sciascio¹, Teresa Roselli, Michele Ruta¹, Antonio Ulloa² Università degli Studi di Bari Aldo Moro – Bari

{dibitonto, roselli}@di.uniba.it

¹*Politecnico di Bari - Bari*

{disciascio, m.ruta}@poliba.it ²*Grifomultimedia S.r.l. - Valenzano (BA)*

a.ulloa@grifomultimedia.it

L'esigenza di tenere sotto controllo la spesa sanitaria, la volontà di mantenere un servizio assistenziale efficiente con alti standard qualitativi e l'aumento delle malattie croniche hanno condotto negli ultimi anni alla sperimentazione di nuovi modelli di cura. Nel caso delle patologie croniche si sta assistendo alla diffusione di modelli di "disease management" in cui continuità assistenziale ed integrazione tra ospedale e territorio consentono una più razionale gestione del paziente a domicilio. Tali modelli si basano sul presupposto che ci sia un'elevato scambio di esperienze e conoscenze fra i centri ospedalieri di eccellenza, preposti alla cura delle fasi acute, i centri di assistenza deputati alla gestione ordinaria della malattia, il malato e i suoi familiari. Il presente contributo illustra il progetto UBI-CARE che coniuga l'approccio mobile e quello social per favorire l'assistenza continua del malato cronico.

Saperi digitali: da modelli a parametric concentrate a quelli distribuiti**La rivoluzione digitale: dalla fisica della materia al linguaggio binario**

Nunzio Cennamo, Monica Buonomo¹

Seconda Università degli Studi di Napoli - Aversa (CE) nunzio.cennamo@unina2.it

¹*Associazione Nazionale Scuola Italiana - A.N.S.I. – Roma*

Oggi per comunicare emozioni l'artista "componere" senza più agire direttamente sulla fisica della materia ma operando in "digitale" con l'ausilio, spesso inconsapevole, di complesse tecniche di codifica e decodifica. Complessi linguaggi e meta-linguaggi creano sempre nuovi isomorfismi tra lo spazio delle informazioni e quello dei dati binari. Questo genera aspetti di notevole interesse, sia antropologici che scientifici, su cui vale la pena riflettere.

I modelli fisico-matematici e la nuova centralità della persona

Nunzio Cennamo, Vincenzo Capoluongo¹, Monica Buonomo², Giuseppe Limone

Seconda Università degli Studi di Napoli - Aversa (CE)

nunzio.cennamo@unina2.it

¹*Ministero della Difesa - Roma*

²*Associazione Nazionale Scuola Italiana - A.N.S.I. - Roma*

La complessità e la velocità sembrano aver mutato profondamente le relazioni tra gli individui. È cambiato il concetto di spazio e di tempo nelle relazioni tra gli uomini. Questo ha mutato le leggi che regolano le relazioni sociali tra le persone mettendo in crisi una serie di modelli descrittivi "a parametri concentrati". Ciò ha determinato una crisi strutturale che non consente più alle scienze sociali, giuridiche ed economiche, classicamente intese, di descrivere o stimare eventi e fenomeni.

Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) e Tecnologie Didattiche**Mash-up editoriale: una proposta tecnologica a supporto della didattica digitale collaborativa**

Giovanna Chiozzi, Alessandro Leonardi, Giovanni Nassi¹

Telecom Italia – TILab – Trento

{giovanna.chiozzi, alessandro.leonardi, giovanni.nassi@telecomitalia.it}

È descritta la soluzione prototipale di mash-up editoriale multimediale in fase di elaborazione, per promuovere un'efficace introduzione dell'apprendimento collaborativo nelle scuole, offerta come servizio innovativo in cloud computing, integrato e integrabile con altre specifiche soluzioni per la didattica digitale, per una scuola sostenibilmente innovativa.

Competenze e competizioni di problem solving: dal pensiero algoritmico al computational thinking

Giorgio Casadei

Università di Bologna – Bologna

In questo lavoro, viene preso in considerazione il progetto del MIUR denominato “Olimpiadi di Problem Solving” e vengono analizzati i risultati delle prestazioni degli studenti nelle prove di allenamento e di selezione competitiva svolte negli anni scolastici 2009/2010 e 2010/2011. Questa sperimentazione ha coinvolto gli studenti di un migliaio di istituti scolastici distribuiti in tutta la fascia della scuola dell’obbligo, dalla scuola primaria al primo biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Apprendimento basato su casi nella formazione professionale. Ask System per addetti al ricevimento d'albergo

Giovanni Marconato, David Jonassen¹, Coretta Ceretta², Peter Litturi³

Psicologo - Povegliano TV

giannimarconato@libero.it

¹*University of Missouri – Townsend Hall Columbia jonassen@missouri.edu*

²*Scuola Professionale alberghiera “K. Ritz” – Merano (VE) coretta.ceretta@scuola.alto-adige.it*

³*Provincia Autonoma di Bolzano –Bolzano peter.littur@provincia.bz.it*

Il contributo rende conto di un’innovazione didattica realizzata in una scuola di formazione professionale. Il progetto ha avuto lo scopo di verificare la fattibilità di una innovazione didattica adottando l’approccio case-based learning attraverso lo sviluppo di un Ask System. Obiettivi del progetto erano verificare la fattibilità tecnica dello sviluppo di un Ask System nel contesto organizzativo e didattico della scuola professionale, la sua utilizzabilità didattica e le condizioni per poterlo fare, gli atteggiamenti dei docenti e degli studenti verso lo spostamento della didattica dalla focalizzazione sui contenuti ai casi, la sostenibilità di un simile approccio per un “normale” utilizzo oltre il trial pilota. Il paper, dopo aver definito il contesto concettuale dell’attività descrive le fasi del progetto e si conclude con il riesame dell’esperienza alla luce degli obiettivi assunti. La sperimentazione incoraggia a proseguire lungo la strada di una innovazione didattica leggera evidenziando le condizioni della sua fattibilità sostenibile.

Raccontami una... fiaba italiana attraverso le TIC: conosciamo, leggiamo e raccontiamo le Fiabe Italiane di Italo Calvino

Mavi Ferramosca

Scuola Primaria “Gianni Rodari” - Bari

mavi.ferramosca@alice.it

La classe 4C-D ha prodotto un elaborato con la rappresentazione “Fiabe Italiane” di Italo Calvino dopo la lettura animata dell’ opera letteraria. L’utilizzo delle nuove tecnologie, nelle attività didattiche, rende più accattivante, stimolante ogni proposta e consente ai bambini di memorizzare i termini e le strutture in lingua, contribuendo a creare dei contesti nei quali inserire gli apprendimenti acquisiti.

The Global Sun Temperature Project: un progetto collaborativo on line internazionale CLIL di matematica e scienze nella scuola secondaria di primo grado

Gianfranco Giacobino

Istituto Comprensivo “Giorgio Castriota” - San Marzano di San Giuseppe (TA)

g.giacobino@tiscalinet.it

L’articolo descrive un progetto collaborativo on line CLIL di matematica e scienze ideato dal CIE-SE, Center for Innovation in Engineering and Science Education, Stevens Institute of Technology, Hoboken, New Jersey (USA)(www.k12science.org), che consente agli studenti di tutto il mondo di misurare e condividere con studenti di altri paesi le misure di temperatura medie e i minuti di luce giornalieri per una settimana per stabilire se esiste una relazione causale tra la vicinanza all’equatore e le misure fatte.

L’uso delle tecnologie infotelematiche tra i quindicenni piemontesi. Un’analisi dei dati Ocse-Pisa 2009

Simona Maria Cavagnero, Maria Adelaide Gallina

Università di Torino - Torino

{simona.cavagnero, adelaide.gallina}@unito.it

I risultati di ricerca presentati riguardano l’indagine Ocse-Pisa 2009 che ha come obiettivo quello di valutare in che misura gli studenti che stanno per terminare il percorso di istruzione obbligatoria abbiano acquisito competenze per risolvere problemi che si incontrano nella quotidianità. L’edizione del 2009 dell’indagine Ocse-Pisa ripropone per la seconda volta, dopo la rilevazione del 2000, come ambito principale di ricerca la *literacy* in Lettura ossia la capacità di comprendere, utilizzare e riflettere sui testi scritti per raggiungere i propri obiettivi e le proprie conoscenze e abilità. In questo contributo l’attenzione viene portata all’uso delle tecnologie infotelematiche in riferimento sia alla tipologia di scuola frequentata sia ai dati relativi al contesto socio-familiare.

