

Lo zaino digitale

Il Digitale per L'Inclusione



Caterina Ortu

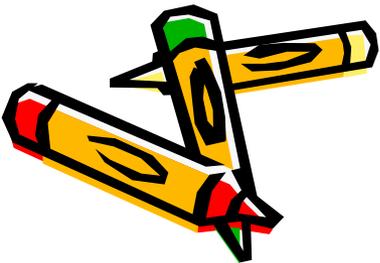
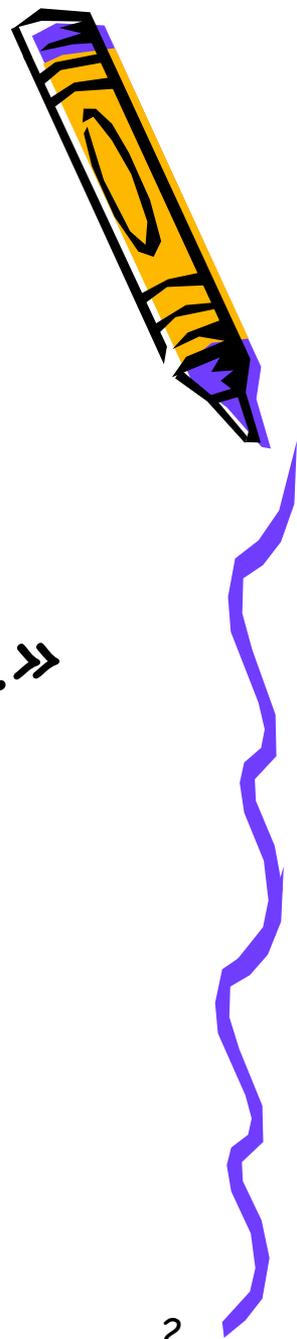


caterina.ortu@istruzione.it - ufficio liceo Porto Torres

079502254

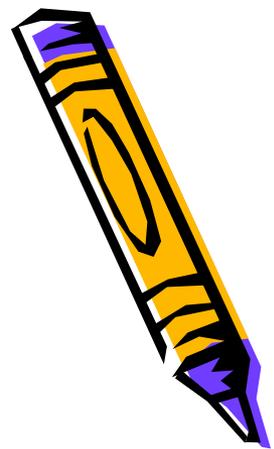
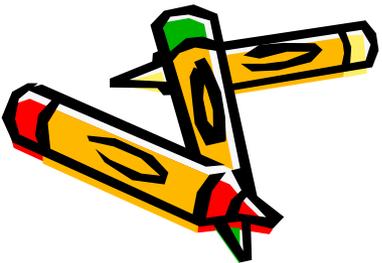
*«Se di tanto in tanto non hai degli
insuccessi, è segno che non stai
facendo nulla di davvero innovativo.»*

