



Fruizione a distanza

Andrea Guastini

Per procedere alla programma della fruizione a distanza bisogna passa da alcuni punti fermi:

- a) ricognizione delle risorse interne alla rete in termini di infrastruttura tecnologica e materiali didattici
- b) scelta del più idoneo metodo di fruizione in funzione del punto a
- c) progettazione di UDA sulla base dei punti precedenti

Su questo aspetto particolare attenzione a:

- **Infrastrutture tecnologiche della scuola** (hardware e software disponibile, connettività e rete wifi)
- **Le competenze e le risorse tecnologiche del personale docente, tecnico e degli utenti** (Competenze di gestione e produzione di contenuti digitali e di distribuzione degli stessi, uso consapevole Google tools sia per docenti che studenti, focalizzare attenzione su tecnologia disponibile a casa da parte degli studenti)
- **Materiali didattici disponibili** (mappatura dei contenuti didattici digitali ed analogici sia on-line che off-line)

Su questo aspetto particolare attenzione a:

- **Infrastrutture tecnologiche della scuola** (hardware e software disponibile, connettività e rete wifi)
- **Le competenze e le risorse tecnologiche del personale docente, tecnico e degli utenti** (Competenze di gestione e produzione di contenuti digitali e di distribuzione degli stessi, uso consapevole Google tools sia per docenti che studenti, focalizzare attenzione su tecnologia disponibile a casa da parte degli studenti)
- **Materiali didattici disponibili** (mappatura dei contenuti didattici digitali ed analogici sia on-line che off-line)

Per i materiali didattici una volta individuati è bene farne una classificazione in base alla loro tipologia:

- Dispense digitali
- Presentazione
- Podcast
- Video tutorial
- Learning object

ed alla loro provenienza:

- materiali degli editori
- materiali reperibili in rete
- materiali autoprodotti

La scelta del modello è una fase molto delicata ed importante e va fatta non solo in funzione delle competenze del docente ma soprattutto in funzione della ricognizione fatta in precedenza con particolare attenzione verso l'utente finale.

In quest'ottica:

1. privilegiare gli aspetti relativi alla multimedialità, all'interattività, all'adattività delle risorse;
2. avvalersi di un impianto teso a favorire lo sviluppo di un modello sostenibile da un punto di vista sociale, ambientale, economico, istituzionale;
3. consentire la personalizzazione del percorso di istruzione all'interno di comunità di apprendimento anche virtuali;
4. garantire la tutela dei dati personali, tramite l'adozione di tutte le misure di sicurezza previste dalla normativa vigente

Cosa è importante nel Blended Learning?

- strutturare il materiale in learning object con obiettivi didattici espliciti
- consentire la pratica e l'autovalutazione
- agevolare che gli studenti riescano a costruire delle buone mappe mentali
- favorire il trasferimento di conoscenza anche fra studenti
- avere occasioni di riflessione e di esternalizzazione
- imparare dagli esperti (case studies)
- la motivazione
- l'aspetto sociale dell'apprendimento

Cosa è importante nel Blended Learning?

- Decomposizione del materiale didattico in piccole unità, sequenzializzazione
- **Obiettivi chiari** in ogni unità didattica
- Feedback immediato e compensi tangibili (Valutazione formale)
- Uso del feedback per guidare lo studente (forum)
- Creazione di mappe mentali accurate
- Collegamento fra teoria e pratica

Il **TUTOR** è una figura fondamentale per la buona riuscita del modello blended: è il fulcro attorno al quale ruotano le varie attività .

Considerando che l'apprendimento avviene all'interno di un gruppo di studenti guidati dal tutor, egli dovrebbe attraverso forum, chat, quiz, compiti offline, ecc. :

- curare che il contenuto dei materiali sia correlato agli scenari applicativi
- dare feedback adeguato alle varie situazioni (forum)
- controllare che la difficoltà dei compiti sia graduale
- stimolare la riflessione attraverso domande che riguardano il processo di apprendimento.