Fare rete per affrontare le sfide della ricerca sul “Technology Enhanced Learning”

Rosa Maria Bottino, Donatella Persico, Francesca Pozzi
Istituto per le Tecnologie Didattiche-Consiglio Nazionale Ricerche - Genova
{bottino, persico, pozzi@itd.cnr.it}

Questo contributo analizza il caso dei Theme Team, uno degli strumenti usati dalla Rete di Eccellenza STELLAR per raggiungere i suoi obiettivi, che includono in particolare il superamento della frammentazione del settore del Technology Enhanced Learning, l'identificazione delle principali sfide e la prefigurazione di percorsi per la ricerca futura.

Estensione di una Piattaforma di E-learning con un Sistema di Supporto alle Decisioni

Francesco Di Tria
Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

Ci sono numerosi benefici che possono essere raggiunti grazie alla realizzazione di un sistema di supporto alle decisioni nell'ambito dell'E-learning, come, ad esempio, la possibilità di utilizzare un'unica sorgente di informazioni per verificare l'andamento delle iscrizioni ai corsi. L'obiettivo, infatti, è quello di analizzare i dati inerenti alle attività didattiche e di ottenere informazioni che possano servire per migliorare l'offerta formativa e le modalità con cui essa viene erogata. Attualmente, però, nessuna piattaforma di Elearning prevede l'utilizzo di un sistema di supporto alle decisioni ed è, quindi, in grado di soddisfare l'esigenza di analisi dei dati. In questo articolo, viene illustrato il sistema di supporto alle decisioni che è stato integrato in Docebo, una popolare piattaforma di E-learning attualmente disponibile nel panorama dell'open source. Alcuni esempi di analisi mostrano una possibile applicazione del sistema nell'ambito dell'E-learning.

Discipline informatiche e trasmissione delle competenze digitali nel biennio dell'istruzione tecnico professionale - Riflessioni metodologiche e didattiche per l'applicazione delle nuove Linee Guida

Francesca Giacottini Maria, Rita Giacottini¹
IPIA DI MIANO - Napoli (NA)
mariafrancesca.giacottini@istruzione.it
¹Istituto Professionale di Stato “Maffeo Pantaleoni” - Frascati (RM)
rita.giacottini@istruzione.it

Tra le materie obbligatorie del primo biennio della istruzione tecnico professionale si trovano le discipline informatiche che assumono nomi diversi nei vari indirizzi (Informatica, Tecnologie informatiche, Tecnologie della informazione e della comunicazione, Informatica e laboratorio). Il loro insegnamento è fondamentale nella formazione dei giovani, soprattutto per l'acquisizione delle competenze digitali, una delle otto competenze chiave individuate dalla “RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente”. Il docente che vuole trasmettere in maniera corretta e incisiva queste competenze deve adottare una metodologia didattica rigorosa, selezionando le tematiche da proporre e definendo con attenzione gli obiettivi da raggiungere. Questo lavoro propone alcuni spunti di riflessione sull'argomento e suggerisce una linea metodologica che prende in considerazione tutti gli aspetti didattici, senza trascurare l'importante tematica della interdisciplinarietà.

Esperienze d'uso di Tecnologie Didattiche nei Progetti Operativi Regionali (POR), Nazionali (PON) ed Europei

Quanto gli Open Educational Resources sono utilizzati dai formatori degli insegnanti?

Monica Banzato
Università Ca' Foscari - Venezia
banzato@unive.it

Questo contributo presenta i risultati di una ricerca condotta all'interno del progetto europeo Share. TEC, centrato sullo sviluppo di un repository di Open Educational Resources, OER, e di materiali commerciali. La ricerca indaga le esigenze pedagogiche dei formatori degli insegnanti riguardo all'informazione e all'uso di materiali digitali, per comprendere quali siano gli attuali comportamenti, abitudini e bisogni, filtrate attraverso gli indicatori dell'information literacy. Attraverso un mix di metodi di ricerca, focus group e questionari progettati per l'osservazione delle pratiche e per la raccolta dati degli utenti, l'indagine esplora modelli di consumo, percezioni, esigenze di informazione dei formatori degli insegnanti in relazione agli OER.

Il paradigma onto-semiotico nella didattica per la Meccanica Quantistica: una proposta di formazione per i docenti di scuola superiore

Michele Romita

Università degli Studi di Bari Aldo Moro – Bari

Un fondamentale approccio didattico di tipo semiotico è stato elaborato in questi ultimi 15 anni ed risulta uno strumento importante per lo sviluppo del pensiero formale negli studenti della scuola superiore; in particolare l'approccio onto-semiotico sviluppato nella didattica della Matematica può essere un prolifico paradigma anche per altre didattiche disciplinari, in particolare nella didattica della fisica. Si mostra come il paradigma onto-semiotico è anche molto indicato per proporre e sperimentare un percorso formativo sulla Meccanica Quantistica per i docenti della scuola secondaria. La Meccanica Quantistica rientra nei nuovi programmi ministeriali per gli studenti del quinto anno. Fondamentale in questa proposta di percorso di formazione che è in via di attuazione in almeno tre istituti dell'entroterra barese, è l'uso di software di simulazione che consentono di elaborare algoritmi che consentono di supportare i problemi di anti-intuitività connessi con lo studio della Meccanica Quantistica.

INCONext project: a curriculum for SMEs internationalisation

Giovanni Sorrentino, Rene Wenzel¹, Giedrius Romeika², Izolda³, Tomas Černevičius⁴

Dida Network S.r.l. - Roma

gsorrentino@gruppodida.it

¹FH Joanneum University of Applied Sciences - Graz (Austria)

Rene.Wenzel@fh-joanneum.at

²Kaunas Regional Association of Small and Medium Enterprises – Kaunas (Lithuania) giedrius@versloasociacija.lt

³The International School of Law and Business - Vilnius (Lithuania) izolda.joksiene@ttvam.lt

⁴KTU Regional Science Park - Kaunas (Lithuania)

ctomas@ktc.lt

The paper presents the INCONext project funded by UE with a curriculum to improve readiness and qualifications of managers, employees and consultants in Lithuania in order to enable SMEs in their internationalisation process. The training program has been designed focussing on consultants, employees and managers of SMEs to augment their knowledge and skills for economic internationalisation. The paper shows also the e-learning environment in order to demonstrate the flexibility of the learning space and the methods adopted within the project.

Amici della natura

Rosaria Campanale

Scuola Primaria "Hero Paradiso" - Santeramo in Colle (Bari)

baee162002@istruzione.it

Il progetto propone un percorso che mira a sviluppare la conoscenza e la coscienza ecologica e ambientale in riferimento al territorio di appartenenza, strutturato secondo il metodo scientifico sperimentale attraverso attività di osservazione, indagine ed esplorazione dei luoghi di appartenenza, e si conclude e completa in attività laboratoriali con l'uso di strumenti multimediali ed informatici per rafforzare i concetti e gli apprendimenti.

Didattica multimediale

ICARO: ricerca ed elaborazione di risorse giornalistiche online

Giovanni Dimauro, Cludio D'Amico, Alessandro Basile

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

dimauro@di.uniba.it

La rassegna stampa in molti casi rappresenta un importante strumento di lavoro. I suoi impieghi spaziano dalla valutazione di strategie di un ente, alla informazione politica, fino all'uso didattico per la ricerca su cronaca o attualità nel panorama della stampa. Tuttavia il processo di creazione di una rassegna è molto oneroso e viene spesso delegato ad aziende specializzate. In questo articolo è presentato un sistema innovativo di ricerca e classificazione dei contenuti web denominato ICARO, basato sulle risorse giornalistiche online. ICARO permette il ritrovamento e il confronto di documenti digitali e genera una rassegna stampa tematica in maniera rapida ed automatica.

