



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Digital Resilience

Esempio di moduli formativi – Modulo 2

Modulo 2: Esigenze specifiche delle discipline		
Obiettivi e risultati dell'apprendimento (si può fare ...)	Attività e tempi	Risorse
Obiettivo principale del modulo	Introduzione Questo modulo formativo prenderà in considerazione lo sviluppo di risorse e approcci didattici per: 1. apprendimento misto: analogie e differenze tra le discipline 2. come adattare il curriculum per incorporare un approccio di apprendimento misto; 3. attività offline che sostengano la continuità dell'offerta formativa; 4. come affrontare le sfide dell'insegnamento delle specifiche discipline.	
1 Apprendimento misto: Analogie e differenze tra le discipline	La prima parte della nostra formazione in questo modulo prenderà in considerazione come adottare approcci comuni utili per un insegnamento online di successo in tutte le materie e alcune delle sfide e delle differenze uniche che gli insegnanti di materie specifiche possono sperimentare nella classe online. Questo porterà lo studente a impegnarsi nello studio di un singolo argomento con diversi insegnanti. Esamineremo alcuni casi di studio su come gli insegnanti hanno utilizzato approcci e strumenti particolari, utili a insegnare in modo efficace nel contesto dell'apprendimento misto.	Date un'occhiata ai diversi casi di studio allegati per avere delle idee.

Digital Resilience 2020-1-UK01-KA226-SCH-094550

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Digital Resilience



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Esistono alcuni principi e approcci all'insegnamento e all'apprendimento che sono, ovviamente, comuni a tutte le materie.

Attività 1: fate un rapido elenco delle materie insegnate nella vostra scuola che collochereste tra le materie STEM, le materie umanistiche o le materie pratiche.

Le materie STEM includono: Biologia, Fisica, Chimica, Informatica, Matematica e qualsiasi altra disciplina affine come Scienze della Terra, Geografia e altre.

Materie umanistiche: Lingue, Storia, Filosofia, Geografia, Storia dell'arte, ecc.

Materie pratiche: Disegno e Storia dell'arte, Educazione fisica, Teatro, design di prodotti (lavorazione del legno, del metallo, ecc.).

ATTIVITÀ 2: Quali potrebbero essere i requisiti specifici per l'insegnamento delle materie STEM online e quali sfide uniche potrebbero affrontare?

I partecipanti considerano le esigenze e le sfide dell'insegnamento di Scienze, Matematica e Ingegneria. Quali sfide concrete/reali sono uguali per tutte le discipline?

Quali sono le caratteristiche comuni dell'insegnamento online, sia che si tratti di Fisica, Storia o Belle arti?

Attività 3: i partecipanti guardano i video o esaminano casi di studio e discutono su come potrebbero essere utili nel proprio contesto.

Attività 4: i partecipanti creano un piano di massima per le lezioni utilizzando alcune delle strategie e degli approcci suggeriti dai casi di studio.

Esempi di video su Youtube per avere idee.

Esempi da casi di studio

Si veda il punto 4 del presente modulo



Digital Resilience



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2 Adattare il programma di studio per incorporare un approccio di apprendimento misto.	Stimolare le idee dei partecipanti, che potrebbero mettere a fuoco quesiti come: - È più efficace l'insegnamento sincrono, asincrono o un approccio ibrido? - Nei singoli casi occorre puntare sulle conoscenze o sulle abilità? - È preferibile adottare verifiche formative o una valutazione sommativa? Apprendimento Sincrono: interazione dell'insegnante con gli studenti, produzione di una lezione con obiettivi definiti e un piano di lezione standard tramite meet, zoom, ecc. Apprendimento Asincrono: gli studenti trovano i compiti e altro materiale di lettura sull'argomento insegnato o in preparazione dell'argomento successivo su piattaforme specifiche. Riflettere sull'attività precedente e utilizzare/adattare quanto appreso per creare delle lezioni online efficaci.	Uso di Meet, Zoom , Teams ecc...
3. Attività offline che sostengano la continuità dell'offerta formativa	Apprendimento Asincrono: preparazione di materiale aggiuntivo come compiti a casa e altro materiale di lettura sull'argomento insegnato o in preparazione dell'argomento successivo. Come condurre una lezione per massimizzare la qualità dell'insegnamento. Come aiutare e supportare gli studenti svantaggiati.	Uso di piattaforme (google suite classrooms, ...) per caricare materiale, file audio e video.
4. Come affrontare le sfide poste dall'insegnamento delle specifiche discipline.	Per massimizzare l'impegno dell'insegnante e degli studenti in ogni materia (STEM, umanistica o pratica) è necessaria la motivazione degli studenti, che è fondamentale. Se questa non viene raggiunta, l'intero insegnamento a distanza diventa inutile. La motivazione aiuta lo studente a crescere e a realizzarsi, mentre i bisogni psicologici come la conoscenza di base della materia, la capacità di relazionarsi	



Digital Resilience



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

all'interno della classe e l'autonomia sono altri fattori che gli insegnanti dovrebbero considerare per ottimizzare il tempo di insegnamento e apprendimento.

Per realizzare tutto ciò:

- le spiegazioni dell'insegnante devono essere chiare, comprensibili e brevi.

- * È noto che il tempo di concentrazione degli studenti è di circa 15-25 minuti, a seconda del tipo di studente.

- se possibile, utilizzare diverse app per variare le attività in classe;

- occorre fare in modo che gli studenti realizzino un senso di partecipazione e di controllo sull'apprendimento - uso di lavori di gruppo - uso di chat e compiti da completare;

- Bisogna variare la routine e lasciare agli studenti lo spazio per esprimersi o chiedere chiarimenti sul compito assegnato.

Per garantire un costante livello di attenzione, con la consapevolezza che uno studente può cambiare atteggiamento e attitudine per ogni materia, le strategie suggerite includono:

Brainstorming, quiz, video, uso di lavagne bianche, jam board e anche brevi test online.

Nel presente modulo vengono prese in considerazione le esigenze specifiche delle singole discipline; pertanto, le esigenze delle materie tendono a variare e di conseguenza l'insegnante deve assicurarsi di utilizzare una varietà di metodi per motivare e coinvolgere gli studenti, soprattutto per coinvolgere gli studenti riluttanti (vedi coinvolgimento degli studenti nel modulo 3).

Online simulation games (Phet Colorado), maps, kahoot

Mindomo, Power points, mindmaps, Jam board

Google suites con classroom o altre piattaforme