W. Allen



Lo zaino digitale

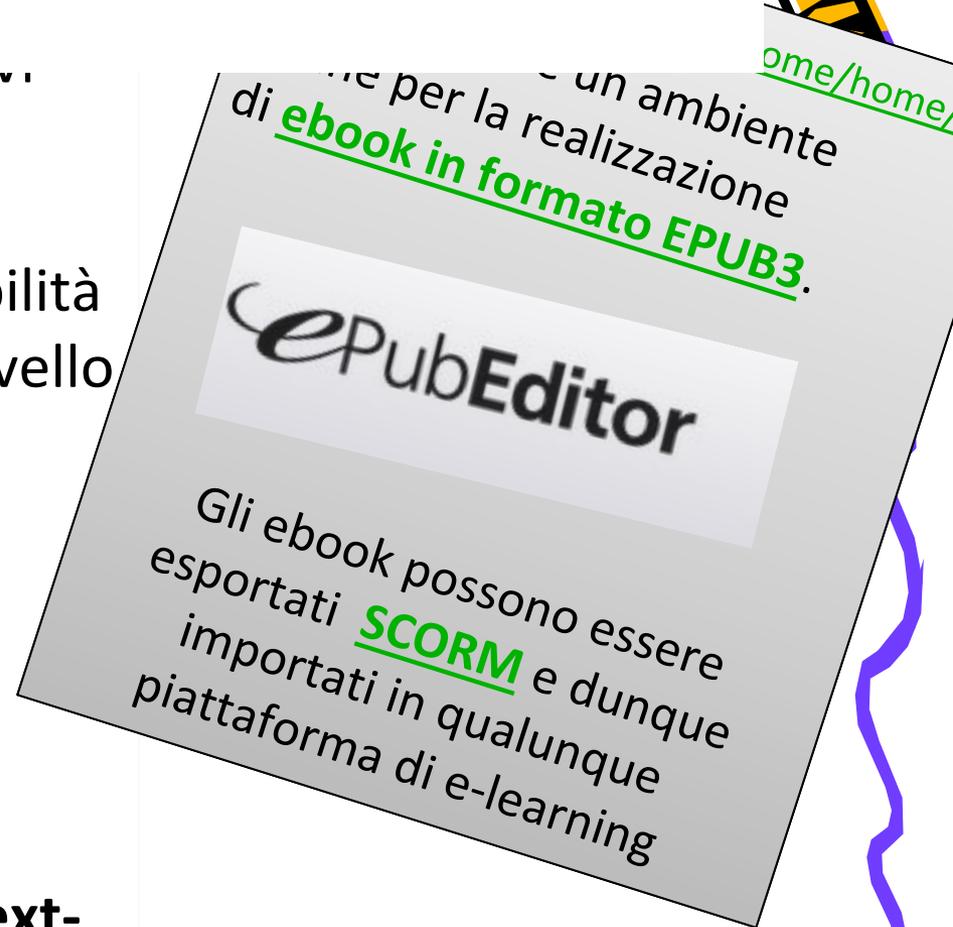
- Risorse didattiche on line
- Costruire risorse didattiche
- Condividere e collaborare
- Video e storytelling
- Presentazioni e mappe concettuali
- Applicazioni per la didattica
- Giochi didattici interattivi
- Quiz con autocorrezione
- Flash card
- Coding e pensiero computazionale
- Robotica educativa
- Realtà aumentata
- Realtà virtuale



Costruzione di contenuti digitali

Si scorgono opportunità nei nuovi sviluppi dell'editoria digitale, in particolare per quanto riguarda **EPUB3**, i cui standard di accessibilità incorporati sono riconosciuti a livello internazionale.

- Le pubblicazioni che utilizzano EPUB3 offrono la possibilità di «**leggere con gli occhi, le orecchie o le dita**» in modo integrato attraverso opzioni sincronizzate di sintesi vocale (**text-to-speech**) e video.

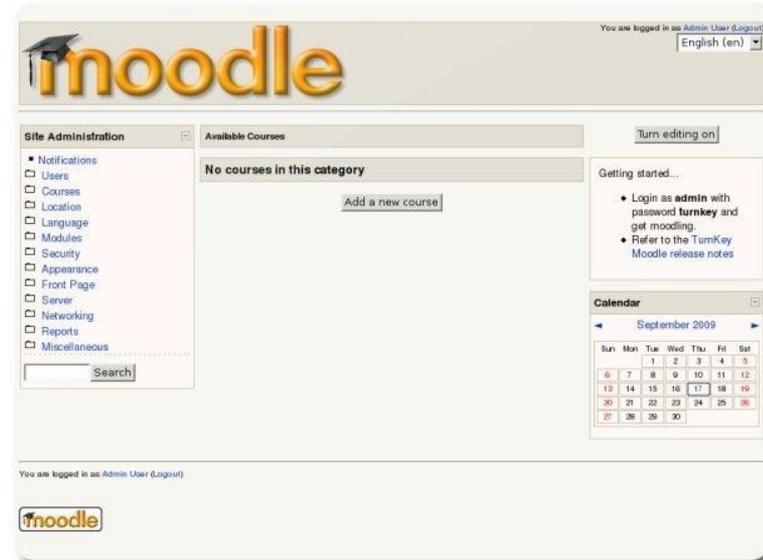


[Manuale Epub editor](#)

