



Liceo  
Statale  
Bonaventura  
Rescigno



**MIM**  
Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

# Formazione docenti neoassunti a.s.2024/25

Metodologie didattiche e strumenti digitali

**IND  
IRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA

*Prof.ssa Carmela Rosati*



# Articolo 42 del CCNL

“Il profilo professionale dei docenti è costituito da competenze disciplinari, informatiche, linguistiche, psicopedagogiche, metodologico-didattiche, organizzativo-relazionali, di orientamento e di ricerca, documentazione e valutazione tra loro correlate ed interagenti, che si sviluppano col maturare dell’esperienza didattica, l’attività di studio e di sistematizzazione della pratica didattica.

I contenuti della prestazione professionale del personale docente si definiscono nel quadro degli obiettivi generali perseguiti dal sistema nazionale di istruzione e nel rispetto degli indirizzi delineati nel piano dell’offerta formativa della scuola”

*Prof.ssa Carmela Rosati*

# Articolo 42 del CCNL: Il fondamento delle competenze

L'articolo 42 del Contratto Collettivo Nazionale di Lavoro (CCNL) del comparto scuola rappresenta il pilastro su cui si fondano le competenze professionali dei docenti. Questo articolo delinea un ampio spettro di competenze necessarie per un insegnante, che vanno dalle discipline specifiche alle abilità informatiche e linguistiche.

## Competenze Chiave

- Disciplinari
- Informatiche
- Linguistiche
- Psicopedagogiche

## Competenze Didattiche e Relazionali

- Metodologico-didattiche
- Organizzativo-relazionali
- Di orientamento

## Competenze Trasversali

- Di ricerca
- Documentazione
- Valutazione

Queste competenze non sono statiche, ma si evolvono costantemente attraverso l'esperienza sul campo e la formazione continua, consentendo ai docenti di rimanere aggiornati e di adattarsi alle mutevoli esigenze degli studenti e della società.

# DigCompEdu: La bussola per le competenze digitali

DigCompEdu è un framework europeo che funge da strumento di autovalutazione e sviluppo delle competenze digitali per i docenti. Offre una struttura chiara e completa per identificare le proprie aree di forza e le aree in cui è necessario migliorare. È costituito da 6 aree di competenza, 22 competenze specifiche e 6 livelli di padronanza. Adottare DigCompEdu significa intraprendere un percorso di crescita professionale consapevole, mirato ad integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica.

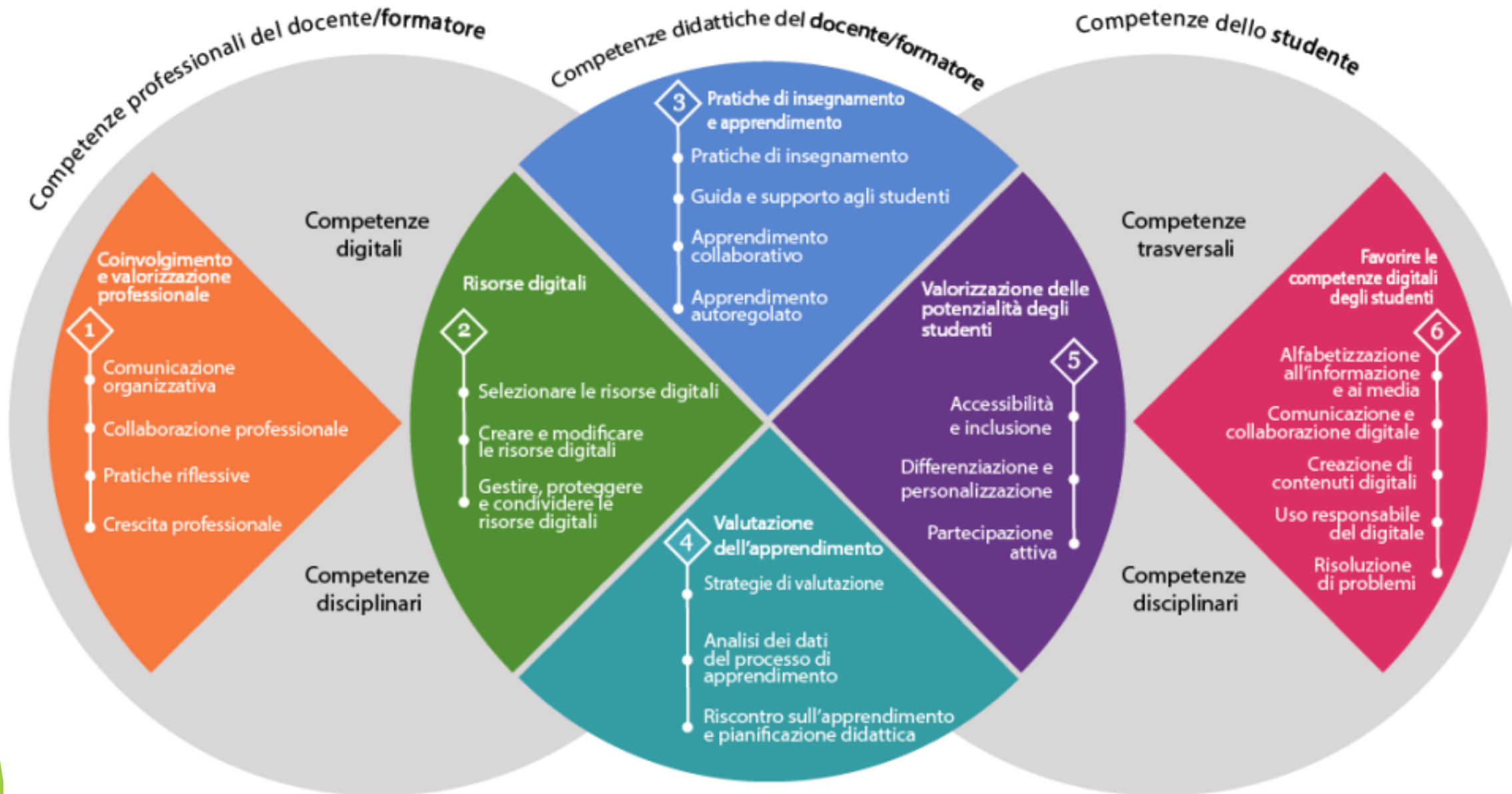
Le sei aree di competenza chiave del DigCompEdu:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire le competenze digitali degli studenti