LIM, formazione a (breve) distanza e distribuzione delle lezioni digitali

*Fabio Bertarelli, Giacomo Guaraldi, Matteo Corradini Elisabetta Genovese
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia - Modena {fabio.bertarelli,giacomo.guaraldi,matteo.corradini,elisabetta.genovese}@unimore.it*

La diffusione delle lavagne digitali non sempre ha dato seguito ad un immediato utilizzo da parte dei docenti dello strumento. Anche i docenti coinvolti nell'insegnamento di discipline legate all'ICT hanno seguito questo trend. In questo articolo si vogliono proporre delle semplici "best practices" per l'uso delle Lavagne Digitali nell'ICT partendo dall'esperienza maturata nelle scuole superiori di Modena da insegnanti d'ICT e dal progetto "LIM in Uni-MoRE" sviluppato dal Servizio Accoglienza Studenti Disabili e Dislessici dell'Ateneo di Modena e Reggio Emilia.

Progettazione e realizzazione di un e-Book multimediale in ambito didattico

*Raffaella Bilotta
Associazione Didascalabria - Cosenza
raffa85.b@hotmail.it*

Argomento centrale del presente contributo, è la progettazione e realizzazione di un e-Book Multimediale sperimentato in un contesto didattico, con la finalità di motivare gli allievi alla lettura e migliorare i loro processi di apprendimento attraverso i new media. L'e-Book realizzato si contestualizza all'interno del rapporto che deve instaurarsi tra tecnologie e formazione, nell'attuale società dell'informazione e della conoscenza.

La cartografia digitale nella scuola. Il riscatto della geografia

*Giovanni Donadelli, Lorena Rocca
Università degli Studi di Padova – Padova
giovanni.donadelli@studenti.unipd.it, lorena.rocca@unipd.it*

La geografia è come il web: ha potenzialità immense ed è diffusa ovunque. A partire da un'analisi della realtà dell'insegnamento della geografia in Italia e del valore delle carte geografiche, questo contributo focalizza l'attenzione sull'evoluzione e sull'importanza che le mappe digitali ricoprono e potranno ricoprire nelle scuole di ogni ordine e grado.

Artefatti cognitivi per l'e-learning

*Lucia Monacis, Maria Sinatra¹, Giancarlo Tanucci¹, Valeria de Palo¹, Pierpaolo Di Bitonto¹, Teresa Roselli¹,
Veronica Rossano¹
Università di Foggia – Foggia
l.monacis@unifg.it
Università degli Studi di Bari Aldo Moro – Bari
m.sinatra@psico.uniba.it, {dibitonto, roselli, rossano}@di.uniba.it*

Le potenzialità formative assunte dalle nuove tecnologie dell'informazione, di cui sono portavoce gli adaptive hypermedia learning systems (AHLs), prevedono l'autonomia e la flessibilità cognitiva dei soggetti. Obiettivo, questo, conseguibile con la creazione di condizioni che favoriscono i processi di autovalutazione attraverso l'adattamento dei contenuti didattici agli stili cognitivi degli studenti. In questa prospettiva, la nostra ricerca ha analizzato la relazione tra stili cognitivi, motivazione e processi di apprendimento in ambiente SCORM. A tal fine 102 studenti, dopo esser stati selezionati in base al proprio stile cognitivo individuato con un appropriato questionario, sono stati suddivisi in due gruppi, di cui il primo, che ha lavorato in ambiente SCORM, ha usufruito dei contenuti di apprendimento adattati secondo gli stili cognitivi, mentre il secondo ha seguito lezioni impostate tradizionalmente. Dai risultati è emerso il chiaro ruolo positivo giocato dall'adattamento dei contenuti di apprendimento allo stile cognitivo, anche in presenza di bassa motivazione intrinseca dei partecipanti.

"English Practice in Computer Science": a Multimedia E-Learning Object for English Language Studies in the field of Computer Science

*Antonietta Bagnardi, Lynn Rudd
Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari
bagnardi.antonietta@scienze.uniba.it, rudd@di.uniba.it*

The authors are presenting a hyper-textual, multi-media e-learning object, "English Practice in Computer Science", composed of didactic units for learning and reinforcing English in the specific field of Computer Science. These units may aid not only learners in this field, but also others involved in various scientific areas of study at university and secondary school level. Each unit contains a text and a glossary with audio, grammar focuses and a series of exercises with automatic correction, specially designed to develop comprehension and interpretation techniques and to reinforce recurrent linguistic structures in a specific language context. A notional-fun-

ditional didactic approach has been used, allowing the learner to participate fully in the learning process. The use of multimedia instruments (audio, music, captivating images and user-friendly icons) allows the learners to develop reading, writing, listening and pronunciation skills in a highly communicative and enjoyable environment.

“Di goccia in goccia... arriveremo in quinta”: itinerari per conoscere e conoscersi

Raffaella Gavazzi, Giuseppina Izzo¹, Augusto Tarantini²

Scuola “Giulio Spini” - Morbegno (Sondrio)

raffaella.gavazzi@alice.it

¹Esperto con compiti di supporto al Progetto, area psicopedagogica izzo.pip@gmail.com

²Esperto con compiti di supporto al Progetto, area metodologico-tecnologica apme.tarantini@gmail.com

Il contributo presenta un insieme organico di esperienze che, a partire dall'anno scolastico 2010/2011, coinvolgono alunni di una scuola primaria della Provincia di Sondrio. In questa, come in molte altre scuole primarie (e non solo), l'educazione ambientale ormai “la fa da padrone”: innumerevoli sono i relativi progetti che in qualche modo vanno a scoprire la realtà che ci circonda. Attenzione però: c'è il rischio di farla diventare una “moda” o, per contro, una scelta obbligata da ottemperare. Conviene, invece, sfruttare le potenzialità insite all'argomento per far nascere qualcosa di significativo e formativo per gli alunni. In questo progetto, infatti, l'obiettivo è duplice: conoscere il loro ambiente e porre attenzione alla conoscenza di sé e del proprio essere con gli altri. La multimedialità digitale - in una prospettiva di storytelling capace di far soffermare i bambini sul loro passato, sul presente per immaginare il loro futuro - è una risorsa al servizio di questo disegno.

Spazio e tempo dei Saperi Digitali

Angela Pascale

A.N.S.I.- Associazione Nazionale Scuola Italiana - Roma

angela.pascale@libero.it

Il contributo prenderà in esame la dimensione dello spazio e del tempo che ha da sempre rappresentato un preciso riferimento per la realtà sociale e culturale in tutte le sue manifestazioni. Le tecnologie della comunicazione elettronica introducono una mutazione dell'esperienza umana, favorendo processi e modalità di svolgimento delle relazioni sociali, che sono sempre più svincolate dal contesto fisico.

Una prassi compositiva multimediale – aspetti metodologici e didattici

Antonio Scarzia, Francesco Scagliola¹, Francesco Abbrescia¹

Conservatorio “N.Paganini” - Genova

antscar@gmail.com

¹Conservatorio “N.Piccinni”, Bari

fscagliola@libero.it, fabbrescia@tiscali.it

In questa comunicazione si vuole presentare una prassi compositiva per la produzione di opere multimediali che ha coinvolto allievi in corsi accademici nei Conservatori caratterizzati dall'utilizzo intensivo delle tecnologie informatiche per le finalità formative, evidenziando alcuni aspetti relativi alle scelte metodologiche e alle caratteristiche degli strumenti software utilizzati.

Informatica For Me

Domenica D'Alitto, Maria Farinella, Paola Pupilli, Giuseppina Izzo¹, Augusto Tarantini¹

ITC “G. Falcone” – Corsico (MI)

ndalitto@falco.mi.it, saeve@libero.it, paola.pupilli@libero.it

¹Esperto con compiti di supporto al progetto, area umanistica

izzo.pip@gmail.com

²Esperto con compiti di supporto al progetto, area metodologico-tecnologica apme.tarantini@gmail.com

Il progetto si è svolto nell'arco di questo anno scolastico e ha cercato di sviluppare una didattica coinvolgente capace di valorizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, proprie degli studenti odierni, al fine sia di trasmettere competenze nella lingua inglese per esprimere contenuti informatici sia di contribuire alla loro autostima e autonomia. Le attività, che hanno coinvolto una classe quinta ad indirizzo Mercurio dell'ITC “G. Falcone” di Corsico, si sono sviluppate attraverso la compresenza delle insegnanti di informatica e di inglese. L'idea guida è sorta come risposta a bisogni della classe emersi nell'anno scolastico precedente: scarsi risultati nella lingua inglese, buone motivazioni e prestazioni in informatica. Il suo sviluppo è stato favorito da due circostanze: la partecipazione nella primavera 2011 degli autori-docenti ad un Corso Pilota AICA sulla nuova certificazione Multimedia e l'incontro con gli esperti che in itinere hanno assicurato liberalmente una fruttuosa consulenza.