Piattaforma e-



•Claroline



Piattaforma Claroline



[Il mio desktop](#) | [I miei messaggi](#) | [Amministrazione della piattaforma](#)

[Caterina Ortu](#) | [Manage my account](#) | [Esci](#)

★ Claroline > CODING

Visualizzazione : [Studiante](#) | [Responsabile del corso](#)

CODING

INSEGNARE CODING

CODING
Caterina Ortu

- Course homepage
- Descrizione del corso
- Calendario
- Annunci
- Documenti e link
- Esercizi
- Percorso didattico
- Lavori
- Forum
- Gruppi
- Utenti
- Wiki
- Chat

New items (to another date)

Modifica l'elenco degli strumenti

Impostazioni del corso

Create a session course

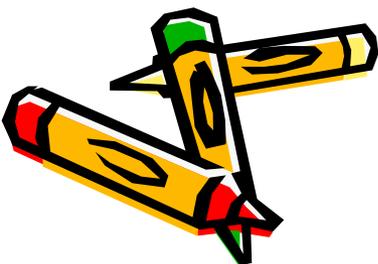
Statistiche

Add a new portlet: Calendar

Headlines | Manage

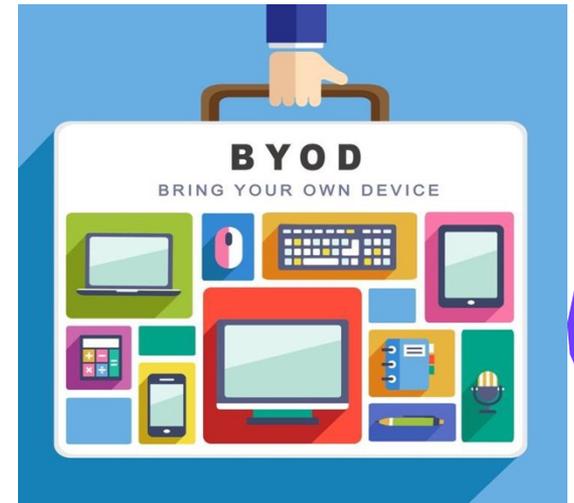
Annunci recenti | Manage

Nessun annuncio

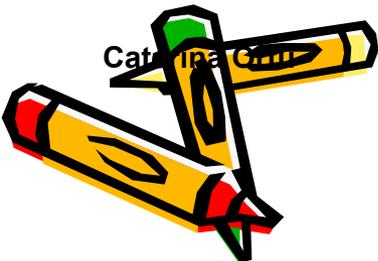


Integrazione del mobile nell'ambiente di apprendimento - il BYOD

- Porta il tuo dispositivo
- E poi?
 - **ricerca, raccolta,**
 - **condivisione** di informazioni
 - **produzione**
 - Video - presentazioni
 - **verifiche** test
 - Quiz
 - **Coding**
 - **Blog**
 - **Apps**

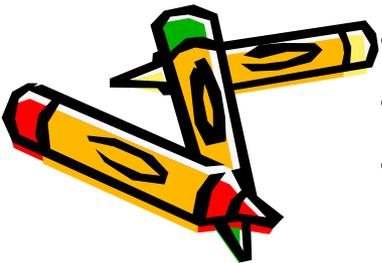


Catrina C.

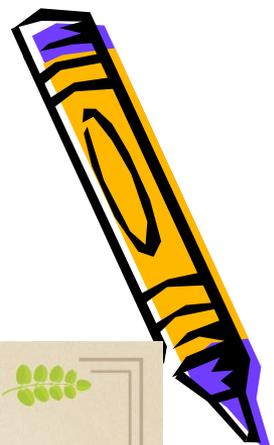


Digital storytelling

- Narrazione realizzata con strumenti digitali
- Consente un approccio più semplice ai concetti didattici più complessi
- È in grado di coinvolgere e motivare gli studenti
- l'approccio narrativo ha la capacità di favorire la networked knowledge (conoscenza connettiva) e la combinatorial creativity (creatività combinatoria) (da Maria Popova in <https://www.brainpickings.org/2011/08/01/networked-knowledge-combinatorial-creativity/>)
- <https://www.thinglink.com/>
- <https://www.preceden.com/session>
- <https://www.powtoon.com/>
- <https://tourbuilder.withgoogle.com/>
- <https://www.tiki-toki.com/>



Infografica



- Easel.li
- Piktochart
- Venngage
- Lavagna condivisa
- Padlet

Romeo and Juliet
What do you think of the play?

