



Ambienti di Apprendimento e Mobile Teaching

LIM, tecnologie mobili e AIDA

INTEGRAZIONE



Ambiente Fisico

Ambiente Virtuale

**Ambiente Educativo
Socio-affettivo e Comunicativo**

Relazioni socio-affettive

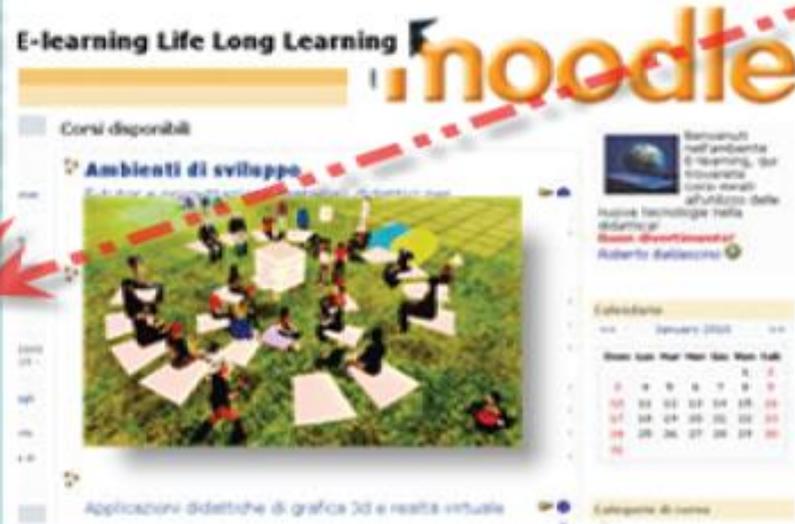
Dinamiche di gruppo

Approcci metodologici didattici

Disposizione arredi d'aula

Disposizione spazi interni ed esterni la scuola

Tecnologie e Internet



INTEGRAZIONE

INTEGRAZIONE

INTEGRAZIONE



Il terzo insegnante

Ambiente ed esperienza modellano l'apprendimento

Corridoi attrezzati



Ogni spazio interno ed esterno può avere una propria funzionalità didattica





Aule con spazi dinamici



Spazio adatto alle interazioni con la LIM



Assetto variabile del setting

Spazio adatto alla collaborazione



Preimpostate la topologia a seconda dell'attività

- Disegnare la classe e il tipo di mobilità
- Geometrie dello spazio = Geometrie della mente
- Aiuto e supporto da parte del personale ATA per la predisposizione
- Pianificare in anticipo la distribuzione interna dell'aula

Ecologia dell'apprendimento: le dinamiche

- **E-learning** (in classe e fuori).
- **Apprendimento collaborativo** in senso lato (gruppi compatti).
- **Interazioni di gruppo** (gruppi dinamici).
- **Studio indipendente.**
- **knowledge transfer** (focus docente e peer).
- **Social learning** (condividere idee, feedback e informazioni tra pari – le memorie scambiate).
- **Aula tecnologica: pc, netbook, tablet, smartphone, LIM,** (singoli e gruppi di studenti).

C'era una volta il laboratorio o la classe laboratorio...



Oltre la classe

BYOD: Bring Your Own Device

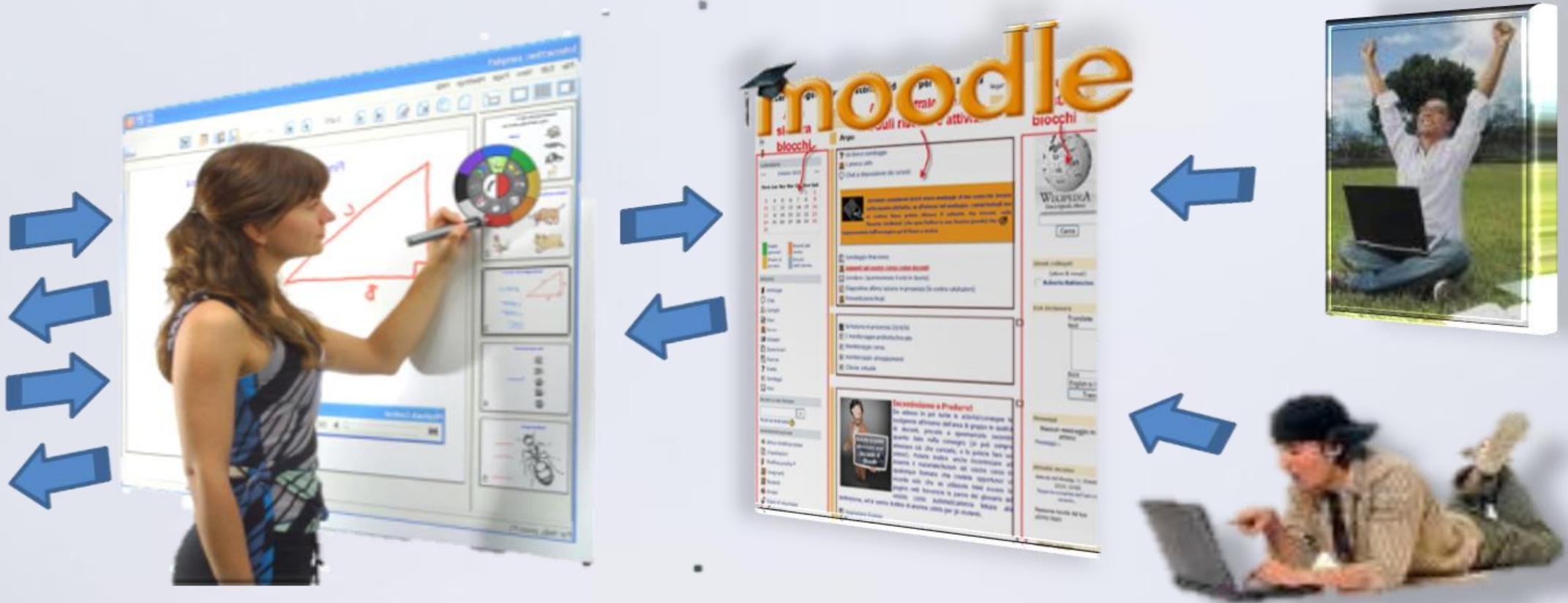


iCloud



Cloud computing

Continuum formativo: quando l'aula non ha confini



MOODLE - LMS



Geografia II D

Home ► I miei corsi ► GEO-IID

Navigazione

- Home
 - My home
 - Pagine del sito
 - Il mio profilo
 - I miei corsi
 - GEO-IIM
 - GEO-IE
 - GEO-IID**
 - Partecipanti
 - Report
 - Introduzione
 - Argomento 1
 - I problemi ambientali
 - Test valutato
 - Comprensione del testo
 - Argomento 5
 - Argomento 6
 - Argomento 7
 - Argomento 8
 - Argomento 9
 - Argomento 10

Forum News

Aggiungi una attività o una risorsa

Argomento 1

- Complito su WorldFarmer
- Report sui biomi
- world-farmer file simulazione

Aggiungi una attività o una risorsa

I problemi ambientali

Un breve fumetto su alcuni problemi ambientali

Inquinamento - Cartoonist

Accessibilità

Launch ATbar (always?)

Ricerca nei forum

Notizie recenti

Aggiungi nuovo argomento...
(Nessuna news è stata ancora spedita)

Prossimi eventi

Non ci sono eventi prossimi

Vai al calendario...
Nuovo evento...

Attività recente

Test valutato

Test valutato 20 domande in trenta minuti

Aggiungi una attività o una risorsa

Comprensione del testo

Nel link sottostante puoi scaricare un articolo pubblicato recentemente sul Venerdì di Repubblica, riguardante il cambiamento che si sta verificando nelle grandi città. Leggi attentamente l'articolo e dopo rispondi alle dodici domande presente nel quiz. Ricordati che nel momento in cui inizi il quiz hai 25 minuti di tempo per completarlo.