*Prof.ssa Carmela Rosati*

# DigCompEdu



Prof.ssa Carmela Rosati



## **Coinvolgimento e valorizzazione professionale**



# **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale**

## **Comunicazione organizzativa**

Usare le tecnologie digitali per ottimizzare la comunicazione con gli studenti, le famiglie e con altri attori dell'organizzazione educativa. Contribuire allo sviluppo delle strategie di comunicazione a tutti i livelli dell'organizzazione.

## **Pratiche riflessive**

Riflettere sulle pratiche digitali, valutandole in modo critico e contribuendo attivamente al loro sviluppo, anche in collaborazione con i propri pari.

*Prof.ssa Carmela Rosati*



## **Coinvolgimento e valorizzazione professionale**



# **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale**

## **Collaborazione professionale**

Usare le tecnologie digitali per collaborare con i propri pari, condividere conoscenze ed esperienze, e contribuire all'innovazione delle pratiche didattiche.

## **Crescita professionale**

Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali a supporto della propria crescita professionale, come la partecipazione ad attività di formazione che utilizzano strumenti tecnologici.

Le competenze digitali del docente riguardano la capacità di utilizzare le tecnologie non solo per migliorare le pratiche di insegnamento, ma anche per interagire a livello professionale con colleghi, studenti e genitori, per la propria crescita professionale e per contribuire al miglioramento dell'organizzazione.

*Prof.ssa Carmela Rosati*

# Area 2: Risorse digitali

## Selezionare le risorse digitali

Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica, considerando gli obiettivi di apprendimento, il contesto d'uso, l'approccio pedagogico e i bisogni degli studenti.

- Formulare strategie di ricerca appropriate
- Valutare criticamente la credibilità delle fonti
- Considerare le restrizioni d'uso e i diritti d'autore

## Creare e modificare le risorse digitali

Modificare risorse esistenti (quando consentito) e creare nuove risorse digitali per la didattica, considerando la progettazione del percorso didattico, gli obiettivi specifici e i bisogni degli studenti.

- Combinare e integrare risorse esistenti
  - Creare risorse educative ex novo
  - Conoscere le diverse licenze applicabili
- Prof.ssa Carmela Rosati*

## Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Organizzare e gestire i contenuti digitali, proteggere quelli sensibili, rispettare le norme sui diritti d'autore e capire come creare risorse educative aperte con le opportune licenze.

- Condividere risorse tramite piattaforme digitali
- Citare appropriatamente le fonti
- Proteggere dati e risorse sensibili

# Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento



## Pratiche di insegnamento

Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento. Gestire gli interventi didattici digitali e sperimentare nuovi approcci pedagogici.



## Guida e supporto agli studenti

Usare gli strumenti digitali per migliorare le interazioni con gli studenti, offrendo supporto tempestivo e personalizzato, sia all'interno che all'esterno del contesto formale.



## Apprendimento collaborativo

Usare le tecnologie digitali per favorire la collaborazione fra gli studenti, aiutandoli a utilizzare gli strumenti digitali per realizzare consegne collaborative e migliorare la creazione condivisa di conoscenza.