Tania
I think it is a very tragical story...in the name of love...A pair of star-crossed lovers take their life..

Gabriele
I think Romeo and Juliet is a play for young people because it is a romantic modern story.

giordano
In my opinion Romeo and Juliet is a fantastic play because if their families were enemies the two lovers resisted until they died. I like the "Balcony scene".

Valentina
a boy". I love because it is romantic. It best verses

laura
"Good Night, Good night! Parting is such sweet sorrow, that I shall say good night till it be morrow." This is the most exciting story I've ever read.

Samantha
I really like the play Romeo and Juliet, because it is a tragedy with a beautiful love story. We can understand all the suffering of the tv

Greta
"My only t Juliet were they fall ir love with that they

ale1507
Oh Romeo, Romeo, wherefore art thou Romeo...just few words which anyway can well express all Juliet's suffering and desperation

Melody
Their love was beautiful, romantic and tragic and that is why it moves today.

Elisa
It's one of the most famous stories in the world and it's beautiful! I like it because in m th

Elisa B.
The play "Romeo and Juliet is fantastic because the two youngs are falling love and thy do everything to save their love. I like so much the "Balcony scene".

Isabell
shakespeare enhances the human feelings, reveals the true love between two teenagers. this sweet love is thwarted by the hatred.

Valentina
But love is blind cannot see The pretty follies that themselves commit;

Federico

Lisa
I like this play very much. The best scene is when Romeo and Juliet fall in love at the masque. I love this

Matteo
In my opinion Romeo and Juliet is an amazing love and tragic story, the two guys don't care if their families are enemy because they are falling in love.

IlVisi8
It is the best known tragedy in the world because it is about the



LATINO
Il parte
il latino letterario

alle origini **CARMINA** con valore sacrale

la poesia

influenza omerica ed ellenistica

ENNIO
L'ESAMETRO condiziona le scelte lessicali/morfologiche (plurali poetici, infiniti perfetti...)

EPICA
già con **LIVIO ANDRONICO** arcaismi fonetici e lessicali

LUCREZIO
aggettivi composti (-fer-, -ferens-, -ficus), enjambements, allitterazioni, asindeti

VIRGILIO
recupero selettivo della lingua epica, semplicità, isocoria, gusto per gli omoteleuti, limitazione degli arcaismi

OVIDIO
virtuosismi, forte influsso della retorica, neologismi e grecismi

LIRICA
influenza di **CATULLO** e della rivoluzione neoterica: rifiuto dell'epos arcaizzante, raffinato labor limae, diminutivi, colloquialismi, provincialismi
TIBULLO, PROPERZIO, OVIDIO
distico "autoconclusivo", studiata disposizione coppie aggettivo/sostantivo

SATIRA
LUCILIO
condizionamento della lingua d'uso: sperimentalismo, vocaboli italici, grecismi, tecnicismi

ORAZIO
sintassi vicina al sermo cotidiano, forme della lingua familiare, colloquialismi ma severo controllo formale (urbanitas)

