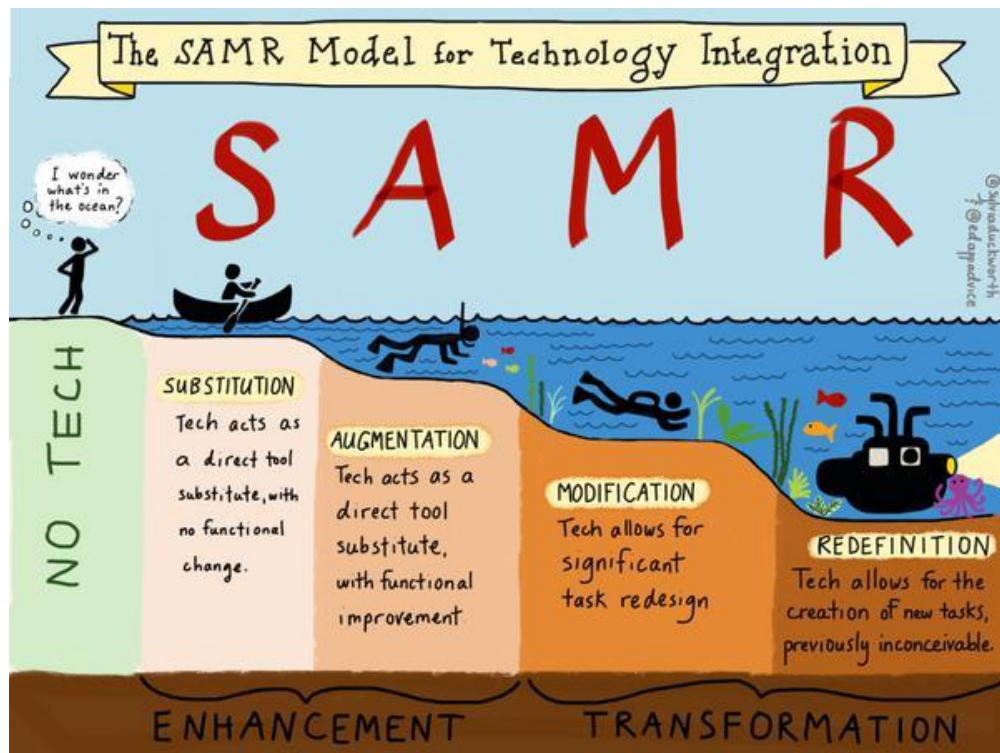

Scuola Digitale(?)

— a cura di Francesco Leonetti —
fleo@espertoweb.it

SAMR: relazione tra tecnologia e metodologia



Esempio di “Substition”



SAMR Model



Class Task

Note taking

Research

Presentation

File sharing

Reading

Assessment

Substitution

Notes taken using ios Notes

Using safari to copy and paste information

Make a keynote presentation on the iPad

Sent by email every lesson

Open PDF from email

Google form test

Augmentation

Students choose their own notes app

Bookmark and share notes using the share button

Demonstrate understanding with Explain Everything

Shared Dropbox folder

Use dictionary & search document

Google form test with automatic marking script

Modification

All students use Notability for all notes

Download and annotate with Notability

Combine audio, video and text in Movie Presentation

Showbie

Annotating documents in Notability & iBooks

Creative projects with Strip Designer, Showme & iMovie

Redefinition

Teachers have access to all student's notes.

Collaborative Mindmaps

Nearpod Presentation

iTunes U

Interactive iBook

Creative Assignments with audio feedback in showbie

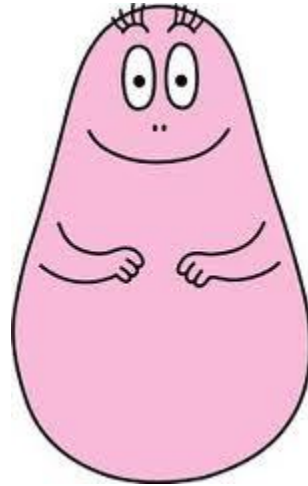
La resistenza al cambiamento



L'Animatore Digitale: chi è



L'Animatore Digitale: chi è



L'Animatore Digitale: chi è



La scuola è morta!



[Roberto Maragliano](#)

Per una rinascita della scuola...

occorre ribaltarne la
concezione

Modello Flipped Classroom

Cosa significa “flipped classroom”

- segui la lezione a casa
- fai i compiti a scuola

I pilastri della Flipped Classroom

- F (Flexible environment)
- L (Learning culture)
- I (Intentional Content)
- P (Professional educator)

Come realizzare il modello? Con quali strumenti?

- strumenti per l'organizzazione del lavoro
- applicazioni per la gestione di classi virtuali
- applicazioni per la produzione di contenuti didattici
- risorse e fonti da cui selezionare contenuti didattici

Strumenti per l'organizzazione del lavoro

Google Hangout

Youtube webinar

Google Calendar

Google Drive / Dropbox

Gmail

Moduli Google / Doodle / Kahoot!

Ambienti e strumenti digitali per la scuola

Biblioteca scolastica digitale: MLOL (<http://scuola.medialibrary.it/Media>)

Social Learning: Fidenia (www.fidenia.com)

eLearning: Google Classroom, Moodle (moodle.org)

Authoring: ePubEditor (<http://www.epubeditor.it>), Blendspace, Questbase, Socrative, Mindomo, Zaption, etc.

Coding: Scratch (<http://scratch.mit.edu>), Programma il futuro, code.org

Aggregatori: Padlet (<http://www.padlet.com>)

Didattica con dispositivi mobili

Repository didattici

Simulazioni scientifiche

<https://phet.colorado.edu/it/>

Videolezioni

<https://it.khanacademy.org/>

<http://www.raiscuola.rai.it/>

Risorse indire "Scuola Valore"

<http://www.scuolavalore.indire.it/>

Enciclopedie

Treccani, Wikipedia