SCARICA L'ARTICOLO

Test comprensio del testo

Aggiungi una attività o una risorsa

Argomento 5

chat nascosta per il test

Aggiungi una attività o una risorsa

Attività a partire da venerdì, 18 ottobre 2013, 15:58

Report completo dell'attività recente...

Nessuna novità dal tuo login più recente

LMS:Repository – produzione – sviluppo – valutazioni alternative e tradizionali – E-portfolio - collaborazione

- Lezioni
- Test
- Compiti
- Percorsi personalizzati (DSA)
- Materiali prodotti in classe
- Materiali prodotti online
- Video, audio, L.O.
- Servizi web 2.0 incorporati
- Embedded assessment
- Spazio docente
- Spazio classe
- Spazio studente PLE (personal learning environment)



LIM e tecnologie mobili: dal punto di vista tecnico



Clicker: student response system



Available on the iPhone
App Store

ANDROID APP ON
Google play

www.clickerschool.com/Pages/SignedOutHome.aspx

ClickerSchool
by eduware

Home Plans & Pricing Login Sign Up

- ✓ **Create**
Easily create polls & quizzes with over 180,000 questions from 57 subjects.
- ✓ **Click**
BYOD - Bring Your Own Device. Use any web enabled device as a clicker.
- ✓ **Play**
Engaging clicker activities: Live Poll, Question Wall, Tug of War and more!

2) The famous speech "*I have a dream*" was delivered by

- A) Martin Luther
- B) Martin Luther King, Jr.
- C) Martin Luther King III
- D) Michael Jackson

A 20% (1) B 60% (3) D 20% (1) Show Answer Show Analysis

La stessa cosa si può fare gratis

- Moodle (quiz e questionnaire)
- Clicker= Smartphone, tablet, netbook senza installare niente, utilizzando esclusivamente il browser (Safari, Chrome, Firefox, Explorer).

e-1 > Oaeco-bio > Questionari > Valuta due siti di agriturismo > Anteprima

Visualizza Tutte le risposte (10) Impostazioni Avanzate Domande Anteprima

Valuta due siti di agriturismo

Per svolgere la consegna devi andare a siti seguenti:
primo sito: <http://www.pievedelcolle.com>
secondo sito: <http://www.ristorobellavista.it>
Ti consiglio prima di aprire entrambi i siti in due schede del browser diverse, e poi, di volta in volta, leggere la domanda e compiere la navigazione in base alla richiesta espressa dal testo. Per ogni domanda dovrai valutare e graduare alcuni aspetti connessi con la qualità estetica-informativa-strutturale dei due siti.
Buon divertimento 😊

•1 Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di memorizzazione del dominio del primo sito <http://www.pievedelcolle.com>

Memorizzazione dominio Primo Sito

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>									

•2 Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di memorizzazione del dominio del secondo sito <http://www.ristorobellavista.it>

Memorizzazione dominio Secondo Sito

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>									

•3 Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di comprensione della corrispondenza merceologica-servizio del dominio del primo sito <http://www.pievedelcolle.com>

corrispondenza merceologica-servizio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>									

•4 Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di comprensione della corrispondenza merceologica-servizio del dominio del secondo sito <http://www.ristorobellavista.it>

corrispondenza merceologica-servizio del dominio

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>									

•5 Qual è secondo te la sensazione che ti ha trasmesso la home page del primo sito, scegliendo tra i termini proposti (se non ti riconosci nei termini puoi inserire nello spazio di fianco ad "altro" uno di tua scelta)

- tranquillità
- natura
- pace
- benessere
- cucina
- salute
- divertimento
- indifferenza
- confusione
- indeterminazione
- non so
- Altro:

•6 Qual è secondo te la sensazione che ti ha trasmesso la home page del secondo sito, scegliendo tra i termini proposti (se non ti riconosci nei termini puoi inserire nello spazio di fianco ad "altro" uno di tua scelta)

- tranquillità
- natura
- pace
- benessere
- cucina
- salute
- divertimento
- indifferenza
- confusione
- indeterminazione
- non so
- Altro:

•7 Descrivi brevemente ciò che non ti è piaciuto nel primo sito

•8 Descrivi brevemente ciò che non ti è piaciuto nel secondo sito

•9 Descrivi brevemente ciò che ti ha colpito positivamente nel primo sito

•10 Descrivi brevemente ciò che ti ha colpito positivamente nel secondo sito

•11 Come giudichi la navigabilità del primo sito

Valuta due siti di agriturismo

Per svolgere la consegna devi andare a siti seguenti:

primo sito: <http://www.pievedelcolle.com>

secondo sito: <http://www.ristorobellavista.it>

Ti consiglio prima di aprire entrambi i siti in due schede del browser diverse, e poi, di volta in volta, leggere la domanda e compiere la navigazione in base alla richiesta espressa dal testo. Per ogni domanda dovrai valutare e graduare alcuni aspetti connessi con la qualità estetica-informativa-strutturale dei due siti.

Buon divertimento 😊

1. Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di memorizzazione del dominio del primo sito <http://www.pievedelcolle.com>

	Punteggio medio										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Memorizzazione dominio Primo Sito											7.7

2. Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di memorizzazione del dominio del secondo sito <http://www.ristorobellavista.it>

	Punteggio medio										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Memorizzazione dominio Secondo Sito											5.1

3. Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di comprensione della corrispondenza merceologica-servizio del dominio del primo sito <http://www.pievedelcolle.com>

	Punteggio medio										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
corrispondenza merceologica-servizio											6.4

4. Valutando da 1 a 10 (1 il peggio, 10 il meglio) che punteggio daresti per la facilità di comprensione della corrispondenza merceologica-servizio del dominio del secondo sito <http://www.ristorobellavista.it>

	Punteggio medio										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
corrispondenza merceologica-servizio del dominio											6.2

11. Come giudichi la navigabilità del primo sito

Risposta	Media	Totale
ottima	20%	2
buona	80%	8
Totale	100%	10/10

12. Come giudichi la navigabilità del secondo sito

Risposta	Media	Totale
buona	20%	2
sufficiente	30%	3
mediocre	40%	4
scarsa	10%	1
Totale	100%	10/10

13. Come giudichi la chiarezza espositiva e informativa del primo sito

Risposta	Media	Totale
ottima	40%	4
buona	40%	4
sufficiente	20%	2
Totale	100%	10/10

5. Qual è secondo te la sensazione che ti ha trasmesso la home page del primo sito, scegliendo tra i termini proposti (se non ti riconosci nei termini puoi inserire nello spazio di fianco ad "altro" uno di tua scelta)

Risposta	Media	Totale
tranquillità	20%	2
natura	50%	5
benessere	10%	1
cucina	10%	1
divertimento	10%	1
Totale	100%	10/10

6. Qual è secondo te la sensazione che ti ha trasmesso la home page del secondo sito, scegliendo tra i termini proposti (se non ti riconosci nei termini puoi inserire nello spazio di fianco ad "altro" uno di tua scelta)

Risposta	Media	Totale
pace	10%	1
cucina	10%	1
indifferenza	10%	1
confusione	50%	5
indeterminatezza	10%	1
non so	10%	1
Totale	100%	10/10