Per dare valenza ad un percorso di Blended Learning è necessario che la Rete o la scuola disponga di un set minimo di risorse necessarie per la gestione dei contenuti didattici e delle relazioni fra docenti e studenti.

Dall'esperienza **UIBI** è necessario disporre di un LMS (Learning Management System)

In pratica un ambiente integrato di piattaforma e App per fruizione Mobile, che consenta di erogare dei corsi in modalità e-learning in modo tale da poter iscrivere gli studenti e da tracciare delle attività online.

In sintesi, un LMS dà la possibilità di attivare un ambiente di apprendimento virtuale: una piattaforma web dinamica rivolta alla creazione e alla gestione completa di corsi online con un alto livello di interazione tra il docente-tutor e gli studenti

La piattaforma UIBI

Social Learning basato su Moodle

La Piattaforma UIBI basata su Moodle uno standard nell'ambito dell'e-learning personalizzata ed adattata per il Blended Learning e potenziata con una App sviluppata ad hoc che permette di utilizzare la piattaforma anche da tablet e smartphone

Questo LMS insieme alla App mantiene la potenzialità di identificare e tracciare le attività svolte essenziale per il riconoscimento delle ore svolte on-line

In questo approccio è possibile gestire la quota FAD distribuendola su più UDA mentre invece in un modello non integrato tradizionale è più facilmente gestibile applicare la quota FAD a intere unità di apprendimento

Piattaforma Uibi completamente GRATUITA raccoglie quali 100 scuole delle province di Lucca, Pisa e Livorno dal 2013 è diventato punto di riferimento per la diffusione di contenuti digitali e per la formazione on-line.

Nella piattaforma **RISCAT** mette a disposizione di tutte le scuole della rete uno spazio dove

- sviluppare e mettere in-line le proprie UDA
- iscrivere e monitorare le attività degli studenti delle classi
- effettuare tutoraggio on-line alle attività degli studenti
- condividere con gli altri docenti della rete corsi e materiali didattici per creare una repository di UDA incentivando il riuso di contenuti digitali

Spazio per i corsi di formazione on-line dei docenti della rete

Spazio per ciascuna scuola per pubblicare Corsi blended per i propri studenti

Spazio di condivisione delle Unità di Apprendimento fra docenti della rete



The screenshot shows the user interface of the RISCAT Uibi platform. On the left, a sidebar menu contains the following items: 'Categoria: Rete RISCAT' (expanded), 'Gestione categoria', 'Gruppi classe', 'Filtri', 'Impostazioni profilo', and 'Amministrazione del sito'. On the right, a search bar shows 'Tutti i corsi: Rete RISCAT'. Below the search bar is a list of course categories and institutions, each with a right-pointing arrow: 'Formazione docenti 2015-2016', 'Formazione docenti 2016-2017', 'IIS GALILEI ARTIGLIO - VIAREGGIO', 'ISI PIAGGIA - VIAREGGIO', 'ISI MACCHIAVELLI - LUCCA', 'ISI PERTINI - LUCCA', 'IIS BARSANTI - MASSA', 'ISIS CELLINI - FIRENZE', 'IPSIA PACINOTTI - PISA', and 'ISI MARCONI - VIAREGGIO'. At the bottom of the list is a 'UDA Sharing' section with a thumbs-up icon, a thumbs-down icon, and five stars, with a '0' next to each icon.

Come registrarsi a UiBi

Autonomamente tramite
registrazione al portale

Accedi con il tuo account

Username

Password

[Hai dimenticato lo username o la password?](#)

[Conferma](#)

Se sei un Docente non ancora iscritto a UiBi, iscriviti ora

[Crea un account docente](#)