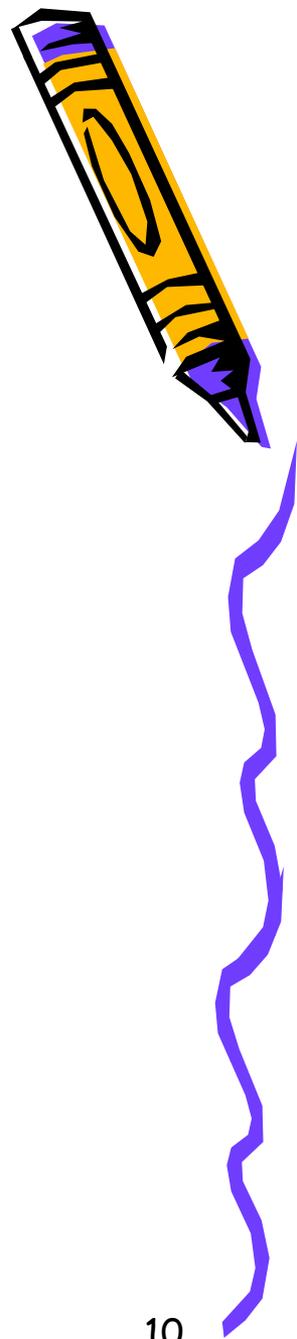
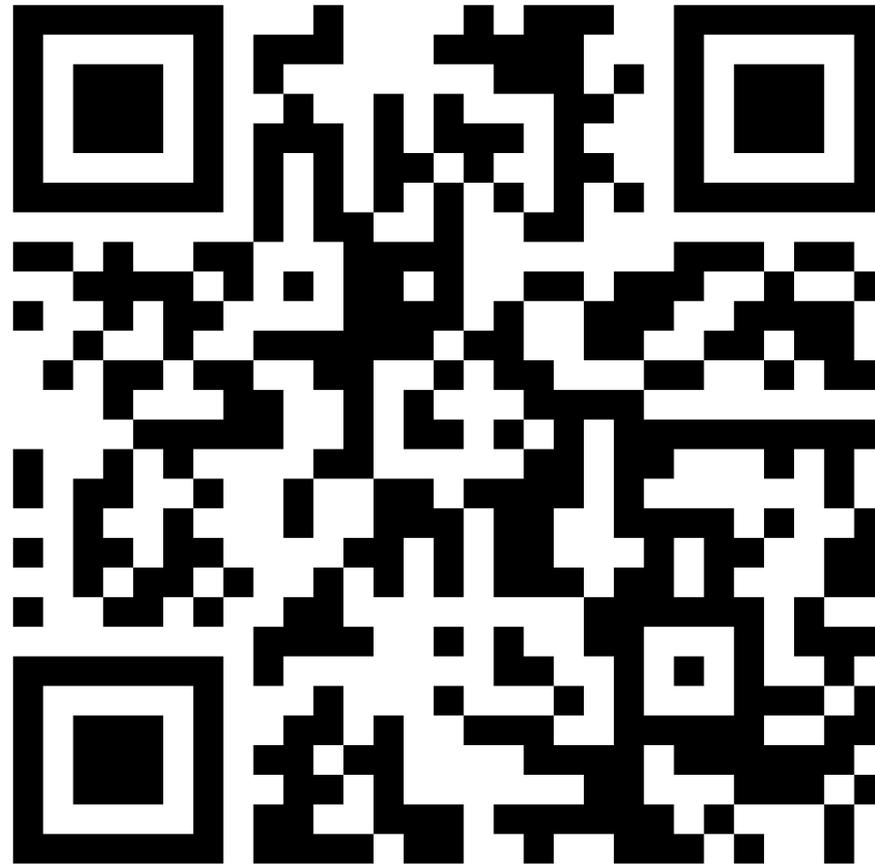
TEATRO
fabula palliata
in **PLAUTO** e **TERENZIO** riecheggiamento del sermo familiaris delle classi colte

P. Poccetti, D. Poli, C. Santini
Una storia della lingua latina
Carocci, Roma 2001

Leonard R. Palmer
La lingua latina
Einaudi, Torino 2002

© creative commons

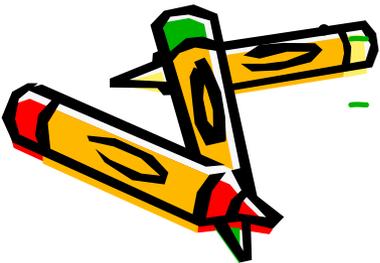
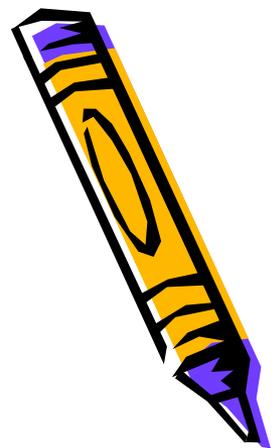
Padlet