Multimedialità e Competenze: gli sviluppi al “Falcone”. Studenti e docenti verso innovazioni istituzionali e formative

Vito Ilacqua, Fausta Zibetti

I. S. “G. Falcone” - Gallarate (Va)

ipssefalcone@tin.it

Il presente contributo illustra nelle sue articolazioni un progetto didattico volto a diffondere la cultura della multimedialità certificata nella scuola, in particolare nell'Istituto Superiore “G Falcone” di Gallarate (VA), un istituto tecnico e professionale, interessato dalla riforma degli ordinamenti, che ospita i due indirizzi di produzioni audiovisive e tecnico delle industrie grafiche. Il progetto si rivolge sia ai docenti che agli studenti del biennio conclusivo degli studi, si articola in due anni, è completamente gratuito per l'utenza, e persegue il duplice obiettivo di formare il personale docente ad accogliere la multimedialità nella pratica quotidiana della didattica e quello di condurre i corsisti al conseguimento della certificazione Multimedia - AICA.

Insegnare nell'era di Internet: un viaggio di andata e ritorno sulla via del senso

Simona Butò

Scuola “S. Carlo Borromeo” - Inverigo (CO)

simonabuto@hotmail.com

Se tipica dell'era Internet è la cosiddetta oralità di ritorno, un efficace stile di insegnamento deve declinarsi con decisione in un linguaggio che si potrebbe definire ‘narrativo’. L'avvento della nuova tecnologia non ha fatto che ribadire la capacità del docente di insegnare ‘creando evento’. Egli comunica le informazioni relative alla disciplina che insegna secondo un metodo che ribadisce in ogni suo passo la complessità della realtà naturale e storica, facendo fare esperienza di nessi e relazioni tra gli elementi di essa. Inoltre egli esercita un vero e proprio ‘atto di comunicazione’, presentandosi ai propri studenti come un qualsiasi attore fronteggia il proprio pubblico.

La classe come fabbrica di conoscenza

Leonardo Tosi

INDIRE-ANSAS

Il contributo analizza i cambiamenti introdotti dalla LIM nei processi di comunicazione e negoziazione dei contenuti didattici in classe. In questa ottica la lavagna interattiva è vista come un elemento in grado di immergere la classe in un contesto di apprendimento arricchito da codici comunicativi differenziati e da strumenti cognitivi di manipolazione da usare durante il corso della lezione. Il docente è visto prima come regista che pianifica e organizza lo scenario dell'apprendimento e poi come direttore di orchestra che guida e supporta i flussi comunicativi. In questo modo offre alla classe un contesto didattico multiforme e arricchito in cui ciascun alunno è parte di un processo condiviso ma vi partecipa in misura e secondo modalità conformi al proprio specifico stile cognitivo.

Tecnologie didattiche nell'insegnamento-apprendimento delle discipline

Radio e tv in streaming per l'auto(in)formazione linguistica

Luca Policastro

Università degli Studi di Genova - Genova

luicapolik@gmail.com

Caratterizzata dalla trasmissione unidirezionale via etere, la didattica a distanza attraverso il mezzo radiotelevisivo è già superata da parecchi anni. Radio e televisione furono sostituite prima da audio e videocassette (spesso in abbinamento a giornali e riviste), poi da CD e software fruiti in locale, e infine dalle tecnologie legate alla rete (web based learning). Ora che il digitale e lo streaming stanno modificando sensibilmente il linguaggio radiotelevisivo, si sono create le basi per il recupero di questi due mezzi in chiave didattica? Questo articolo vuole esaminare brevemente alcune delle nuove possibilità comunicative delle emittenti radiotelevisive e, in previsione di una sperimentazione, ne ipotizza le possibilità di sfruttamento per lo sviluppo delle abilità ricettive per studenti di inglese, francese e spagnolo L2.

L'informatica per creare

Floriana Di Bari, Barbara Licciulli

28° C.D. “Japigia II” - Bari

flo.75@libero.it, barbara.licciulli@istruzione.it

Le tecnologie informatiche in ambito didattico non sostituiscono l'insegnamento tradizionale, ma integrano il lavoro dell'insegnante, che potrà così utilizzare una metodologia amata dagli alunni. Se usate correttamente ed efficacemente, indirizzerà gli alunni ad un uso corretto

to delle TIC, i quali potranno apprendere e gestire criticamente le informazioni. Inoltre, essi potranno sviluppare anche l'aspetto creativo, indispensabile nella nostra società che è in continua e rapida trasformazione.

Piattaforma E-Learning per una didattica per competenze in matematica

Marisa Di Luca, Ester Vitacolonna, Lucia Genovese, Giorgio Bolondi¹, Francesco Polcini² Università G. D'Annunzio - Chieti

m.diluca@unidav.it, e.vitacolonna@unidav.it, genovese@unich.it

¹Università degli Studi di Bologna – Bologna

giorgio.bolondi@unibo.it

²Università Telematica L. Da Vinci - Torrecchia Teatina (CH) *f.polcini@unidav.it*

Tecnologia, competenze, ICT, E-Learning, Social Network, Reti di scuole, Apprendimento collaborativo, Virtual Learning Community sono solo alcuni dei termini che sono entrati di prepotenza nelle nostre scuole in questi anni. Inoltre negli ultimi tempi tutte le indagini internazionali hanno messo in evidenza i problemi dei nostri studenti per quanto riguarda l'apprendimento della matematica, non dei suoi contenuti ma soprattutto degli aspetti procedurali. Tenendo conto di questo e anche del fatto che tra docenti e studenti c'è una visione completamente diversa sull'uso degli strumenti tecnologici è stata progettata e realizzata un'attività che prevede l'utilizzo di una piattaforma E-Learning completamente dedicata alla didattica per competenze in matematica. La piattaforma utilizzata è ILIAS, un prodotto open source web-based. Il lavoro che verrà illustrato si colloca all'interno di un dottorato di ricerca in SCIENZE, curriculum E-Learning, Development & Delivery dell'Università G. D'Annunzio.

Tagging words: folksonomia e tassonomia per motivare alla riflessione linguistica in ESL

Gloria Branca

ITIS "Fermi" - Fuscaldo(Cs)

gloria_branca@hotmail.com

Questo progetto di ricerca/azione per l'apprendimento dell'inglese come seconda lingua (ESL) nasce dall'ipotesi di potenziare la motivazione nella riflessione sulle strutture della lingua sfruttando le tecniche di tagging in ambienti social del web 2.0 e utilizzando, successivamente, alcuni strumenti di linguistica computazionale quali l'annotazione POS (part-of-speech). Gli studenti di una classe seconda dell'ITIS Fermi di Fuscaldo, livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER) [Council of Europe, 2001], sono stati guidati nell'uso integrato di tecniche di folksonomia ludica e di strumenti di tassonomia linguistica dei corpora al fine di scoprire alcuni aspetti chiave delle strutture della lingua inglese. La sperimentazione didattica descritta offre un esempio di uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) per implementare efficaci strategie motivazionali e per potenziare una consapevolezza linguistica generale.

Blended Learning e didattica universitaria in Nutrizione Clinica

Federica Fraticelli, Francesco Polcini¹, Ester Vitacolonna

Università degli Studi "G. D'Annunzio" - Chieti

f.fraticelli@unidav.it, e.vitacolonna@unich.it

Università Telematica L. Da Vinci - Torrecchia Teatina (CH) f.polcini@unidav.it

Il contributo riporta l'esperienza condotta nell'AA 2010/2011 presso l'Università degli Studi "G. D'Annunzio" di Chieti-Pescara per quanto concerne l'insegnamento della Nutrizione Clinica condotta in modalità Blended Learning. La piattaforma Open Source ILIAS è stata utilizzata come supporto alle lezioni frontali per reperire in rete il materiale didattico, verificare l'apprendimento raggiunto e comunicare mediante l'area "POSTA". Inoltre, sempre mediante piattaforma, è stato predisposto un sondaggio on-line facoltativo e anonimo che ha permesso di analizzare le pregresse competenze informatiche delle classi coinvolte ed il gradimento per l'esperienza effettuata.