## Apprendimento autoregolato

Usare le tecnologie digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato, rendendo gli studenti capaci di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento.

Le tecnologie digitali possono arricchire le strategie didattiche in molti modi. La competenza chiave di questa area è saper integrare efficacemente le tecnologie nelle diverse fasi del processo di insegnamento e apprendimento, spostando l'attenzione dai processi guidati dal docente a quelli centrati sullo studente.

# Area 4: Valutazione dell'apprendimento

## Strategie di valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione valutazione formativa e sommativa. Diversificare Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

- Monitorare i processi di apprendimento
- Ottimizzare strategie di valutazione formativa
- Facilitare lo svolgimento dei compiti e la loro valutazione

## Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento.

- Analizzare criticamente i dati disponibili
- Progettare attività che generino dati utili
- Interpretare i dati per migliorare la didattica

## Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati per adattare le strategie didattiche e fornire supporto mirato.

- Fornire riscontro alle consegne elettroniche
- Adattare le pratiche in base ai dati
- Coinvolgere gli studenti nella valutazione

L'uso delle tecnologie digitali nell'educazione apre la porta a una vasta gamma di dati relativi alle attività e alle modalità di apprendimento degli studenti. Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo.

# Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti



## Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali, considerando aspettative, abilità e vincoli di ciascuno.



## Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e definendo percorsi individuali.



## Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie per favorire l'approccio propositivo e creativo, promuovendo il pensiero critico e ampliando il percorso di apprendimento con attività in contesti reali.

Le tecnologie digitali possono favorire strategie didattiche centrate sullo studente, amplificando le opportunità di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento. Possono coinvolgere e motivare gli studenti, favorire una didattica personalizzata e garantire l'accessibilità a tutti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

# Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

**Alfabetizzazione all'informazione e ai media** - Proporre attività che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi, individuare e valutare criticamente informazioni e fonti in ambienti digitali

**Comunicazione e collaborazione digitale** - Proporre attività che richiedano l'uso efficace e responsabile delle tecnologie per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

**Creazione di contenuti digitali** - Proporre attività che richiedano di esprimersi mediante mezzi digitali, creando e modificando contenuti in formati diversi, insegnando i principi dei diritti d'autore.

**Uso responsabile del digitale** – Garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti nell'uso delle tecnologie, rendendo gli studenti responsabili e autonomi nell'affrontare eventuali rischi

**Risoluzione di problemi** – Proporre attività che richiedano di identificare e risolvere problemi tecnici o di applicare creativamente le conoscenze tecnologiche a nuove situazioni.

La capacità del docente di promuovere le competenze digitali degli studenti è **fortemente interconnessa alle proprie competenze digitali**. Seguendo la logica del Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp), questa area si articola in cinque categorie che riflettono le competenze digitali fondamentali che gli studenti dovrebbero sviluppare.

# Modello SAMR: Un Framework per l'Integrazione Tecnologica

Il modello SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) offre una guida per integrare la tecnologia in modo graduale e significativo. Inizia con la **Sostituzione** (la tecnologia sostituisce uno strumento tradizionale senza cambiamenti funzionali), passa all'**Aumento** (la tecnologia offre miglioramenti funzionali), poi alla **Modifica** (la tecnologia consente una riprogettazione significativa del compito) e infine alla **Ridefinizione** (la tecnologia permette la creazione di nuovi compiti precedentemente impensabili). Comprendere SAMR aiuta a superare l'uso superficiale della tecnologia.



# Esempi concreti di attività didattiche

Diamo uno sguardo ad esempi pratici di integrazione del modello SAMR:



## Sostituzione

Usare un ebook invece di un libro cartaceo.



## Aumento

Usare un ebook con funzionalità di ricerca e annotazione.



## Modifico

Creare un progetto collaborativo online invece di un compito individuale.



## Ridefinizione

Realizzare un tour virtuale interattivo.

Questi esempi dimostrano come la tecnologia può essere utilizzata per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti a tutti i livelli, dalla semplice sostituzione di strumenti tradizionali alla creazione di attività completamente nuove e innovative.

# Competenze del docente nell'era digitale: Prossimi passi

In sintesi possiamo affermare che le competenze del docente nell'era digitale sono un mix di conoscenze disciplinari, abilità tecnologiche e competenze pedagogiche. Il CCNL, DigCompEdu e il modello SAMR offrono strumenti preziosi per lo sviluppo professionale continuo.

## 1 Aggiornamento costante

Rimanere aggiornati sulle ultime tendenze tecnologiche e pedagogiche.

## 2 Autovalutazione

Utilizzare DigCompEdu per identificare le aree di miglioramento.

## 3 Integrazione efficace

Applicare il modello SAMR per trasformare la didattica.