<https://padlet.com/caterinaortu30/owgkrze6htmy>

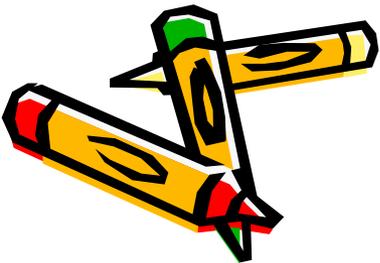
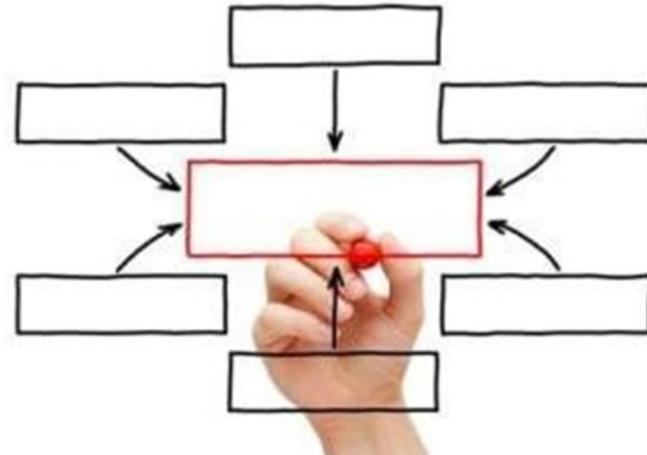
Video - foto

- Video
 - [Youtube](#)
 - www.youtube.com/editor
 - [Videograbby](#) (Youtube Downloader)
 - [Onlinevideoconverter](#)
 - www.wevideo.com
 - www.loopster.com
 - www.kizoa.com/Video-Edito
 - www.powtoon.com
- [Video editor on line](#)
- [App video editor](#)
- Foto
 - [online-convert](#)
 - [Pixlr Editor](#)
 - [Foto editor on line](#)
 - [App foto editor](#)



Presentazioni e mappe concettuali

- Presentazioni
 - Presentazioni di Google
 - Prezi
 - Slideshare
 - PowerPoint on line di Office
- Mappe concettuali
 - Goggle
 - Mindomo
 - Mind42



Cloud - archiviazione e condivisione

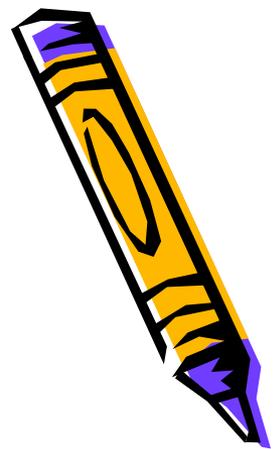
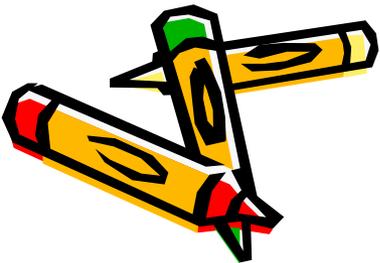
- Google Drive

- Documenti
- Presentazioni
- Fogli di calcolo
- Foto

- Dropbox

<https://www.powtoon.com/> • One Drive Office

- Word
- Power Point
- Excel



Blog



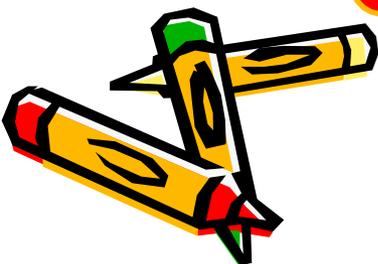
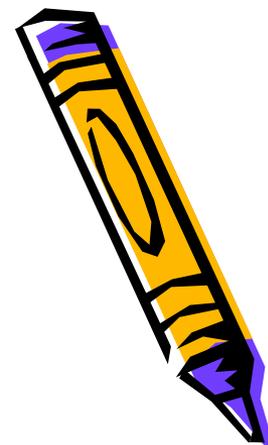
Wordpress