Learning to Fly

Barbara Baldassarre, Studenti del Liceo Scientifico "L. Da Vinci"

Liceo Scientifico "L. Da Vinci" - Maglie (LE)

leps050005.pec@scuolemail.it

"Learning to Fly" è un edublog in lingua inglese, creato nel gennaio 2010 e gestito da una insegnante di inglese e da un gruppo di studenti, che si propone di ampliare l'offerta formativa del proprio Istituto creando uno spazio virtuale in cui il docente e gli studenti pubblicano articoli in lingua inglese affrontando e/o approfondendo tematiche relative allo studio della lingua inglese senza i vincoli dei ristretti spazi curricolari in termini di programmi ministeriali da seguire, operazioni legate all'attività didattica e di orario (tre ore settimanali). Il blog si configura come uno spazio virtuale in cui si sperimenta un modo diverso di apprendere la lingua inglese, costruendo le proprie competenze tramite gli strumenti offerti dal web 2.0 per costruire dei percorsi formativi più vicini agli interessi dei singoli studenti.

Aritmetica Modulare: dalla goniometria ai fumetti

Salvatore Spinelli, Sara Cardellicchio, Flavia Cavallaro, Federica Durante, Francesca Fontanella, Roberto Pacifico

Liceo Scientifico e Linguistico "G.Ferraris" - Taranto

spinelli_salvatore@alice.it

Il presente contributo illustra un'attività realizzata all'interno della normale programmazione curricolare in due classi quarte del Liceo Scientifico "G. Ferraris" di Taranto nell'a.s. 2011/2012 e correlate alle esperienze realizzate da cinque alunni di tali classi nei laboratori di Crittografia proposti da docenti del Dipartimento di Matematica dell'Università del Salento, cui la scuola partecipa nell'ambito del Piano Nazionale Lauree Scientifiche.

Misure nei processi di formazione**Fattorizzazioni matriciali non negative per l'analisi dei dati nell'Educational Data Mining**

Gabriella Casalino, Ciro Castiello, Nicoletta Del Buono, Corrado Mencar

Università degli Studi di Bari Aldo Moro

{gabriella.casalino, castiello, delbuono, [mencar](mailto:mencar@uniba.it)}@uniba.it

In questo articolo proponiamo l'impiego delle fattorizzazioni matriciali non negative per l'analisi dei dati nell'Educational Data Mining. Il metodo si basa su un processo di decomposizione di un dataset per l'estrazione di informazioni latenti di immediata interpretazione. In particolare, l'applicazione delle fattorizzazioni non negative a score matrix consente di generare in modo automatico le cosiddette question matrix (Q-matrix), che descrivono le abilità necessarie affinché uno studente possa rispondere adeguatamente a questionari di valutazione. Un esempio su dati real-world illustra l'efficacia del metodo.

Valutazione biometrica del grado di attenzione durante sessioni fad

Giuseppe Mastronardi^{1,2}, Massimiliano Dellisanti Fabiano Vilardi¹, Massimo Di Bari¹, Vitantonio Bevilacqua^{1,2}

¹Politecnico di Bari - Bari

²eBIS s.r.l. - Spin-Off del Politecnico di Bari mastrona@poliba.it

Obiettivo del presente lavoro consiste nel presentare la realizzazione di un applicativo finalizzato a valutare il grado di attenzione durante sessioni FAD (Formazione A Distanza). Esistono, infatti, diversi istituti che offrono corsi on-line anche se non tutti consentono ancora di sostenere l'esame on-line, per un'ovvia necessità di identificazione continua dell'esaminando. Il problema richiede, ovviamente, soluzioni basate su tecniche biometriche multicanale, dal riconoscimento dell'allievo alla valutazione del suo grado di attenzione mediante l'analisi del puntamento dello sguardo su particolari zone dello schermo.

Progettazione e sviluppo di contenuti per l'e-learning**La tecnologia per la promozione di una rete collaborativa tra scuola e musei**

Vincenza Ferrara, Sonia Sapiab¹, Andrea Macchiac, Enrico Risad, Luigi Campanellae

Università "Sapienza" - Roma

{vincenza.ferrara, andrea.macchia, denrico.risa, luigi.campanella}@uniroma1.it

¹"Anna Magnani" Primary School - Roma

sonia.sapia@istruzione.it

Le tecnologie multimediali, della comunicazione e il WEB possono offrire ai musei l'opportunità di promuovere nuove modalità di interazione con le scuole e sviluppare nuovi strumenti per l'applicazione di nuove metodologie per l'insegnamento. Le risorse museali sono disponibili online anche per supportare l'insegnamento e l'educazione permanente. Le tecnologie offrono la possibilità ai musei di creare, gestire e distribuire una vasta gamma di risorse e agli insegnanti di strutturare le loro lezioni utilizzando multimedia interattivi online e materiali digitali. Il Polo Museale Sapienza e il 145° circolo didattico di Roma hanno promosso un progetto per lo sviluppo di una didattica basata sugli oggetti, utilizzando le risorse museali digitali. È stato, quindi, realizzato un catalogo elettronico del museo di Chimica "Primo Levi" dell'Università Sapienza di Roma che ha fornito ai docenti la possibilità di produrre percorsi personalizzati da memorizzare sul proprio computer. Il Sistema, integrato con un tool per la creazione di ipertesti, permette all'insegnante di produrre la sua lezione inserendo contenuti informativi e immagini degli oggetti museali utili alla lezione che poi presenterà in classe. Viene qui descritto il progetto e i prodotti digitali sviluppati dagli insegnanti come esempi di un nuovo uso degli oggetti museali come supporto alla didattica in classe mediante i software realizzati.

e-Prof: un progetto di e-didattica in Romania*Graziella Testaceni**CSI-PIEMONTE - Torino*

Il contributo presenta l'esperienza di un progetto work in progress (agosto 2010-gennaio 2013) promosso e finanziato dal Ministero del Lavoro, della Famiglia e della Protezione Sociale (MMFPS) della Romania che intende promuovere la crescita delle competenze del personale docente della scuola secondaria in tema di tecnologie dell'informazione e strumenti di e-learning per la didattica.

Supporto dell'informatica mobile all'apprendimento e materiali didattici multidispositivo*Enrico Cavalli, Claudio Birolini, Daniela Iovino, Agostino Lorenzi**Università degli Studi di Bergamo - Bergamo**{enrico.cavalli, claudio.birolini, daniela.iovino, [agostino.lorenzi](mailto:agostino.lorenzi@unibg.it)}@unibg.it*

La crescente diffusione di dispositivi informatici, quali tablet e smartphone, rende centrale l'importanza dell'informatica mobile come supporto ai processi di apprendimento anywhere e anytime e richiede attenzione nella progettazione e nella realizzazione di materiali didattici, basati sull'utilizzo di interfacce e modalità di accesso che li rendano facilmente disponibili per gli utenti su dispositivi diversi: computer desktop, computer tablet, LIM e smartphone. Vengono anche illustrate due sperimentazioni, in ambito universitario, per l'utilizzo dell'informatica mobile come supporto ai corsi.

Umanet Evolution 2.0: Una piattaforma per far volare gli studenti*Spinarelli Mauro, Augusto Tarantini¹**ITC Falcone, Corsico (MI)**mauro.spinarelli@gmail.com¹**Esperto di supporto al progetto**apme.tarantini@gmail.com*

La formazione deve cambiare perché è cambiato il contesto in cui si inserisce. L'introduzione presenta la prospettiva di lavoro ed i personaggi dell'iniziativa: tipologia dell'utenza e autori. Vengono quindi delineati i tratti di una piattaforma di e-learning del tutto originale, costruita ad hoc, ora in espansione 2.0. Un ambiente di apprendimento per far volare gli studenti verso il loro avvenire. Le sue nuove ali si aprono da un lato verso il social web 2.0 dall'altro sulla sinergia tra le competenze digitali e quelle dell'imparare ad imparare. Delineato brevemente lo scenario è presentato l'approccio metodologico adottato nelle classi. Sono quindi accennati alcuni aspetti operativi della piattaforma, come la struttura premiante in forma di classifica e la valutazione, il quaderno on-line dello studente, i vari tipi di compiti e test. Prima della conclusione viene delineato brevemente il progetto gita multimediale, in corso con una classe terza, e il suo avanzamento. La conclusione prefigura successive azioni sempre volte ad umanizzare l'informatica e la piattaforma Umanet Evolution 2.0.

