

GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE

Cittadinanza digitale: quali competenze?

A cura di Rossella Palmizio

In questa guida posso imparare:

- Realizzare ambienti stimolanti e favorevoli all'apprendimento
- Rendere protagonisti gli studenti
- Progettare scenari metodologici fondamentali per realizzare ambienti stimolanti

PROGETTAZIONE

Obiettivo

Progettare uno scenario metodologico WebQuest, strategia didattica imperniata sul problem solving, sull'educazione all'uso dell'informazione, analisi, sintesi e valutazione. La durata dipende dal compito assegnato. Il ruolo del docente è facilitatore degli apprendimenti.

Descrizione delle azioni passo dopo passo

- 1) Il docente sceglie l'argomento
- 2) Ricerca le informazioni per avviare l'argomento e per guidare la ricerca delle risorse da parte degli studenti
- 3) Stimola l'apprendimento assegnando un compito
- 4) Il compito viene consegnato al docente e discusso

...

REALIZZAZIONE

Obiettivo

Realizzare un'unità didattica con metodologia WebQuest seguendo le fasi indicate utilizzando una piattaforma.

Descrizione delle azioni passo dopo passo

Inserire in piattaforma il seguente scenario

- 1) Introduzione: si forniscono le informazioni di base

-
- 2) Compito: si spiega il compito autentico da svolgere (devono essere individuate le risorse necessarie per realizzare il compito ad es. video, libro interattivo, ...)
 - 3) Conclusione: si valuta il lavoro svolto

CONDIVISIONE

Obiettivo

Condividere lo scenario Webquest e seguire la realizzazione del compito assegnato

Descrizione delle azioni passo dopo passo

- 1) Scegliere diverse piattaforme per monitorare la realizzazione del compito
- 2) sviluppare ogni punto dello scenario
- 3) Qui due esempi di condivisione:

[Chimica e ambiente](#)

[La struttura dell'atomo](#)

...

VALUTAZIONE

Obiettivo

Valutazione del compito assegnato: la rubrica di valutazione dipende dal compito assegnato, tiene conto dei tempi di consegna e dell'aderenza alla consegna.

Dovranno essere valutate inoltre le competenze trasversali e le soft skills: utilizzo funzionale e consapevole delle tecnologie, capacità di risolvere i problemi, uso consapevole e critico delle risorse, capacità di relazionarsi.

Descrizione delle azioni passo dopo passo

Lo studente può consegnare un elaborato digitale in cui ha ricercato, elaborato, inserito immagini e video seguendo le regole del copyright.

Possono consegnare un lavoro collaborativo

Gli studenti possono confrontarsi mediante esposizione orale.

Strumenti per diventare esperti

<https://www.createwebquest.com>

<https://www.bookwidgets.com>

Alcuni esempi:

[Chimica e ambiente](#)

[La struttura dell'atomo](#)

Sitografia per diventare esperti

http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf

http://forum.indire.it/repository_cms/working/export/6057/3.html

<https://libguides.sdsu.edu/c.php?g=448000&p=3057162>

https://web.archive.org/web/20050623222307/http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp

<https://web.archive.org/web/20050623151944/http://bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>

http://www.bibliolab.it/webquest_task/WebQuest%20Rubric.htm

<https://www.infoday.com/MMSchools/nov00/march.htm>

https://www.hubscuola.it/didatticaadistanza/buonepratiche/6_web_quest.pdf

Bibliografia per diventare esperti

New WebQuest. Apprendimento cooperative, comunità creative di ricerca e complex learning nella scuola di oggi, F. Bearzi, S. Colazzo , Franco Angeli, 2017