7. Descrivi brevemente ciò che non ti è piaciuto nel primo sito

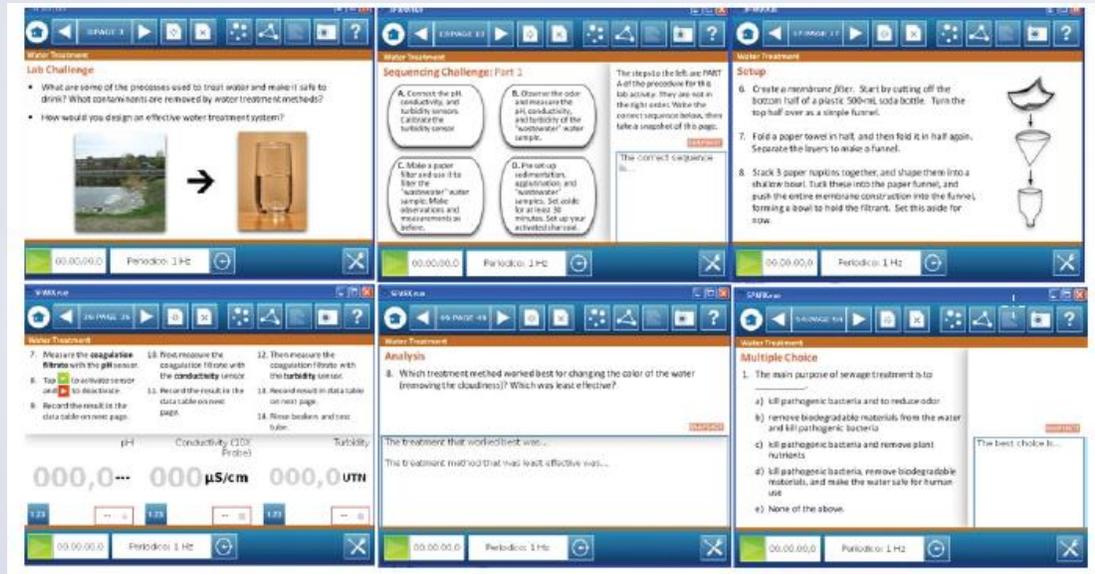
#	Risposta
1	poca armonia
1	nulla
1	ricchezza di immagini evocative, semplicità di fruizione
1	il colore di fondo troppo evidente il verde doveva essere più tenue disturba la vista.
1	casella video troppo grande
1	i colori
1	la difficoltà di leggere caratteri verdi su sfondo verde. la prima cosa per chi legge è non sforzare gli occhi 😊
1	le foto, layout pagine, stile scrittura dei testi
1	pagina iniziale troppo "piena"
1	troppo lunga la home page

8. Descrivi brevemente ciò che non ti è piaciuto nel secondo sito

#	Risposta
1	troppo spento
1	nulla
1	ordinario, nessuna estetica applicata al sito
1	carattere troppo piccoli poche foto veste grafica pessima
1	caratteri di scrittura troppo piccoli e nel complesso tutto molto confuso e dispersivo
1	mi disturba la pagina che oscura tutte le immagini sottostanti
1	e' asettico e per niente comunicativo.
1	la home page, gallery, layout pagine, non ci sono immagini soddisfacenti
1	inserire immediatamente modulo prenotazione nella home page

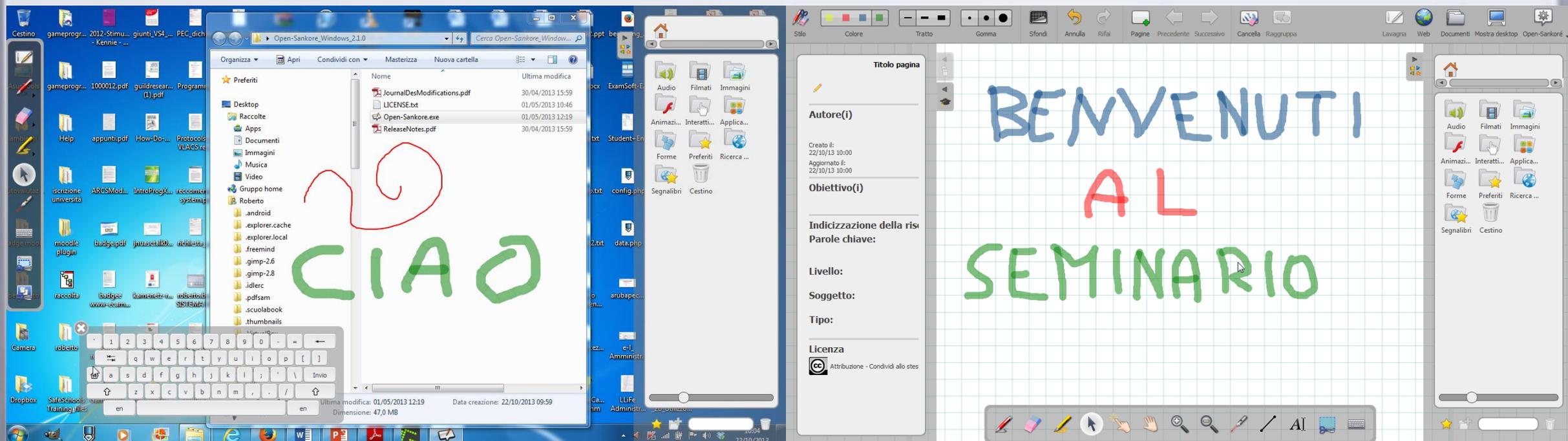
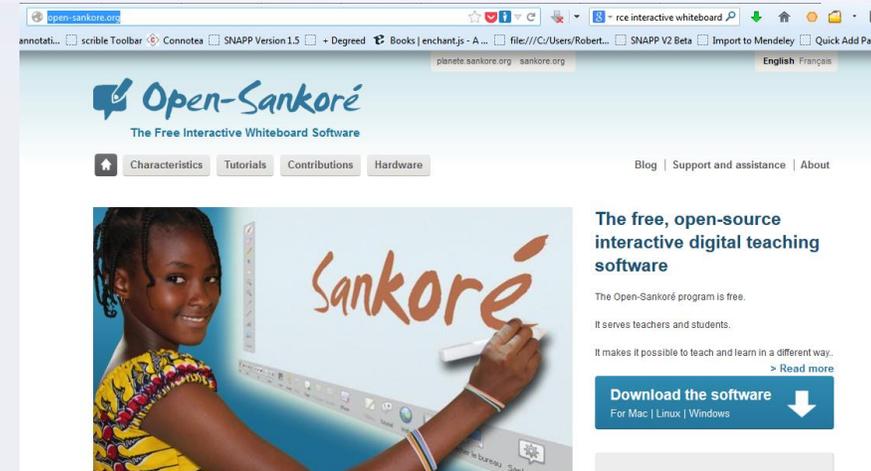
Sparklab (LIM, Tablet, Smartphone, PC)

Un laboratorio portatile
(+ sonda)