Nuove frontiere della didattica "in classe con I-PAD"*Rosa Andriani**I.I.S.S. "Mons. Bello" - Molfetta (BA)**prof.andriani@gmail.com*

Il progetto ha previsto la creazione di una classe che, grazie all'utilizzo degli iPad, ha integrato, nello svolgimento delle normali ore curricolari, tecniche di mobile-learning, utilizzo di strumenti informatici avanzati e materiale didattico multimediale; i docenti fatti partecipi e debitamente formati, attraverso lievi adeguamenti del loro percorso formativo, hanno potuto svolgere video lezioni, simulazioni, utilizzare e-book e sperimentare nuove tecniche di didattica informatizzata. Le materie coinvolte sono state sia di tipo umanistico che materie tecniche e professionalizzanti. Il progetto è stato realizzato nell'attuale anno scolastico 2011-2012.

La piattaforma Moodle per l'insegnamento-apprendimento dell'italiano L2 all'università*Arianna Danelon**Università di Torino - Torino**arianna.danelon@unito.it*

Negli ultimi anni si è assistito ad una sempre maggiore diffusione di ambienti online per l'apprendimento e i limiti riscontrati in forme di e-learning di natura esclusivamente erogativa hanno favorito il ricorso a modalità di apprendimento incentrate sull'interazione e la collaborazione tra gli utenti. Il presente contributo intende illustrare il percorso di progettazione e di costruzione di un corso online per l'insegnamento/apprendimento dell'italiano L2 erogato attraverso la piattaforma Moodle, impiegata non solo per la gestione dei contenuti didattici, ma anche come supporto per attività di tipo collaborativo e come contenitore di servizi del Web 2.0.

BABY E-LEARNING: la piattaforma per alunni di scuola dell'infanzia e primaria

Patrizia Rossini

IX Circolo Japigia1 - Bari

dirigentejapigia1@alice.it

Il progetto nasce dalla convinzione per cui la crescita e la formazione dell'alunno nella scuola e soprattutto in quella di base, non debba essere solo didattica, ma, obiettivo finale della società e quindi di tutti gli enti formativi e non, dovrebbe essere quello della formazione di un uomo capace di portarsi per mano nella società globale della conoscenza, di un uomo dalla testa ben fatta e non ben piena volendo utilizzare il noto concetto di Edgar Morin. In una società in cui lo sviluppo tecnologico è così veloce e innovativo da rendere obsoleti i metodi utilizzati sino a ieri, il cittadino deve abituarsi al cambiamento e aggiornarsi continuamente nell'ottica del life long learning. Oggi qualsiasi approccio didattico o lavorativo, prevede l'utilizzo delle nuove tecnologie e corsi di formazione a distanza o e-blended, perché allora non formare i nostri allievi già dalla scuola dell'infanzia e da quella primaria? Perché non dare loro l'opportunità di utilizzare il computer non solo per attività ludiche, spesso discutibili, ma anche per attività formative? Nasce così la piattaforma Baby e-learning che prevede vari percorsi, con contenuti differenziati per argomento e difficoltà. L'alunno è accompagnato nella scelta del percorso da effettuare, da personaggi animati che simpaticamente lo coinvolgono in momenti ludici e allo stesso tempo formativi. Emerge chiaramente l'attenzione che, nell'implementazione delle tecnologie e nelle metodologie pedagogiche, è stata data agli aspetti metacognitivi sia degli alunni che degli insegnanti, sempre nell'ottica del raggiungimento della consapevolezza delle proprie esigenze formative, nonché delle proprie potenzialità.

Il sistema Cicerox – “Un Cicerone che utilizza Linux”Carlo Buscalferrì, Mario Carmine Trotta¹, Anna Mignolo²

IIS Leonardo da Vinci – Roma

c.buscalferrì@gmail.com¹IIS J. Von Neumannmc.trotta53@gmail.com ²Liceo Archita – Tarantoanna.mignolo@gmail.com

Il *Mobile Learning* (o *m-learning*) consiste nell'utilizzo di telefoni cellulari e di altri dispositivi mobili, quali i Personal Digital Assistant (i PDA) e tablet PC nell'insegnamento e nell'apprendimento (Quinn, 2000; Savill-Smith, Atwell e Stead, 2006)⁽²⁾. I prerequisiti considerati indispensabili per la tecnologia Mobile Learning sono generalmente considerati: la copertura del segnale cellulare GSM la disponibilità di una connessione a Internet I limiti al pieno sviluppo del mobile learning è quindi da un lato il costo della connessione a Internet tramite il dispositivo cellulare, dall'altro la connettività ad Internet. Il presente lavoro illustra un mobile learning system che non presuppone la disponibilità della connessione web. Il sistema, infatti, permette l'accesso a materiali digitali distribuiti su un web server Linux embedded stand-alone che, utilizzando solo ed esclusivamente la tecnologia WiFi, non richiede la connessione a Internet ed elimina quindi i costi per tale connessione. L'idea è quindi quella di rendere disponibili sul dispositivo mobile qualsiasi risorsa presente sul web, siano essi *IEEE LOM eLearning Objects*⁽³⁾ o *Dublin Core Objects*⁽⁴⁾ o *ADL/SCORM*⁽⁵⁾, quali lezioni, video guide, filmati, brani musicali, etc. anche non in presenza di accessibilità ad Internet e quindi, ad esempio, in luoghi di interesse storico-culturale non connessi via Web.

La Robotica nella didattica e nella formazione**ROBO Park: uno scenario educativo per bambini dai quattro ai dieci anni**Alessandra Potrich, Ornella Mich, Roldano Cattoni, Charles Callaway¹, Cristina Costa², Manuela

Speranza

Fondazione Bruno Kessler - Povo (TN)

{cattoni,mich,potrich,manspera}@fbk.eu¹Trento Rise - Povo (TN)ccallaway@gmail.com ²Create-Net - Povo (TN) cristina.costa@create-net.org

La robotica educativa è una disciplina che sta costantemente guadagnando consensi e popolarità, soprattutto in ambito scolastico. Anche al di fuori della scuola la robotica può essere impiegata efficacemente come strumento di apprendimento. Questo articolo descrive ROBO Park, un laboratorio di robotica educativa organizzato durante l'estate 2011 in cui evidenziamo alcuni punti di specificità: (1) la sede, un centro di ricerca scientifica e tecnologica, (2) gli insegnanti, ricercatori del medesimo centro, (3) l'eterogeneità dei partecipanti, 28 bambini dai quattro ai dieci anni, e (4) la metodologia, basata su attività in gruppi omogenei ma all'interno di uno scenario comune. Questo articolo intende mettere in luce gli aspetti salienti emersi durante l'esperienza, in particolare quelli legati alla scelta dell'adozione di uno scenario unico per tutti i partecipanti.

Robotica educativa e potenziamento delle abilità visuo-spaziali

Renato Grimaldi, Bruno S. Grimaldi, Giovanni Marcianò¹, Silvia Palmieri², Simonetta Siega¹

Università degli Studi di Torino- Torino

renato.grimaldi@unito.it, grimaldi.bruno@gmail.com

¹Rete Scuole Robocup Junior Italia

giovanni.marciano@roboticaeducativa.it, simo.si@alice.it²

Progetto Sfera Ontlus - Rivoli (To)

palmierisilvia@yahoo.it

Le difficoltà visuo-spaziali comportano serie difficoltà a una serena inclusione nel contesto scolastico nei soggetti con disturbi specifici di apprendimento. Abbiamo individuato nella robotica educativa uno strumento che opera sia sul versante del potenziamento delle abilità sia sul versante emotivo relazionale. Allo scopo abbiamo ideato un robot utile agli alunni della scuola primaria e secondaria, con o senza problematiche specifiche, che si inserisce appieno nei processi di inclusione ampiamente richiamati nella recente legge 170 del 2011. Il robot – attualmente un prototipo – incorpora le funzioni di quelli attualmente disponibili sul mercato, quale il BeeBot, lo Scribbler e il Lego NXT. Lo sviluppo prevede una serie di funzioni la cui varietà è legata solo all’ideazione di chi lo programma e tutto il percorso di apprendimento sarà a breve sottoposto a sperimentazione nella scuola. Il video collocato all’indirizzo <http://youtu.be/3bc7nNBRCs> consente di vedere il robot all’opera e le principali fasi del progetto. Questo lavoro si inserisce nell’attività del Master “Disturbi dello sviluppo e difficoltà di apprendimento” istituito dalla Facoltà di Medicina e Chirurgia dell’Università di Torino in collaborazione con la Facoltà di Scienze della Formazione che ha messo a disposizione il Laboratorio di Robotica Educativa per la progettazione e lo sviluppo.