Selezionare scuola -> LUCCA - RETE RISCAT

▼ INFORMAZIONI SCUOLA

Scuola di appartenenza

▼ Scegli username e password

Username*

Password*

▼ Inserisci i tuoi dati

Indirizzo email*

Indirizzo email (ripeti)*

Nome*

- LUCCA - Istituto Comprensivo Lucca 5 - Codice: LUIC843006
- LUCCA - Istituto Comprensivo Lucca 6 - Codice: LUIC84700D
- LUCCA - Istituto Comprensivo Lucca 7 - Codice: LUIC844002
- LUCCA - Istituto Comprensivo Lucca Centro Storico - Codice: LUIC848009
- LUCCA - Istituto Professionale "G.GIORGI" - Codice: LURI020008
- LUCCA - Istituto Professionale "S.PERTINI" - Codice: LUIS01200P
- LUCCA - Istituto Superiore "AUGUSTO PASSAGLIA" - Codice: LUIS00600B
- LUCCA - Istituto Superiore "E.FERMI" - Codice: LUIS016002
- LUCCA - Istituto Superiore "L.NOTTOLINI" - Codice: LUIS00900V
- LUCCA - Istituto Superiore "M.CIVITALI" - Codice: LUIS01100V
- LUCCA - Istituto Superiore "N.MACHIAVELLI" - Codice: LUIS001008
- LUCCA - Istituto Tecnico "F.CARRARA" - Codice: LUIS01700T
- LUCCA - Istituto Tecnico Agrario "N.B.BUSDRAGHI" - Codice: LUTA00901P
- LUCCA - Liceo Scientifico "A.VALLISNERI" - Codice: LUPS01000C
- LUCCA - LUCENSE SCpA - Codice: LUCENSE
- LUCCA - RETE DI ROBOTICA - Codice: ROBOTICA
- LUCCA - RETE RISCAT - Codice: RISCAT**
- LUCCA - RETE SENZA ZAINO - Codice: SENZAZAINO
- LUCCA - SCUOLA UIBI - Codice: LUTD02000V
- Lucca - TEST ISTITUTO COMPRENSIVO LUCCA SESTO - Codice: TESTLUIC84

Kit per il docente

1. account gmail
2. account dropbox
3. account ad un bookmark on line (diigo, list.ly)
4. account youtube (integrato a Gmail)
5. account a canale podcast per archiviazione contenuti audio (Spreaker ed altri)
6. account ad una piattaforma per la condivisione dei contenuti (drive, moodle, Uibi, Edmodo etc)

Competenze chiave richieste per poter svolgere una didattica multicanale ed inclusiva

1. Saper utilizzare un motore di ricerca (google)
2. Saper utilizzare tools di google
3. Saper gestire il proprio account youtube
4. Saper ricercare, modificare e creare immagini
5. Saper ricercare, modificare e creare podcast
6. Saper ricercare, modificare e creare video
7. Saper utilizzare una piattaforma e-learning (UIBI)
8. Saper condividere i contenuti realizzati
- 9. Saper valutare per competenze**

L'importanza del video nella didattica

Strumenti utili per crearli

[Screen cast-o-matic](#)

[Estensioni di Chrome](#) Screencastify

[Hangout](#)

[Camtasia](#),

[Go Animate](#)

[Powtoon](#)

[VideoScribe](#),

[Articulate Replay](#)

Per elaborarli e montarli

I-movie (mac)

[Moravi](#) (windows)

Powerdirector (windows)

[Wevideo](#) (on-line)

Video Toolbox (on-line)

Windows Live Movie Maker

Virtualdub

Youtube

[VideoANT](#) -> commentare Video

Lista aperta di risorse utili (costruite con list.ly)

Tool di produzione

<http://list.ly/list/15oE-tools-di-produzione>

Risorse didattiche

<http://list.ly/list/15dB-risorse-didattiche>

Costruire mappe

<http://list.ly/list/15pA-costruire-mappe>

Risorse per la scuola digitale

<http://list.ly/list/Gv2-risorse-per-linsegnamento-digitale>

FONTI PER VIDEO LEZIONI DA SCARICARE ED UTILIZZARE

- <http://www.bignomi.rai.tv/>
- <http://www.raiscuola.rai.it/>
- <http://www.oilproject.org/>
- <http://repetita.treccani.it/>
- <http://www.flippedclassroomrepository.it>
- <http://www.digitrete.altervista.org/audio-tools>