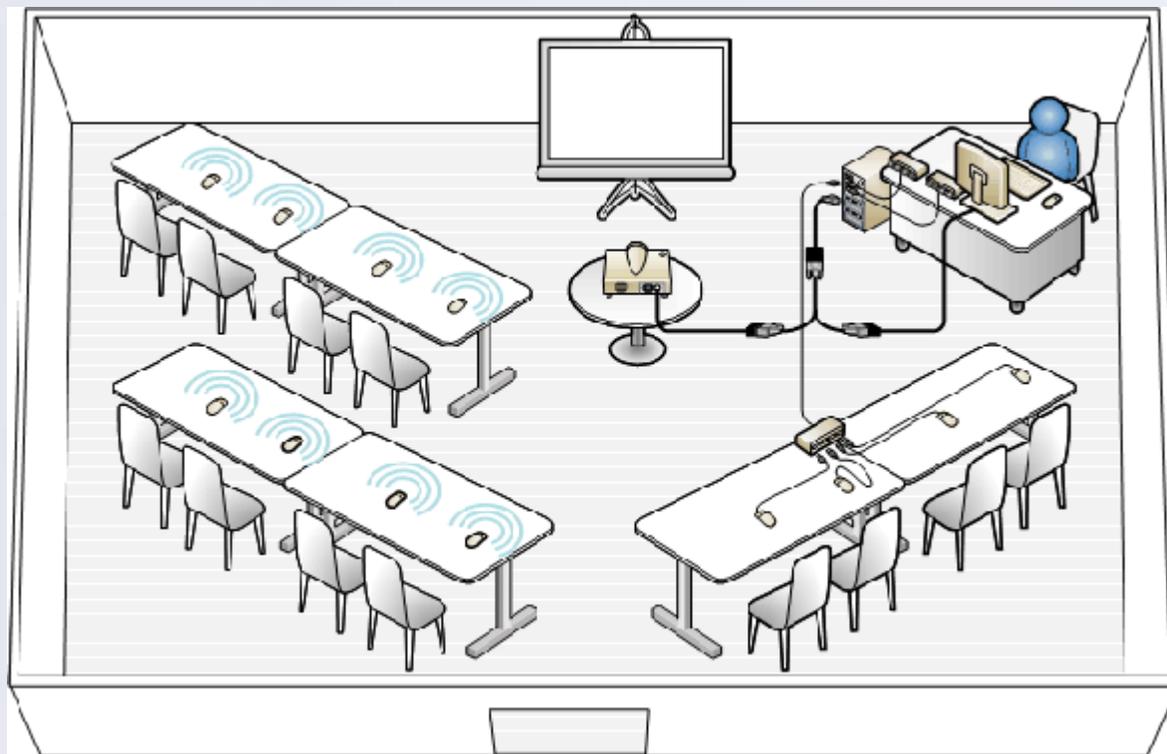


Software autore per la LIM

<http://open-sankore.org/>

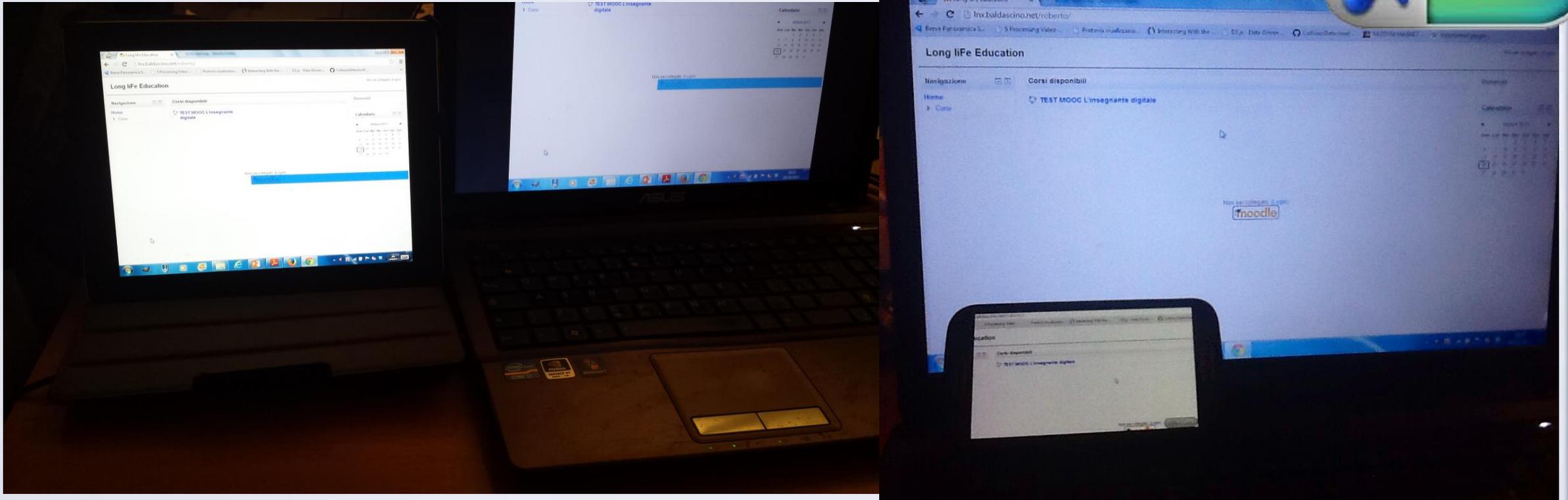


Mouse Mischief: Interattività LIM, usando più MOUSE senza spostarsi dal banco



<http://www.microsoft.com/multipoint/mouse-mischief/en-us/default.aspx>

Splashtop (OS/X e Android) Remote Desktop e Application Access



compie l'operazione opposta, dall'ipad o dall'iphone si trasmette verso il computer e la LIM



LIM e tecnologie mobili: dal punto di vista didattico



La Flipped classroom

1. Flipped classroom che tradotto letteralmente significa “classe rovesciata” anche se a livello di significato ha più senso la locuzione di “didattica rovesciata”.
2. L’inversione investe il modo di concepire le attività di studio e le attività formative che la classe stessa.
3. Gli studenti seguono a casa alcune brevi lezioni multimediali preparate dai docenti sugli argomenti e le tematiche del curriculum e pubblicate online
4. Di norma il voice over che descrive la lezione multimediale è proprio del docente.
5. Il giorno dopo in classe gli studenti – partendo da ciò che hanno seguito a casa – elaborano con i docenti attività laboratoriali ed esercitazioni pratiche, ampliando e approfondendo gli argomenti seguiti da casa.



<i>Sintesi indicatori pedagogici</i>	Le attività non nascono naturalmente per la LIM. Il docente ne fa uso esclusivo.	Anche gli studenti utilizzano la LIM almeno per l'aspetto cinestetico-tattile. Il docente pone domande dirette alla classe durante la presentazione.	Gli studenti fanno della LIM un uso interattivo degli oggetti di conoscenza che possono essere anche manipolati. Nelle attività fruiscono anche delle opportunità date da Internet	Il docente fa uso di forme multimodali di rappresentazione. E utilizza la simulazione per dare vita a processi interattivi. Gli studenti si avvalgono delle LIM per produrre oggetti digitali.	Gli studenti diventano attivi protagonisti delle attività. I lavori sono prodotti in maniera collaborativa. La LIM viene utilizzata in modo sistematico in tutte le attività didattiche, compresa la valutazione.
<i>Sintesi indicatori tecnici</i>	Utilizzo della LIM come sistema di proiezione e di presentazione.	Utilizzo di oggetti costruiti dal docente tramite software autore con uso limitato di risorse esterne.	Utilizzo di strumenti diversi e di effetti interattivi. Aumento progressivo di risorse esterne digitali. Avvio di procedure di condivisione dei materiali con altri colleghi.	Uso di diversi software e servizi web 2.0. Integrazione con laptop e altri strumenti tecnologici. Utilizzo di social software in rete.	Utilizzo di wiki, podcast, blog e ambienti di apprendimento virtuali. Integrazione tra LIM e notebook per lo svolgimento di attività collaborative. Utilizzo di <i>screen recording</i> per registrare le attività svolte con la LIM.