Robotica educativa e DSA

Renato Grimaldi, Giovanni Marcianò¹, Silvia Palmieri², Simonetta Siega¹

Università di Torino - Torino

renato.grimaldi@unito.it

¹Rete di Scuole per la ROBOCUP JR ITALIA

giovanni.marciano@roboticaeducativa.it, simo.si@alice.it²

Progettosfera

palmierisilvia@yahoo.it

La recente normativa in merito agli alunni diagnosticati con DSA impegna la scuola a nuovi compiti. La Robotica educativa, ormai uscita dalla fase di sperimentazione, propone una serie di opportunità che in questo contributo vengono prospettate come piste di lavoro sia sul fronte di rilevazione precoce di potenziali difficoltà di apprendimento, sia come strumento di intervento mirato e compensativo.

La Robotica nella Scuola Primaria: genesi e realizzazione di un progetto per una didattica metacognitiva

Patrizia Rossini

IX Circolo Japigia1 - Bari

dirigentejapigia1@alice.it

Il seguente contributo vuole essere la testimonianza di una buona pratica messa in atto nel IX Circolo Japigia1 di Bari. La scuola usufruisce di un finanziamento ricevuto direttamente dal Ministero della Pubblica Istruzione (Ufficio IV Formazione del personale) per la realizzazione di un progetto, LA ROBOTICA A SCUOLA, che vede impegnate alcune docenti e il Dirigente in una formazione, in presenza e on line, per l’utilizzo della robotica educativa nella didattica. Le competenze acquisite hanno avuto ricadute interne sulle altre docenti e su tutti gli alunni che hanno potuto, grazie alla robotica, avviare un processo di apprendimento metacognitivo. Nel prossimo anno scolastico, avranno anche ricadute esterne perché le docenti formate, con l’acquisizione di una certificazione delle competenze, potranno formare insegnanti di altre scuole.

Ambienti virtuali di apprendimento**Ambienti virtuali nella didattica universitaria: esperienze del CISI dell’Università di Torino**

Cristina Spadaro, Tina Lasala, Fabio Zanchetta

Università degli Studi di Torino - Torino

{cristina.spadaro, tina.lasala, fabio.zanchetta@unito.it}

Il contributo intende affrontare il tema degli ambienti virtuali tridimensionali all’interno di contesti didattici formali. Vengono illustrate alcune esperienze realizzate dal CISI, Centro Interstrutturale di Servizi Informatici e telematici dell’Università degli Studi di Torino che dal 1999 sperimenta mon-

di virtuali utilizzando Active Worlds, Second Life e attualmente OpenSim. Vengono inoltre proposte alcune considerazioni sull'uso del 3D in contesti didattici universitari basate sulle sperimentazioni effettuate.

Esplorando l'E-Health: percorsi di apprendimento su piattaforme virtuali

Antonio Vuolo, Marta Becco¹

Università degli Studi di Torino - Torino

antonio.vuolo@unito.it

¹Associazione culturale FORMabile.it - Torino

martabecco@gmail.com

La simulazione di compiti e problemi caratteristici del proprio ambito di lavoro, opportunamente contestualizzata in ambienti virtuali di apprendimento, si rivela uno strumento fondamentale per l'acquisizione di metodi e strategie di risoluzione dei problemi, utili a fronteggiare l'innovazione tecnologica e i cambiamenti in atto. A tale scopo sono stati predisposti tre differenti strumenti di lavoro, a cui corrispondono altrettanti approcci concettuali: attraverso SISabile è possibile disporre di una piattaforma virtuale orientata allo sviluppo di strategie di problem solving ed all'acquisizione di abilità informatiche nelle professioni mediche e sanitarie che, supportata dalla contestualizzazione narrativa (NARRabile) e da proposte di simulazione, esercitazione ed autovalutazione (SIMULabile), consente di costruire percorsi di apprendimento di stampo costruttivista, che non si limitano ad aspetti concettuali e teorici, il "sapere" appunto, ma comprendono altresì il "saper fare" e il "saper essere". Saper gestire i problemi che necessariamente si presentano nell'applicazione di qualsivoglia concetto o norma, ricorrendo alle strategie più efficaci, saper comprendere le specificità del proprio ruolo e del contesto in cui si opera, adottando i comportamenti adeguati.

Blog come autobiografia formativa

Michele Baldassarre, Immacolata Brunetti

Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari

m.baldassarre@formazione.uniba.it, imma.brunetti@gmail.com

I blog possono essere utilizzati come ambienti virtuali di produzione collaborativa di documenti e condivisione di conoscenza tra i partecipanti, oltre ad essere ottimi diari virtuali. La ricerca condotta pone il focus sulle potenzialità formative tipiche di un ambiente di apprendimento collaborativo utilizzato anche in chiave di riflessione formativa autobiografica; l'intersezione porta ad uno specifico setting formativo di scoperta del proprio Sé personale e professionale. La riflessione a posteriori ha permesso di ipotizzare una modalità di formazione basata sulla costruzione della conoscenza (tipica del paradigma costruttivista) e sulla narrazione autobiografica.

ETC: stato dell'arte e prospettive future

Paolo Maresca, Lidia Stanganelli¹, Ferdinando Gorga²

Università di Napoli Federico II - Napoli paomares@unina.it

¹Università di Genova - Genova lidia.stanganelli@unige.it

²IBM Italia ferdinando_gorga@it.ibm.com

Il progetto ETC, acronimo di Enforcing Team Cooperation by using rational tools, è al suo secondo anno di sperimentazione. Questo progetto, di cui si discuteranno lo stato dell'arte e gli sviluppi futuri, coinvolge IBM Italia nel suo brand Rational e IBM Italia Academic Initiative, la comunità Eclipse Italiana, l'Accademia Aeronautica Militare di Pozzuoli e diverse università italiane fra cui l'università di Napoli Federico II, università di Milano Bicocca, università di Bologna, università di Bergamo, università di Genova, in un primo team di sperimentazione. Nell'ambito di tale progetto sono state condotte numerose esperienze didattiche e di ricerca che hanno visto coinvolti circa 800 studenti e 49 progetti. ETC è un esempio di collaborazione tra studenti per il raggiungimento di un obiettivo comune attraverso l'uso di strumenti moderni e di conseguenza per il miglioramento della didattica in ambito universitario.

I laboratori didattici di HMR al Museo degli Strumenti per il Calcolo

Giovanni A. Cignoni, Fabio Gadducci

Università di Pisa - Pisa

{[cignoni](mailto:cignoni@di.unipi.it), [gadducci](mailto:gadducci@di.unipi.it)}@di.unipi.it

Nel 1957 la Macchina Ridotta (MR) fu il primo calcolatore elettronico costruito in Italia, precedendo la sorella maggiore, la Calcolatrice Elettronica Pisana, di quasi quattro anni. Oltre al notevole primato cronologico, confrontata con le macchine sue contemporanee, la MR adottava soluzioni tecnologiche all'avanguardia. Ricostruita virtualmente e, in parte, anche fisicamente, la MR è protagonista dei laboratori didattici proposti dal Museo degli Strumenti per il Calcolo di Pisa. L'articolo descrive il percorso e i risultati del progetto Hackerando la Macchina Ridotta (HMR) che, applicando alla storia dell'informatica i metodi dell'archeologia sperimentale, ha realizzato un'offerta divulgativa unica in Italia: il fascino e la curiosità di giocare con una macchina antica sono usati per svelare e far comprendere i principi e i meccanismi che, ancora oggi, governano il funzionamento dei calcolatori.

