



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA




a Scuola di Digitale con **TIM**

Lezione 2

Quali risorse digitali per la didattica?

Software e app aiutano a raggiungere
i propri obiettivi didattici

 Esplorare la didattica digitale

 **TIM**

Oggi osserviamo insieme alcuni numeri sulla situazione digitale attuale della Scuola, con particolare attenzione al Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), pilastro della legge La Buona Scuola. Nella seconda parte della lezione vi presentiamo alcuni software utili per la didattica per insegnanti e studenti, da integrare agli strumenti che già utilizzate, secondo le vostre necessità.

Cosa impareremo in questa lezione

- .1 | Perché abbiamo bisogno della “digitalizzazione della Scuola” ovvero la situazione attuale in pillole.
- .2 | Quali sono i principali strumenti didattici disponibili su web.
- .3 | Non esiste uno strumento giusto in generale ma lo strumento giusto a seconda del contesto.

STRATEGIE DIDATTICHE

DIGITALIZZAZIONE

CONTESTO

STRUMENTI

CLOUD

SOFTWARE

Il Piano Nazionale Scuola Digitale

Facilmente consultabile dal sito http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era Digitale.

Qual è la situazione digitale attuale della Scuola italiana? Ecco alcuni numeri chiarificatori.



Il **70%** delle scuole è connesso in Rete in modalità cablata o wireless (ma generalmente con una connessione inadatta alla didattica digitale).



Il **41,9%** delle scuole è dotato di LIM, la Lavagna Interattiva Multimediale.



Il **6,1%** delle scuole è dotato di proiettore interattivo.

Un sintetico dato del rapporto tecnologie-alunni ha registrato nell'ultimo anno che la penetrazione della scuola digitale è un fatto concreto. Da una media nazionale di 1 device ogni **8,9** alunni si è passati alla media di **7,9***.

*i dati sono contenuti nell'Osservatorio tecnologico gestito dal MIUR e riferiti alle rilevazioni dell'anno scolastico 2014-2015.

La Scuola su web: dati alla mano



Il **99,3%** delle istituzioni scolastiche ha un proprio sito web.



Il **58,3%** utilizza forme di comunicazione scuola-famiglia online.



Il **69,2%** utilizza una tipologia di registro elettronico di classe (non è attualmente disponibile un dato accurato di diffusione "per classe").



Il **73,6%** utilizza il registro elettronico del docente.



Il **16,5%** utilizza forme di gestione centralizzata LMS (Learning Management Systems quali ad esempio Moodle) per la didattica e i suoi contenuti.

Qual è la situazione degli archivi e dell'amministrazione scolastica?

La digitalizzazione amministrativa delle scuole è invece un processo più difficoltoso:



Un recente studio condotto dal MIUR mostra un livello di saturazione degli archivi cartacei delle scuole già all'**80%**.



Il **68%** non risulta avere un sistema informatico di gestione documentale;



Almeno l'**80%** non possiede quello per la conservazione sostitutiva a norma di legge.



La Banca Dati delle adozioni dei libri di testo per l'a.s. 2015/2016 delinea uno scenario di adozioni digitali ancora piuttosto limitato.

E gli studenti?

Quanto alle competenze degli studenti:



L'Italia è 25ma in Europa per numero di utenti Internet (**59%**).



L'Italia è 23ma per competenze digitali di base (**47%**).

Questo divario è visibile anche nel caso delle competenze specialistiche sull'ICT (Italia **17ma**) e nel numero di laureati in discipline Scientifiche o Tecnologiche (STEM), per cui l'Italia è **22ma**, con **13** cittadini ogni **1.000**.

Perché il digitale è importante per il futuro dei nostri studenti?

- Per il loro futuro lavorativo.
- Per sviluppare conoscenze e competenze.

Secondo la Commissione UE sul “Digital Single Market” la domanda di lavoratori con “adeguate competenze digitali” cresce del **4%** all'anno in tutta Europa e potrebbe raggiungere **825.000** lavori non coperti entro il 2020 se non saranno sviluppate azioni concrete.

Conclusioni

Si rende necessario per la Scuola e per gli insegnanti un approccio al digitale sistematico, a fronte di due problemi fondamentali:

- Un processo di diffusione della scuola digitale che negli ultimi anni è stato piuttosto lento.
- Azioni spesso non incisive e non complessive, pur se in linea con gli obiettivi posti a livello europeo.