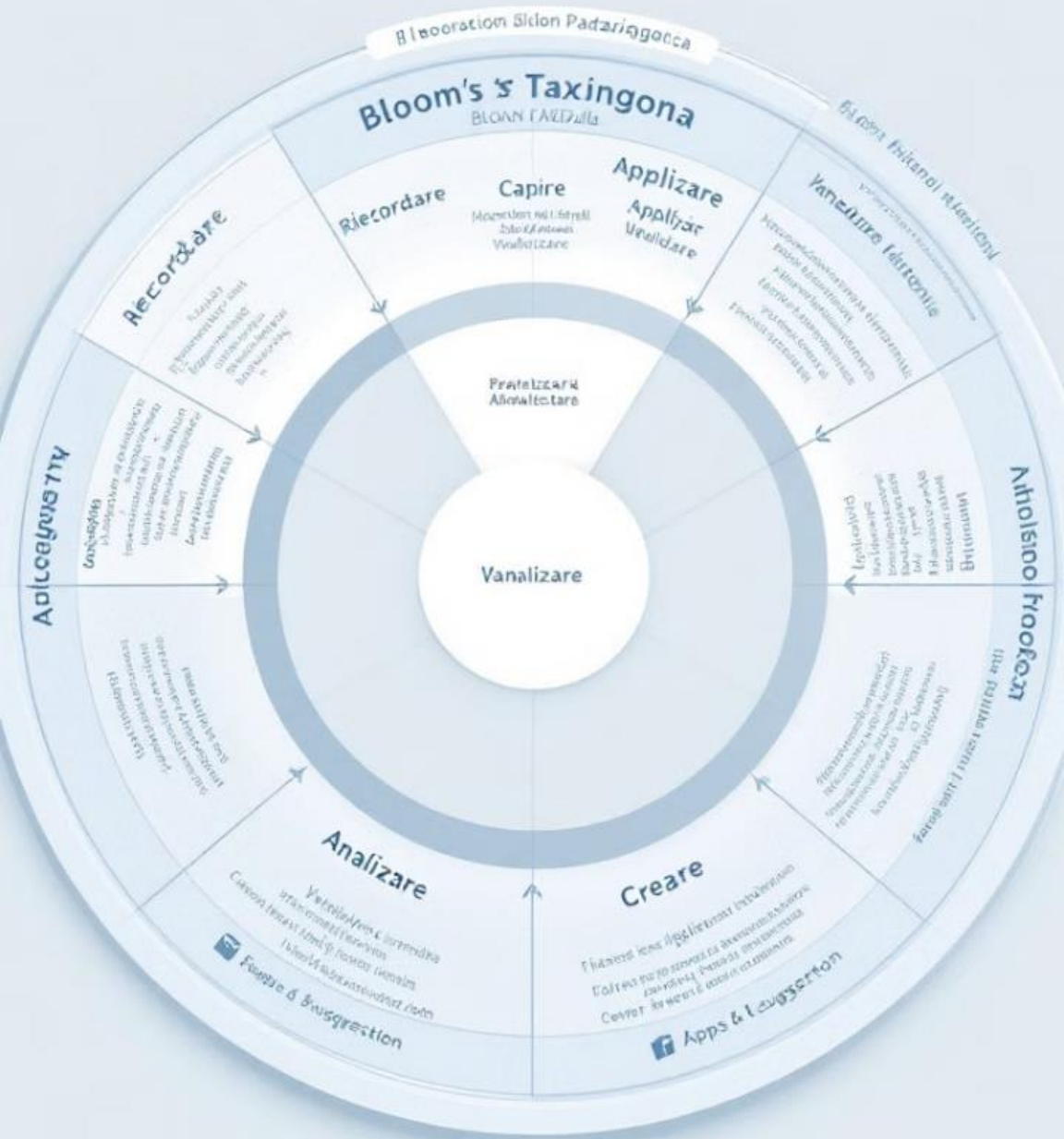


# SAMR e la Ruota Padagogica: Un'Armonia Perfetta

La bellezza del modello SAMR risiede nella sua sinergia con la ruota padagogica di Allan Carrington. Mentre SAMR indica il *grado* di integrazione tecnologica, la ruota padagogica ci guida nella *scelta* degli strumenti digitali in base agli obiettivi di apprendimento e ai livelli della tassonomia di Bloom. Combinando i due modelli, possiamo garantire che la tecnologia non sia solo un'aggiunta, ma un vero motore di apprendimento significativo.

*Prof.ssa Carmela Rosati*

## The **Padagogica Wheel** and level of Alan Carrington



# Ruota Padagogica di Allan Carrington: Obiettivi e Strumenti

La ruota padagogica è uno strumento potente per la progettazione didattica. Al centro troviamo la tassonomia di Bloom, che ci aiuta a definire obiettivi di apprendimento sfidanti. Ogni spicchio della ruota suggerisce app e strumenti digitali specifici per quel livello cognitivo. Ad esempio, per "Ricordare" possiamo usare flashcards digitali, mentre per "Creare" possiamo sfruttare strumenti di storytelling digitale. La ruota ci invita a scegliere app e strumenti che supportano **attivamente** l'apprendimento.