Evoluzione dello sviluppo nell'utilizzo di una LIM dal punto di vista tecnico e pedagogico secondo il framework di Trudy Sweeney

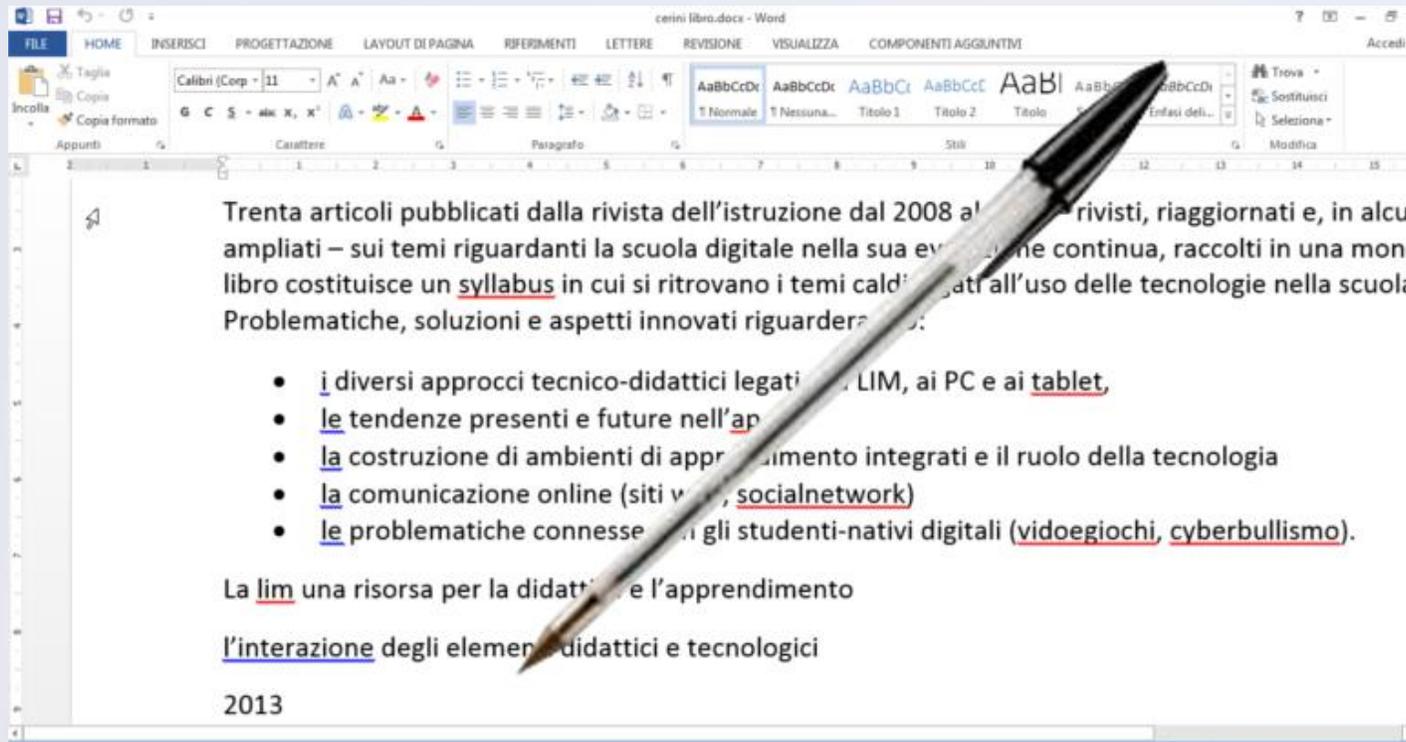
Modello SAMR

...partendo da qualsiasi attività tradizionale



Modello SAMR - SOSTITUZIONE

La tecnologia agisce come strumentazione diretta senza alcun cambio funzionale. Ad esempio un editor di testo sostituisce foglio e penna



Modello SAMR - AMPLIAMENTO



La tecnologia agisce come un diretto sostituto ma con un miglioramento funzionale.

Ad esempio il wordprocessing con aggiunta della funzione text-to-speech

TextAloud

File Edit View Insert Tags Speak Navigation Tools Help New Version Available!

Open New Article Save Cut Copy Paste Undo Redo Delete

Speak Cursor To File Pause Stop

Speak Current Article Aloud (Ctrl+F3)

Title Default Title Voice ScanSoft Silvia22 (Italian)

Speed -3 System Volume 255

Article List: Default Title

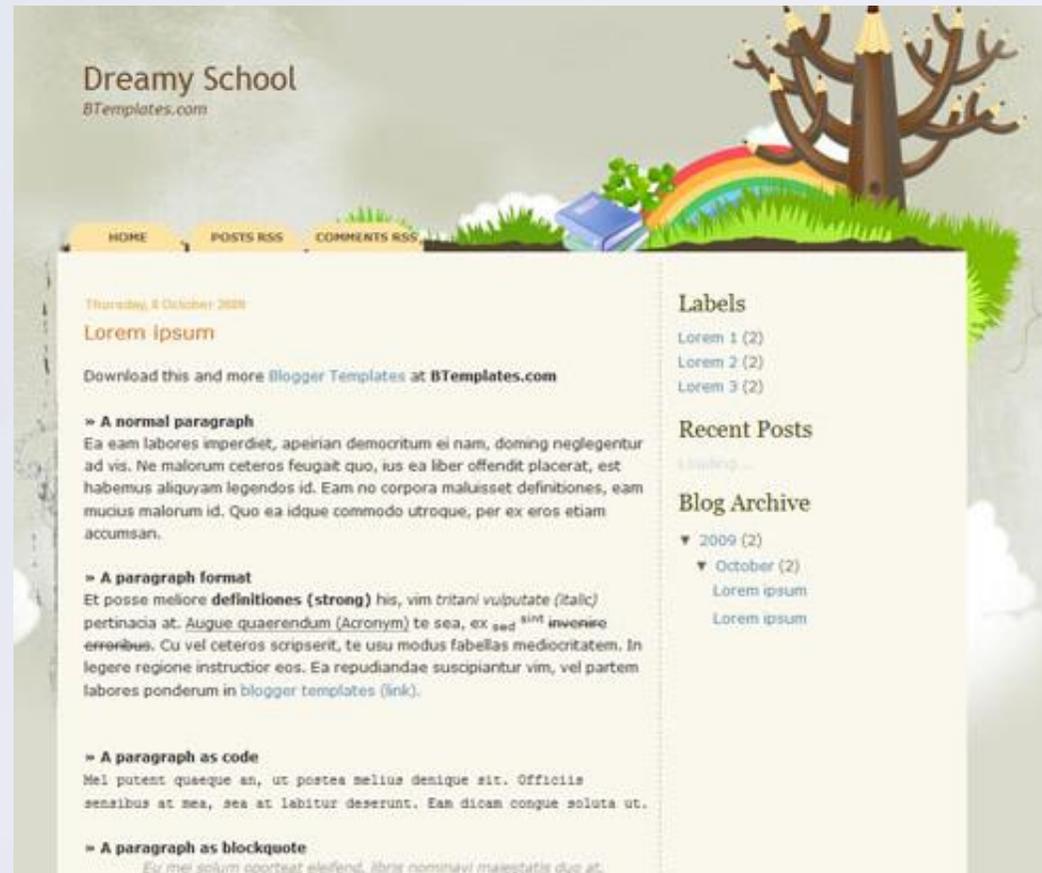
UE Default Title

Benvenuti al **Seminario** La LIM: Una risorsa per la didattica e per l'apprendimento.
<voice required="name = Scansoft Paolo_Full_22kHz">
Spero tanto di non tediarvi troppo con il mio intervento!
Saluti a tutti.

come nel karaoke la parola letta ad alta voce viene selezionata

Modello SAMR - MODIFICAZIONE

La tecnologia offre opportunità per riprogettare compiti e attività in modo nuovo. I testi scritti dai ragazzi vengono condivisi in un blog e commentati alla pari – peer assessment.