Strumenti digitali a supporto della progettazione didattica

I programmi di authoring sono strumenti che gli insegnanti possono utilizzare per creare esercizi o presentare contenuti agli studenti. Sono strumenti che consentono facilmente di connettere più media: testo, immagini, video e audio. Sono molti i programmi disponibili online, gratuiti, che possono facilitare il lavoro e valorizzare la relazione studente-insegnante in classe e a casa.

Eccone alcuni:



Google Drive

Applicazione di Google basata su tecnologia “cloud”, per utilizzarla è necessario avere già creato un account Gmail.

Quando usarlo: oltre a numerose opzioni per la condivisione e la collaborazione in rete, comprende anche strumenti dedicati alla revisione dei documenti e permette la modifica online di testi, fogli di calcolo e presentazioni, utili per un progetto di scrittura collettiva, una presentazione di classe, un data base consultabile e modificabile da più persone.

Scopri come funziona e come usarlo con il nostro tutorial dedicato
“Google Drive. Come scrivere documenti condivisi”.



Dropbox

Un servizio di archiviazione di file che memorizza i dati su server virtuali per conservare e condividere i propri documenti online con altre persone e su diversi dispositivi.

Quando usarlo: per condividere file che occupano spazio o in grande quantità, come foto e video. L'account gratuito ospita 2 GB, ma è possibile estenderlo con alcune semplici azioni. Si rivela particolarmente interessante se si desidera accedere a contenuti fotografici o video da diversi dispositivi.

Scopri come funziona e come usarlo con il nostro tutorial dedicato *“Dropbox e nuvole. Condividere cartelle senza usare chiavette usb”*.



YouTube Video Editor

Applicativo web-based, quindi utilizzabile quando si è connessi a una rete Internet, mette a disposizione dell'utente alcuni strumenti per il montaggio video.

Quando usarlo: con materiale video e musicale, per comunicare una storia o un progetto e le emozioni scaturite.

Scopri come usarlo con il nostro tutorial dedicato *“YouTube editor. Come creare video personalizzati”*.



Didapages

Software pubblico e gratuito (solo per l'uso educativo e non commerciale). Permette di creare e-book interattivi, riproponendo l'idea del libro con le pagine da sfogliare, pur conservando una struttura di tipo ipermediale.

Quando usarlo: comporre testi illustrati per documentare le attività svolte in classe o durante un progetto speciale.

Scopri di più su questo e altri strumenti simili con il nostro tutorial dedicato *“Creare un ebook con la classe. Strumenti semplici e gratuiti: Didapages, iBooks Author, MyEbookMaker”*.



Prezi

Applicazione gratuita basata su cloud, consente la creazione di presentazioni informatiche multimediali tramite la realizzazione di diapositive dette slide visualizzabili in sequenza.

Quando usarlo: nella versione Pro e Edu Pro consente di lavorare anche offline.



Powtoon

Con una sezione dedicata a studenti e insegnanti, permette di realizzare presentazioni animate in grado di catturare l'attenzione di grandi e piccoli.

Quando usarlo: per creare presentazioni divertenti, accattivanti, che abbiano un protagonista carismatico.

Glossario

Tecnologia cloud

È un termine inglese che in italiano significa “nuvola”, uno spazio di archiviazione personale, chiamato talvolta anche “cloud storage”, accessibile in qualsiasi momento e in ogni luogo, utilizzando una connessione Internet.

Software

Il termine deriva dall'unione dei termini inglesi “soft” (morbido) e “ware” (componente). Indica l'insieme dei programmi che gestiscono e specializzano il funzionamento di un computer.

Authoring

In informatica il termine indica uno strumento di creazione di applicazioni multimediali.

App

Il termine sta per “applicazione”, cioè un programma autonomo o un pezzo di software progettato per soddisfare uno scopo particolare, in particolare si riferisce ai programmi da scaricare da un utente su un dispositivo mobile o tablet.

Link utili

[Commissione Europea](#)

[La Buona Scuola Digitale](#)

[Prezi](#)

[Dropbox](#)

[Powtoon](#)

[Google support](#)



#ScuolaDigitaleTIM