*Prof.ssa Carmela Rosati*

## Criteria di Selezione delle App

**Criteria per Ricordare:** Le App che sono adatte allo stadio "Ricordare" migliorano l'abilità dell'utente di definire termini, identificare fatti, o richiamare e localizzare informazioni. Molte App educative rientrano nella fase "Ricordare" dell'apprendimento. Esse richiedono a chi le utilizza di scegliere una risposta da una lista, trovare collegamenti e mettere in sequenza contenuti o inserire risposte.

**Criteria per Capire:** Le App che sono adatte allo stadio "Capire" consentono allo studente di spiegare idee o concetti. Le App per la comprensione non si limitano alla selezione di una risposta "giusta" e presentano un modello più aperto per riassumere contenuti e tradurre significati.

**Criteria per Applicare:** Le App che sono adatte allo stadio "Applicare" consentono allo studente di dimostrare la propria abilità nell'implementare processi e metodi appresi. Esse evidenziano anche la capacità di applicare concetti in contesti inusuali.

**Criteria per Analizzare:** Le App che sono adatte allo stadio "Analizzare" migliorano la capacità di chi le usa di distinguere tra rilevante ed irrilevante, stabilire relazioni e riconoscere l'organizzazione del contenuto.

**Criteria per "Valutare":** Le App che sono adatte allo stadio "Valutare" migliorano la capacità dell'utente nel giudicare materiali o metodi sulla base di criteri autodefiniti o eterodefiniti. Esse aiutano lo studente a giudicare l'affidabilità, l'accuratezza, la qualità e l'efficacia dei contenuti ed a giungere a decisioni ponderate.

**Criteria per Creare:** Le App che sono adatte allo stadio "Creare" consentono allo student di generare idee, pianificare progetti e creare prodotti.



**Il Primo Progetto di traduzione della Ruota Padagogica**

Per il 2018 sono programmate 30 lingue. Per le ultime lingue, vedere [bit.ly/languageproject](http://bit.ly/languageproject).

### In piedi sulle Spalle dei Giganti

Questa ruota delle Tassonomie, senza le App, si trova per la prima volta sul sito web di consulenze educative di Paul Hopkins [mmweb.org.uk](http://mmweb.org.uk). Questa ruota fu creata da Sharon Arley e fu un adattamento dell'adattamento di Bloom (1956) ad opera di Kathwhol e Anderson (2001). L'idea di adeguarlo ulteriormente per l'iPad nella V2.0 e V3.0 si deve a Kathy Schrock sul suo sito web [BloominApps.com](http://BloominApps.com). Nella V4.0 i Criteria di Selezione delle App si basano sull'eccellente [articolo in sei parti in EduTopia](http://articolo.in.sei parti.in.EduTopia) di Diane Darrow. La V5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Verbi di Azione basati sull'infografica "Bloom's Digital Taxonomy Verbs" pubblicata da Globalcitizen.org, apparso per la prima volta in "Bloom's Digital Taxonomy Verbs for 21st Century Students" sul blog Teachthought.



Sviluppato da Allan Carrington  
Designing Outcomes Adelaide SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)



La Ruota Padagogica by Allan Carrington è sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Basata su un lavoro in <http://tinyurl.com/bloomsblog>.

## La Ruota Padagogica ITA V5.0 Android



<http://bit.ly/PWITAV5>

La Versione Apple IOS può essere scaricata dal sito "In support of Excellence", al link sopraindicato



**Utilizzare al meglio la Ruota Padagogica**

Usatela come una serie di suggerimenti o ingranaggi interconnessi per controllare l'insegnamento dalla fase di progettazione a quella di implementazione.

**L'Ingranaggio della Proprietà:** Questo è il nocciolo del progetto di apprendimento. Occorre costantemente rivisitare cose come etica, responsabilità e cittadinanza. Chiedetevi come "sembrerà" lo studente dopo questa esperienza di apprendimento, per es. Cosa lo farà sembrare vincente agli occhi degli altri? Chiedetevi: "Come tutto ciò che faccio supporta queste qualità e capacità?"

**L'Ingranaggio della Motivazione:** Chiedetevi: "Come tutto ciò che costruisco ed insegno dà a colui che apprende autonomia, padronanza e scopo?"

**L'Ingranaggio di Bloom:** Vi aiuta a progettare gli obiettivi di apprendimento che raggiungono il pensiero di ordine più elevato. Provate a raggiungere almeno un obiettivo per ogni categoria. Solo dopo di ciò sarete pronti per un incremento della tecnologia.