Documentare 2.0 Ambienti integrati per documentazioni didattiche multimediali in rete*Baldassarre Michele, Averna Anna Lucia¹**Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari**m.baldassarre@formazione.uniba.it**¹Liceo Statale "Tito Livio" - Martina Franca - Taranto**luciaverna@gmail.com*

Documentare e narrare le attività didattiche consente all'insegnante di riflettere sulle decisioni e sulle azioni compiute, permette di prendere piena coscienza dei processi attivati evitando di disperdere quegli imprevisti spunti educativi, che sicuramente sorgono nel corso della concreta attuazione, ma che troppo spesso rimangono ignorati o semplicemente dimenticati. La costruzione e l'integrazione di percorsi, prodotti e documenti, ma anche di strumenti e ambienti di formazione consente di racchiudere le attività all'interno e per mezzo di un'unica struttura formativa, generando un intimo collegamento tra il percorso didattico e la sua narrazione.

Progetto JEM 2.0: Joomla, ExeLearning, Moodle come strumenti per realizzare un ambiente generativo di apprendimento*Francesco Sandro Della Rocca, Elisabetta Nucara**Centro Polifunzionale di Servizio per l'innovazione tecnologica di Taranto presso l'Istituto Statale d'Istruzione**Superiore Liside - Taranto**{francesco.dellarocca, elisabetta.nucara}@istruzione.it*

La più grande sfida per chi oggi fa formazione non è quella di insegnare nozioni ai propri alunni, in quanto queste sono quasi sempre obsolete già nel momento stesso in cui le si insegna. La vera sfida è insegnare ad imparare. Il docente, con un rapporto di "primum inter pares" dovrebbe guidare gli alunni attraverso un percorso che insegni loro a scoprire il mondo e ad adattarsi ai continui cambiamenti. Nella "Formazione 2.0" la prima vera rivoluzione è culturale: solo dopo intervengono le tecnologie a supporto di un rinnovato modo di intendere l'apprendimento. Nel Progetto JEM 2.0, Joomla (CMS), Exe Learning (Authoring per i LO) e Moodle (LCMS) si propongono come strumenti per una Didattica 2.0 che pone l'allievo al centro dell'esperienza di apprendimento.

Il progetto ETC: i risultati della sperimentazione in un corso di programmazione*Paolo Maresca, Lidia Stanganelli¹**Università di Napoli Federico II - Napoli**paomares@unina.it**¹Università di Genova - Genova**lidia.stanganelli@unige.it*

Il progetto ETC, Acronimo di Enforcing Team Cooperation by using rational tools, è al suo secondo anno di sperimentazione. Nell'ambito di tale progetto sono state condotte numerose esperienze didattiche. In questo lavoro si discutono i risultati di una sperimentazione che è stata condotta nell'arco di 1 anno e che ha visto coinvolti circa 100 studenti del corso di programmazione I della facoltà di ingegneria dell'università di Napoli Federico II. I dati che emergono sono interessanti ed incoraggianti e aprono uno spiraglio di luce verso un modo innovativo di fare didattica.

DoceboCloud: Apprendimento e Nuove Tecnologie*Sebastiano Impedovo, Pasquina Campanella**Università degli Studi di Bari Aldo Moro - Bari**impedovo@di.uniba.it, pasqua13.cp@libero.it*

L'evoluzione delle tecnologie e delle modalità di fruizione da parte degli utenti finali sta spostando la visione classica di ICT verso grandi datacenter localizzati sul territorio. Da qui l'ascesa del Web 2.0 e dei servizi di condivisione e pubblicazione di contenuti ha ingenerato nell'utenza la possibilità di disporre di servizi avanzati senza dover incorrere nelle problematiche classiche di gestione delle risorse locali. In quest'ottica il Cloud Computing si pone come strumento in continuo avanzamento che permette di ottenere un facile accesso alla rete on-demand ad un gruppo di risorse computazionali configurabili. Sebbene il panorama del Cloud sia ancora estremamente giovane, negli ultimi anni ha acquistato sempre maggiore importanza nell'Information and Communication Technology (ICT). Da qui l'articolo analizza la piattaforma e-learning Docebo Cloud migrata verso questo nuovo strumento e si riportano i risultati ottenuti.

Un progetto di didattica nei mondi virtuali immersivi con studenti della scuola secondaria superiore*Francesco Procida**Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore "M. Dell'Aquila" - San Ferdinando di Puglia (BT)**procida.francesco@virgilio.it*

Il lavoro riporta l'esperienza raccolta nel progetto di didattica immersiva da me condotto, denominato progetto AVI (Aula Virtuale Interattiva). Per la realizzazione di AVI è stata scelta una piattaforma tecnologica di mondo virtuale immersivo, Venuegen, associato ad una piattaforma Moodle. Ha partecipato una classe di studenti dell'Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore "Michele Dell'Aquila" sito a San Ferdinando di Puglia (BT). L'obiettivo della sperimentazione è la raccolta di riscontri diretti sulla fattibilità e sugli esiti di un tale approccio, che ha molti aspetti d'innovazione. Il lavoro riporta tutte le fasi e gli eventi del progetto e discute le problematiche incontrate, sullo sfondo di un mondo di tecnologie e metodologie di grande potenzialità, che tuttavia richiedono di essere comprovate.

Learning environment virtuali per l'apprendimento permanente

Flavia Giannoli

Liceo Scientifico Statale "Donatelli Pascal" - Milano

flavia.giannoli@fastwebnet.it

La società moderna è in continua e frenetica evoluzione ed a ragione può essere definita società dell'incertezza. È importante focalizzare le attuali necessità formative per confrontarle con le realtà educative in atto e le linee di evoluzione presenti. Gli ambienti virtuali si affiancano a quelli reali tanto da diventare parte integrante della vita di gran parte delle persone e non si può prescindere da questo se si vuole progettare un sistema educativo complesso. È necessario predisporre ambienti di apprendimento adeguati per la formazione e valutazione autentica delle persone nell'integrità delle loro relazioni e realizzare modalità di apprendimento che soddisfino ed accompagnino le necessità formative durante tutta la vita.

Elenco dei poster

Ori.S.Me (Orientamento Scuole Medie)

Stefano Macchia and Secondino Bossolasco

Sui principali aspetti dell'integrazione tra Moodle e WiZiQ.com applicati ad un corso blended

Antonio Nazzaro

E-book di chimica 3.0

Annalisa Boniello, Marina Gallitelli and Cesare Fournier

Imparo l'uso del computer per ... camminare nel mondo

Ferramosca Mavi and Loconsole Francesco

Usabilità per la progettazione di sistemi interattivi considerando la disabilità umana

Claudio Pezzano

Descrizione del blog didattico calliopemyblog.it

Massimiliano Cananà

Descrizione sintetica del sito www.leonardoscienze.it

Luigi Pappadà

Pierino e il Lupo

Luana Damone and Felicita Amodio

Uomo e ambiente: quale futuro?

Felicita Amodio and Luana Damone

Utilizzo di una piattaforma e-learning a supporto della didattica in classi ritenute "difficili"

Maria Francesca Giancotti

L'Amour de la poésie à la musique

Genny Pugliese

Dal diario di un'ape

Francesca Calò

Il progetto ACUME: la qualificazione professionale del mediatore interculturale

Giovanni Sorrentino, Paola Berbeglia, Andrea Villarini, Juan Guerrero, Giuseppe Beluschi Fabeni and Rupert Beinhauer

Viaggio Digitale a Torino Francesco

Mario Pio Damiani

TECNOCL@SSE

Rosa Seccia, Angela Mormone

MASTER as an innovative Multichannel Adaptive System Training for micro and SMEs

Valentina Castello, Paola Olimpia Achard, Giovanni Sorrentino and Jozefina Osowska

Wiki didattico per la risoluzione collaborativa dei problemi di matematica

Anna Lucia Averna

Scratch: un ambiente di programmazione per imparare a programmare ed aiutare i giovani allo sviluppo delle competenze del XXI secolo. Analisi di un caso di applicazione alla didattica. Sergio Santostasi and Angela Satalino

Digital School

Antonio Pistoia, Patrizia Cuppini and Matteo Giampieri

Il programma di formazione Apple: I Regional Training Center (RTC) e gli Apple Professional Development (APD)

Domizio Baldini

Amici della natura

Rosaria Campanale