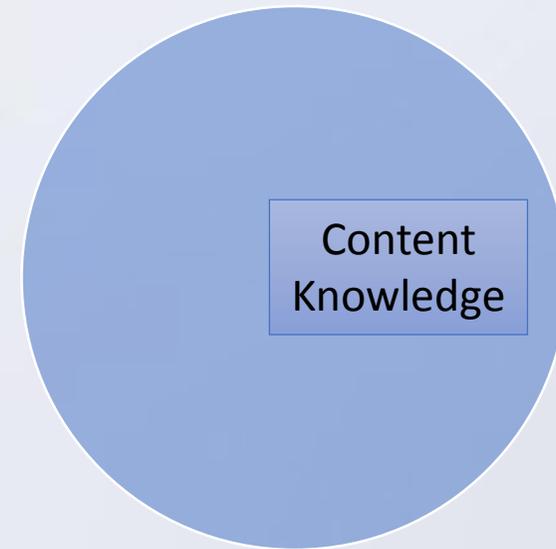
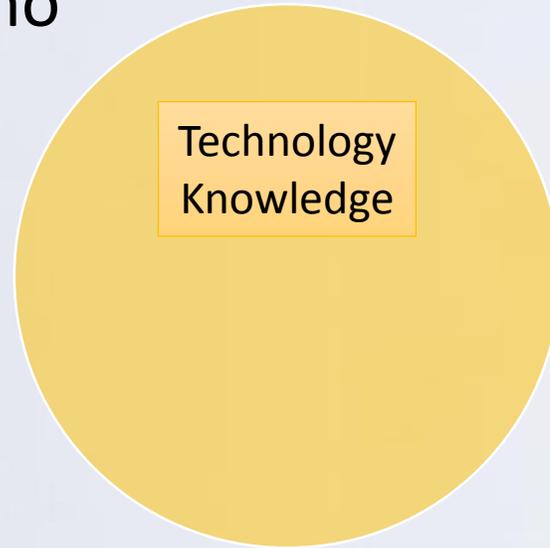
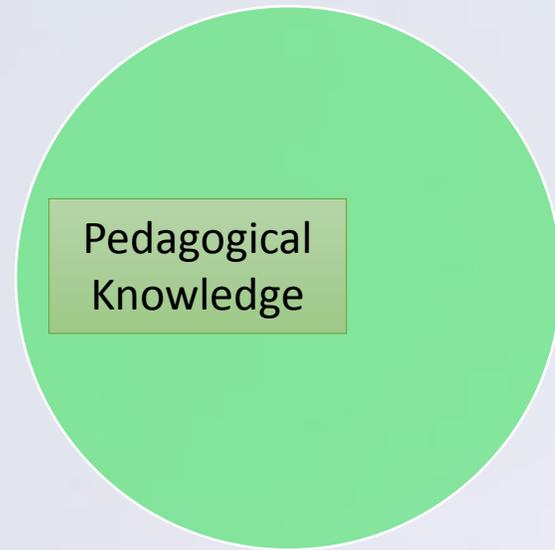


Modello SAMR - RIDEFINIZIONE

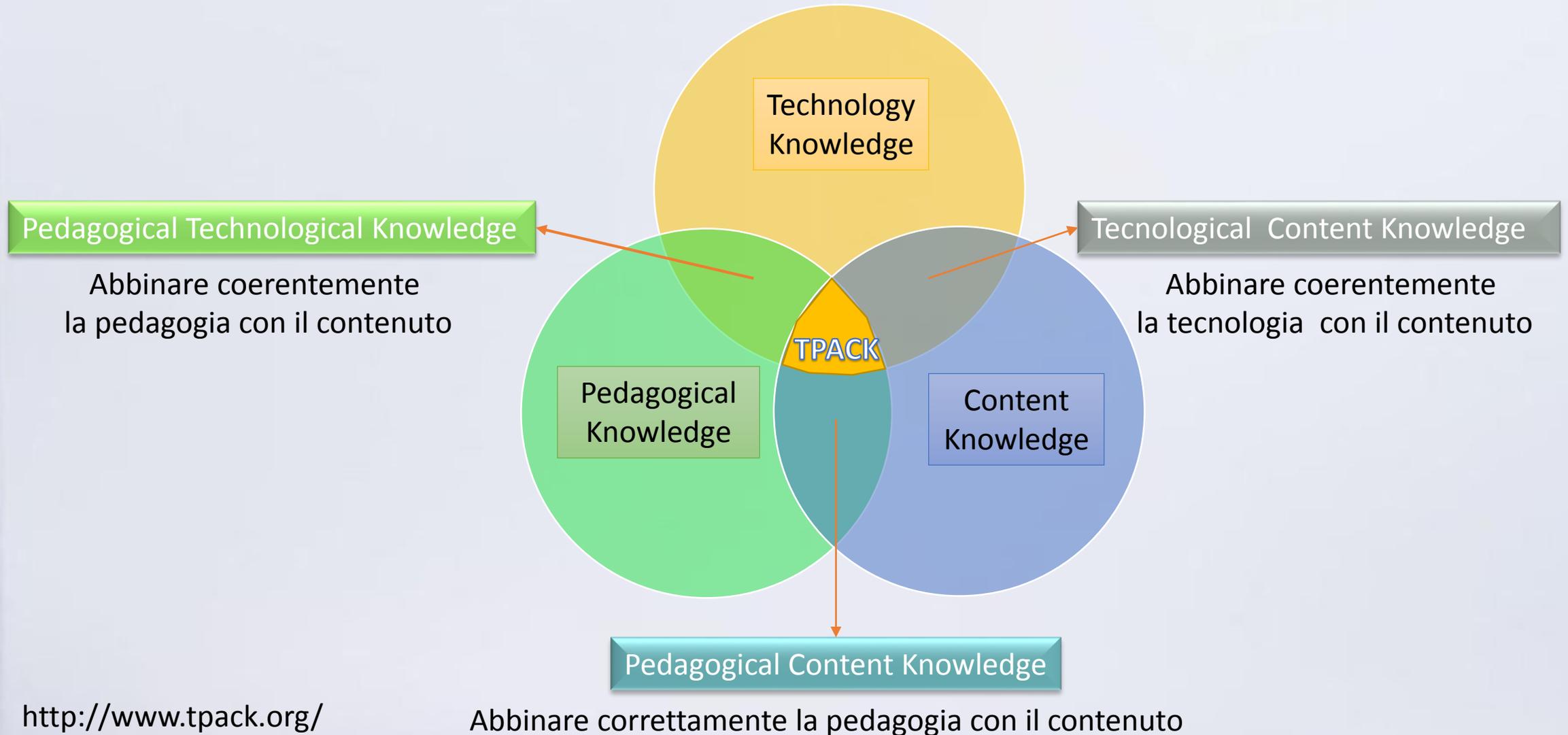
- La tecnologia offre l' opportunità di creare compiti e attività del tutto inimmaginabili in precedenza.
- Lo sviluppo del pensiero analitico non avviene più tramite testo scritto ma tramite produzione di un artefatto multimediale



Quando i mondi non collidono
ma si sovrappongono



TPACK: Technological Pedagogical and Content Knowledge



<http://www.tpack.org/>



Apprendimento e insegnamento nomadico

Il futuro è...*mobile!* E anche *indossabile*

- Google glass
- Werable computer
- Internet of the thing
- Context awareness



APP education

- Una delle caratteristiche che ha decretato il successo dei dispositivi mobili sono state le APP. Esse hanno funzionalità molto più circoscritte e limitate dei software tradizionali. Questa caratteristica, più che essere un limite è un vantaggio.
- la curva di apprendimento per un utilizzo produttivo è minima
- prezzi rimangono bassissimi.
- Nei vari “*store*” dedicati è possibile scaricare le applicazioni direttamente sul proprio dispositivo per un utilizzo immediato.