[https://sporteven
tmakefriends.co
m/](https://sporteven
tmakefriends.co
m/)



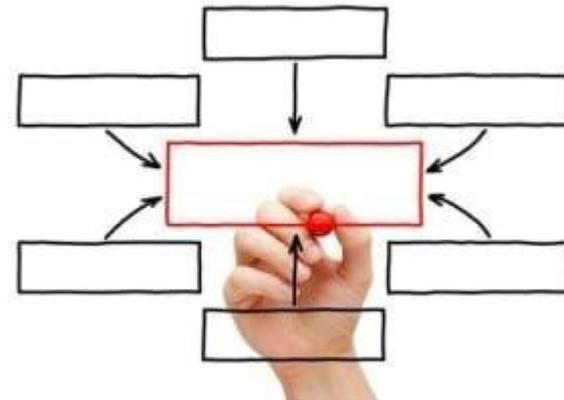
Blogger

- <https://classediliceo.blogspot.it/>
- [Giornale scolastico](#)



Presentazioni e mappe concettuali

- Presentazioni
 - Presentazioni di Google
 - Prezi
 - Slideshare
 - PowerPoint on line di C
- Mappe concettuali
 - Goggle
 - Mindomo
 - Mind42

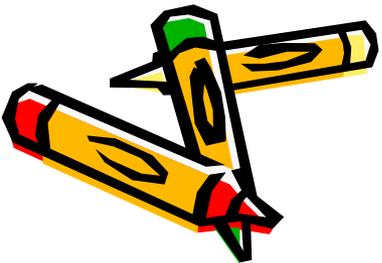
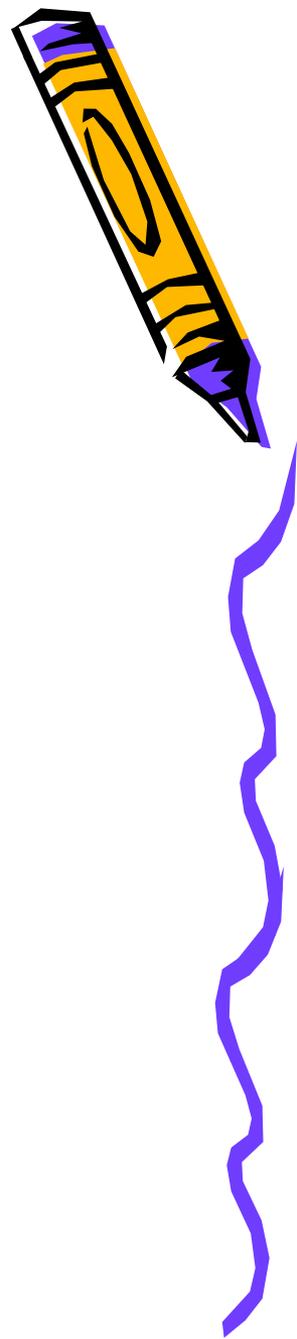


Applicazioni

- LearningApps
- Kahoot
- QR Code
- qr-code-generator
- <http://qrcode.tec-it.com/it>
- Google moduli
- QuestBase
- Quizlet
- Lidiaedu
- <https://quizizz.com/>
- <https://b.socrative.com/teacher/#quizzes>
- <https://wordwall.net/it>



Collega le immagini



<https://wordwall.net/play/720/816/131>

Sviluppo del pensiero computazionale - Coding e robotica educativa

- Coding

- [Scratch](#)

- [Code.org](#)

- [Programma il futuro](#)