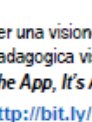
**L'Ingranaggio della Tecnologia:** Chiedetevi: "Come può servire alla mia pedagogia?" Le App sono solo suggerimenti, cercatene di migliori e combinatele più di una in una sequenza di apprendimento.

**L'Ingranaggio del Modello SAMR:** "Come userete le tecnologie che avete scelto?"

Allan Carrington

**Riconoscimento ringraziamento a:**  
Maria Cristina Bevilacqua per la traduzione in Italiano. Maria Cristina insegna all'Istituto di Istruzione Superiore di Ceccano (FR), Italia ed è una Formatrice/Aggiornatrice.

Per maggiori risorse in Italiano visiti il blog: <http://bit.ly/padagogica>



Per una visione più dettagliata di come funzioni la Ruota Padagogica visiti il post "The Pedagogy Wheel - It's Not About The App, It's About The Pedagogy" sul Blog TeachThought <http://bit.ly/aboutpedagogy>

# Esempi Pratici: App e Strumenti per Ogni Livello di Bloom

## Ricordare

Flashcards digitali (Quizlet), mappe mentali (MindMeister).

## Capire

Video interattivi (Edpuzzle), strumenti di annotazione collaborativa (Google Docs).

## Applicare

Simulazioni (PhET), strumenti di problem solving (Wolfram Alpha).

## Analizzare

Strumenti di analisi dati (Google Sheets), piattaforme di discussione (Forums).

Questo layout evidenzia come diverse app e strumenti digitali possono essere integrati nei diversi livelli della tassonomia di Bloom.

# Progettare Attività Coinvolgenti con la Ruota Padagogica

La ruota pedagogica non è solo un elenco di app, ma un catalizzatore per la creatività didattica. Immaginiamo di voler progettare una lezione sul cambiamento climatico. Potremmo iniziare definendo gli obiettivi di apprendimento (es. "Analizzare le cause del cambiamento climatico") e poi, con l'aiuto della ruota, scegliere strumenti di visualizzazione dati e piattaforme di discussione per stimolare il pensiero critico degli studenti. L'obiettivo è creare attività che vadano **oltre** la semplice memorizzazione.

*Prof.ssa Carmela Rosati*

# Integrare le Metodologie Innovative nella Pratica Didattica

Come possiamo integrare queste metodologie nella nostra pratica didattica?

In una lezione di storia, potremmo usare il debate per analizzare eventi controversi.

In matematica, potremmo applicare il Design Thinking per risolvere problemi reali.

La chiave è sperimentare, adattare le metodologie al contesto specifico e coinvolgere attivamente gli studenti.

Ricordiamo che la tecnologia è un **mezzo**, non un fine.

*Prof.ssa Carmela Rosati*



# [Metodologiedidattiche.it](http://Metodologiedidattiche.it)

## Una Miniera di Risorse per l'Innovazione

1

**Un Portale Ricco di Ispirazione**

[Metodologiedidattiche.it](http://Metodologiedidattiche.it) è un sito web dedicato all'innovazione didattica. Sono presenti idee, spunti, materiali e risorse per sperimentare nuove metodologie e rendere le lezioni più efficaci e coinvolgenti.