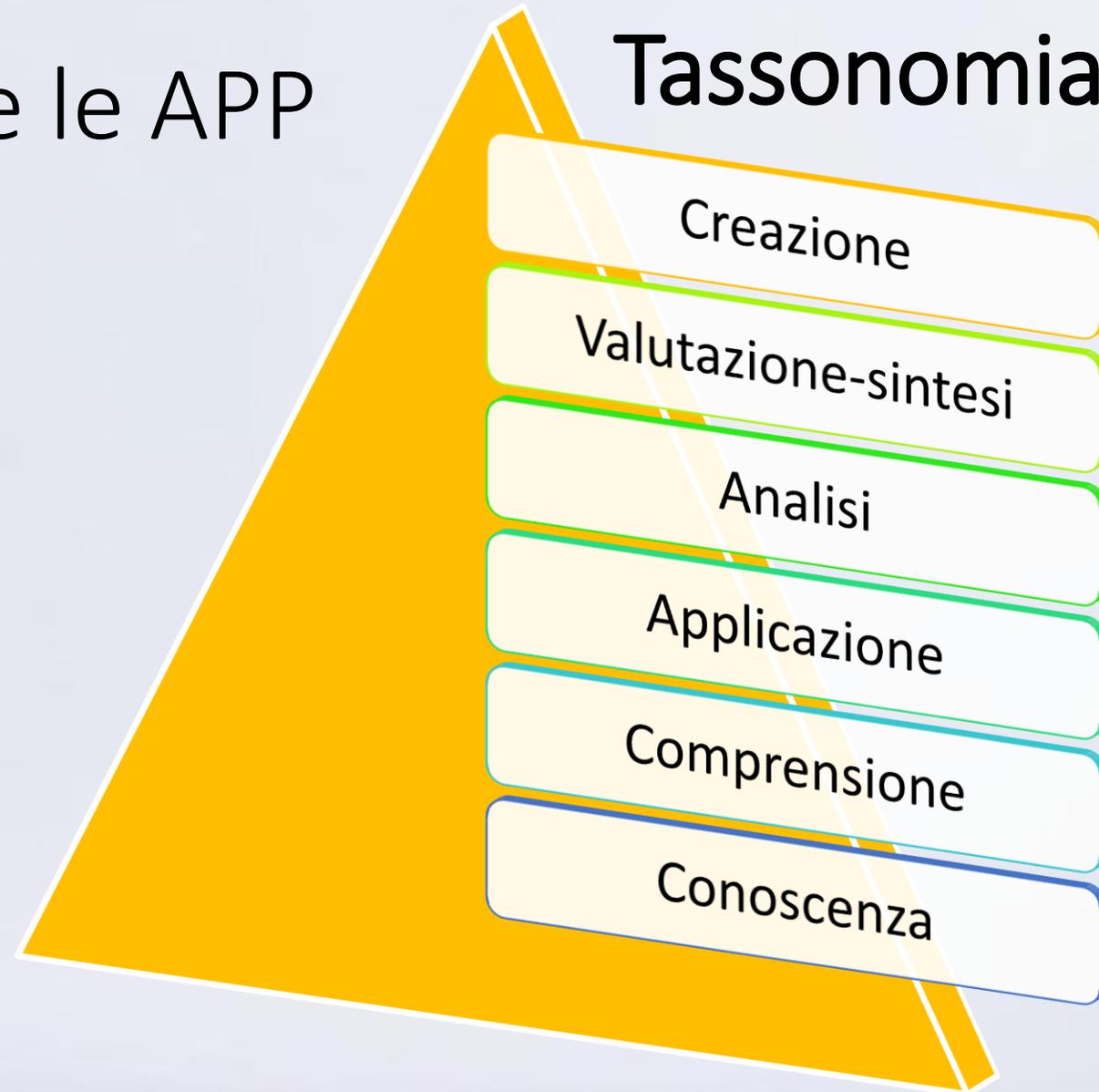
la valenza educativa diretta e indiretta delle APP

- App esplicitamente create con finalità didattiche rivolte ad un apprendimento personale (es. corsi di lingua interattivi).
- Videogiochi e simulazioni esplicitamente istruttivi (studio corpo umano interattivo, giochi di fisica simulati).
- App per insegnare, per organizzare le attività didattiche, per gestire la classe e per produrre lezioni, oggetti didattici e tutorial multimediali.
- App di utilità e di servizio multifunzionali, come ad esempio editor di testo, di immagini, di video, fogli elettronici, screen recording, screen sharing e desktop remoto.
- App di comunicazione, condivisione e collaborazione.
- Molte App, anche se nate con finalità del tutto estranee all'istruzione possono essere efficacemente utilizzate a fini didattici. Dal punto di vista dell'insegnamento, tra le tante forme di classificazione delle App, di particolare interesse risulta quella basata sulle abilità che sviluppano negli studenti, secondo la tassonomia di Bloom. Nel prossimo numero verranno analizzate tali occorrenze, contestualmente alla descrizione funzionale delle App.

Selezionare le APP

Tassonomia di
BLOOM

Tassonomia delle APP



V2.0: It's all about Transformation & Integration



This is the blog post which explains the new features of the latest version of the Wheel

A Bloomin' Better Way to Teach



The original blog entry explaining the use of the wheel and a link to a two minute YouTube video.

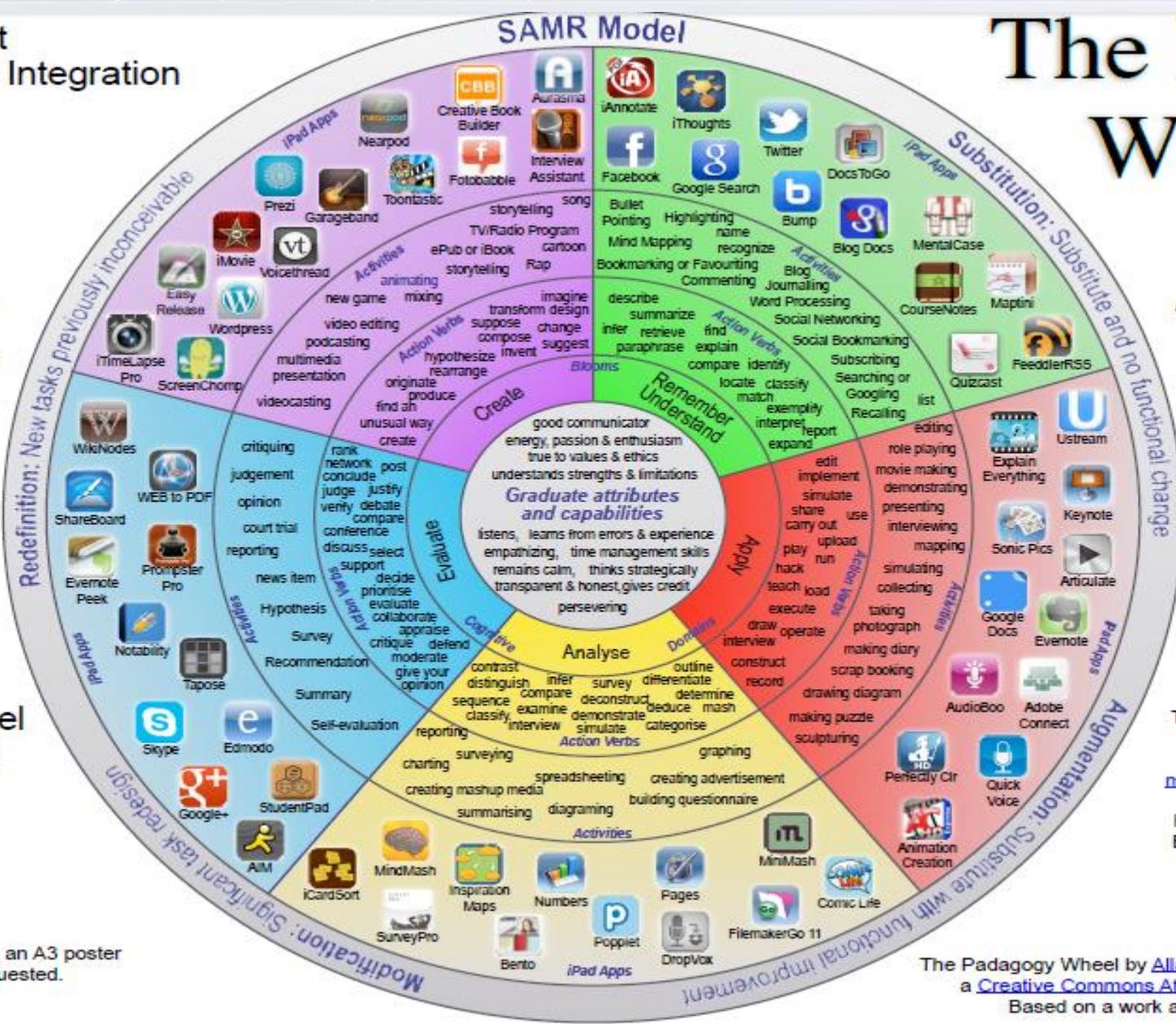
A PDF of the Wheel with Links to Apps



This PDF version prints well as an A3 poster which many teachers have requested.

V2.0 Published 280513

Tuesday, 28 May 13



The Padagogy Wheel V2.0

Developed by Allan Carrington
Designing Outcomes



Allan's contact details

Standing on the Shoulders of Giants

This Taxonomy wheel, without the apps, was first discovered on the website of Paul Hopkin's educational consultancy website mmiweb.org.uk. That wheel was produced by Sharon Artley and was an adaption of Kathwohl and Anderson's (2001) adaption of Bloom (1956). The idea to further adapt it for the pedagogy possibilities with mobile devices, in particular the iPad, I have to acknowledge the creative work of Kathy Schrock on her website Bloomin' Apps

The Padagogy Wheel by Allan Carrington is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. Based on a work at <http://tinyurl.com/bloomsblog>.



Mobile teaching and learning

- I dispositivi mobili **non costituiscono una soluzione alternativa alle tecnologie già presenti a scuola**, come possono essere le LIM o i computer.
- Smartphone e tablet sono **ergonomicamente e tecnicamente diversi** dalle altre tecnologie presenti nel setting scolastico.
- Grazie ad alcuni accorgimenti, **interagiscono con le tecnologie più tradizionali, ampliandone ulteriormente le possibilità didattiche**, presenti nel setting scolastico.
- Si presentano come il ***completamento* del setting tecnologico**
- È **meno artificioso l'ampliamento dei tempi, degli spazi e dei luoghi** in cui è possibile sviluppare e continuare le attività didattiche.
- Si **annullano del tutto i vincoli di tempo e di locazione** in quanto lo **strumento è sempre a disposizione dell'utente**.

Educare alle tecnologie mobili

- **L'uso totalizzante delle tecnologie da parte dei ragazzi**, in particolare degli **smartphone**, ascoltano la musica, navigano in Internet, frequentano i social network.
- Perenne paradosso. Da una parte l'essere sempre connessi, consente loro una **comunicazione e condivisione continua**, che rinforza il senso di appartenenza al gruppo e alla propria "tribù digitale", dall'altra, con la cuffia sempre collegata al dispositivo, essi vivono una condizione di **isolamento dal proprio contesto reale**.
- **la disattenzione nei confronti degli stimoli provenienti dal mondo reale** ed anche, in alcuni casi, per coloro che **condividono fisicamente il loro stesso ambiente**.
- Questa contraddizione, rende urgente, da parte della **scuola**, la formazione non solo al **corretto utilizzo dello strumento**, ma anche alla sua **corretta percezione e valutazione**. Educare ad un uso corretto, consapevole e costruttivo.
- Lo smartphone non sarà più visto e vissuto esclusivamente dal lato ludico-comunicativo, ma come uno **strumento efficace con cui si può apprendere, condividere, collaborare e supportarsi a vicenda in caso di difficoltà**.

Regole per un insegnamento in ambiente tecnologico ibrido

- Usare **software multiplatforma open source, freeware o freemium.**
- Selezionare **servizi web2.0 o webware online** adeguati agli obiettivi (multiocompatibilità).
- Usare App o software anche se diversi, ma che producano file interoperabili.
- il **“software” più importante risiede nella mente del docente e nelle sue capacità:**
 - progettuali,
 - sintetiche,
 - selettive,
 - di regia tecnologico-didattica.
- è necessario che il docente sia consapevole di ciò che può essere fatto linearmente, con tali tecnologie, e ciò che è meglio evitare, per non incorrere in problemi, frustrazioni e perdite di tempo inutili
- Nei sistemi mobili, i sistemi operativi sono: **Android, OS/X, Windows mobile, Blackberry.** Solo alcune App sono sviluppate per quasi tutti i sistemi operativi.
- **Pedagogia del copia e incolla. L'errore più grande,** che comporta l'inutilità e l'inefficacia nell'azione didattica, oltre ad una perdita considerevole di tempo, **consiste nel consentire o addirittura promuovere in classe attività improvvisate prive di intenzionalità educativa e didattica,** quali ad esempio, l'estemporanea navigazione in Internet da parte degli studenti per compiere una ricerca **“copia e incolla”** su di un determinato argomento.

Le condizioni di usabilità

- LIM **evento globale classe**. Una *misconcezione* rischiosa è illudersi che basti usare la tecnologia per compiere azioni didattiche innovative ed efficaci.
- Sviluppare un'attività in cui si prevede **l'uso di dispositivi mobili**, significa, elaborare processi formativi di cui ciascuno, pur nel contesto collettivo, **sarà personalmente protagonista**. Essendo limitato in ampiezza, lo schermo, se da una parte permette allo studente di svolgere il compito assegnato a livello personale, dall'altra, grazie alla portabilità, permette **spostamenti di qualsiasi tipo**.
- Rischi involutivi. Nel momento in cui ogni studente si trova ad operare singolarmente e attivamente sul proprio dispositivo, **il docente può perdere il "controllo" didattico**. Lo studente può preferire **svagarsi in attività ludiche videogiocando o navigando in altri siti**, o fare altre attività che niente hanno a che fare con quanto proposto ed elaborato dal docente.
- Preparare compiti **che rendano attivi gli studenti**, proprio perché motivanti e appaganti.
- Prevedere momenti di **interazione, telematica o semplicemente verbale, con il docente, tra gruppi o coppie di studenti** durante lo svolgimento pur personale dell'attività. È un ottimo stimolo motivazionale e anche di controllo.
- La possibilità di **lasciare traccia** di quanto svolto rinforza attenzione e partecipazione dello studente. **Produrre e poi presentare alla classe un qualsiasi artefatto digitale, sintesi osservabile da tutti dell'attività svolta singolarmente, rappresenta infine una spinta motivazionale di grandissima efficacia**.



Cosa pensano gli altri...Ocse e la scuola digitale

Alcune critiche OCSE sulla Scuola Digitale

- “**Il piano usa modestissimi fondi** per poter implementare una convincente e ambiziosa visione dell’innovazione”.
- L’ammontare della somma stanziata per i progetti tecnologici è intorno ai **30 milioni annui**.
- Equivale ad un impegno finanziario di 5 euro per studente.
- La percentuale di spesa è 0,1% rispetto a tutto il budget per il capitolo istruzione.
- Se si mantenesse la stessa proporzione di investimenti riusciremo ad **eguagliare solo tra quindici anni la dotazione LIM, che ha già ora in possesso il Regno Unito e che copre l’ 80% delle classi.**
- Altri elementi problematici riguardano riportati nel report sono:
 - l’insufficiente sviluppo professionale in merito alle tecnologie;
 - la mancanza risorse adeguate digitali a disposizione dei docenti.

Ma il rischio più grande è:



Il Digital *divide* scolastico

Una tecnologia che crea squilibri, barriere e
che divida anziché unire!



Fine