2

**Metodologie Innovative a Portata di Clic**

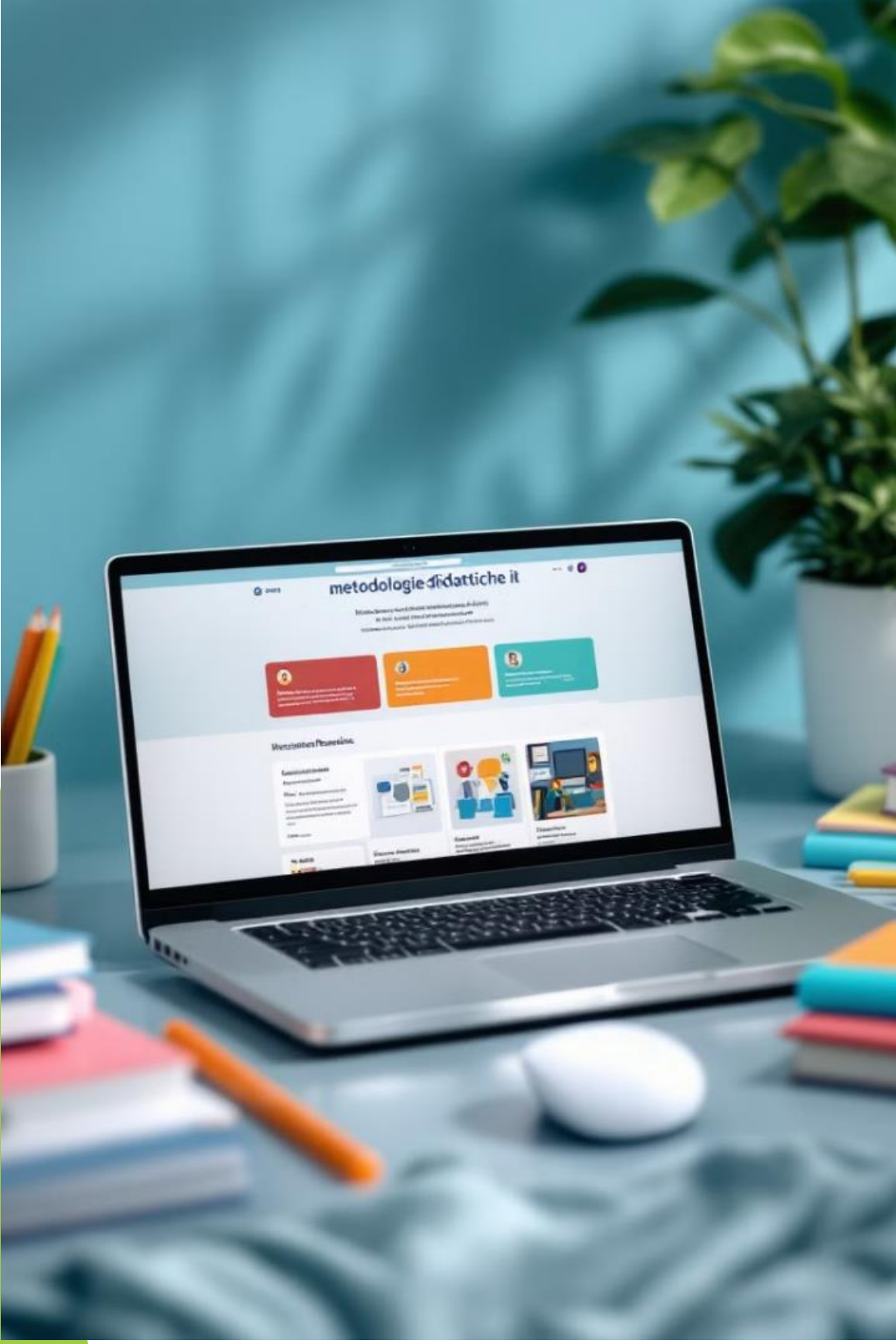
Il sito presenta numerose metodologie didattiche innovative, come la flipped classroom, il Design Thinking, il cooperative learning, il debate, il service learning e l'outdoor education.

3

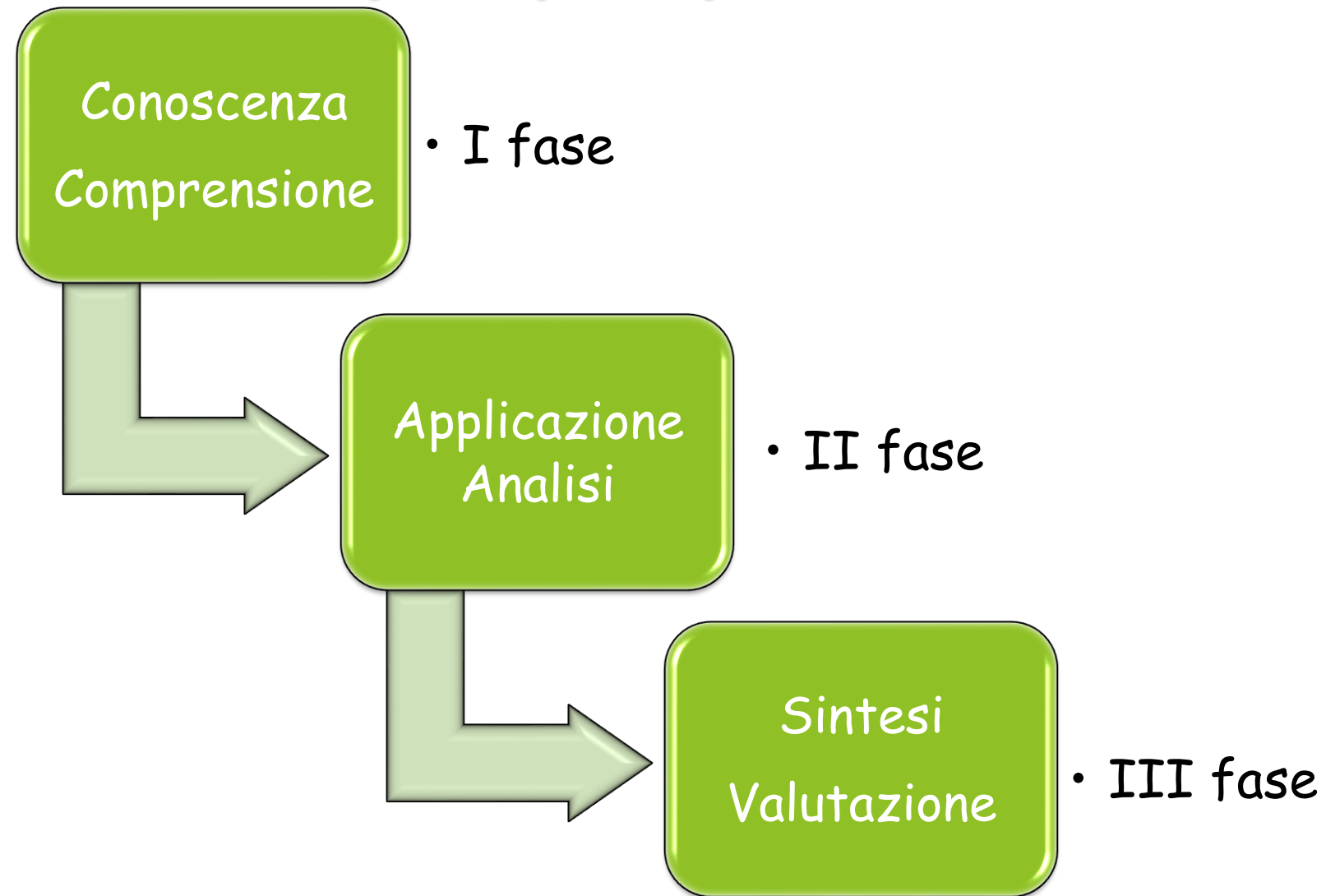
**Un Supporto Concreto per la Vostra Pratica Didattica**

[Metodologiedidattiche.it](http://Metodologiedidattiche.it) offre un supporto concreto per integrare queste metodologie nella pratica didattica quotidiana, con esempi, guide e strumenti utili.

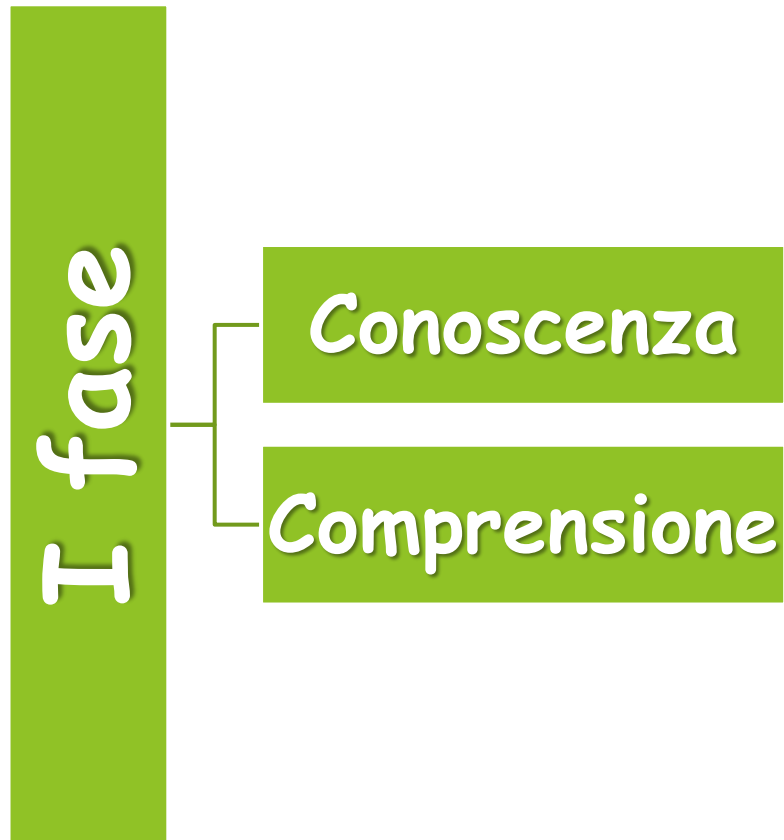
*Prof.ssa Carmela Rosati*



# 3, 2, 1, via!



# Prepariamo una lezione-a



# Prepariamo una lezione-b



# Prepariamo una lezione





# Competenze Chiave per il Docente nell'Era Digitale

In conclusione, il docente nell'era digitale deve possedere competenze pedagogiche solide, capacità di integrare la tecnologia in modo significativo e apertura verso l'innovazione didattica. La formazione continua e l'aggiornamento professionale sono **essenziali** per rimanere al passo con i tempi e offrire agli studenti un'esperienza di apprendimento di alta qualità.

*Prof.ssa Carmela Rosati*

***"La mente non è un vaso da riempire,  
ma un fuoco da accendere."***

*Plutarco*

**Siate fuochi che accendono menti,  
mani che accompagnano sogni,  
cuori che ascoltano.**

**Buon lavoro!**