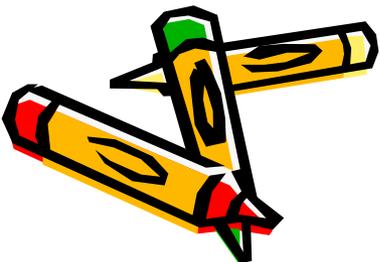
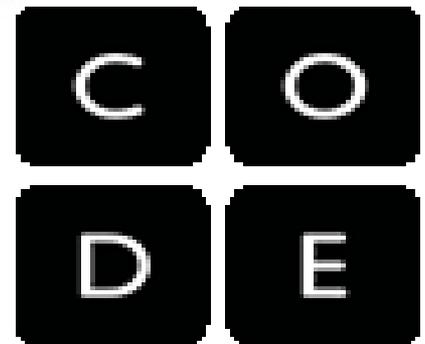
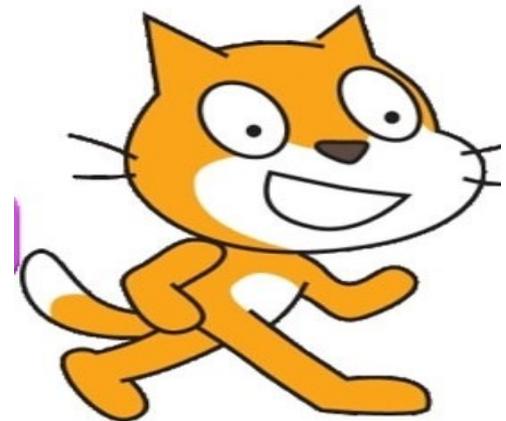
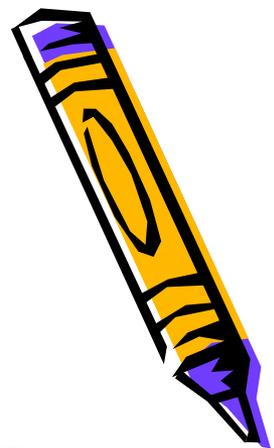
- [Robotica educativa](#)

- Nao, LEGO Education,

- Makeblock, Ozobot,

- Dash and Dot, Cubetto,

- fischertechnik, Arduino, Blue-Bot



Cosa si impara con il coding a scuola



**Comprendere un problema
in modo diretto**

**Esistono più soluzioni
a un problema**

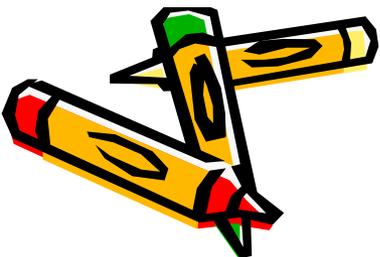
**Imparare
dagli altri**

**Comprendere
l'importanza dell'errore**

**Avere la libertà di
sbagliare**



**Imparare per tentativi e
strategie**



**Condividere ciò che si è
imparato**



Lightbot

lightbot™



Risolvere enigmi utilizzando la programmazione logica.

<http://lightbot.com>

Scratch Jr

ScratchJr

Programmazione per I piu piccoli

Il codifica e La Nuova Competenza di base! Con ScratchJr Anche I piu piccoli (DAI 5 AI 7 anni) possono Programmare storie interattive e giochi. E MENTRE Lo Fanno imparano un Risolvere Problemi, un Creare progetti e ad ESPRIMERSI In modo del computer creativo usando il.



- <https://www.scratchjr.org>
- Scratch Jr come funziona

Code Studio

[Student Sign Up](#)[Teacher Sign Up](#)[Already registered?](#)[Sign in](#)

Hour of Code

Try the basics of computer science. Millions have given it a shot.

[Try now](#)

20 hour courses for
Elementary Students

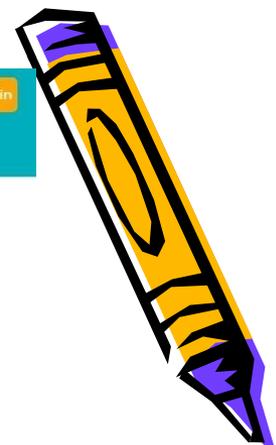
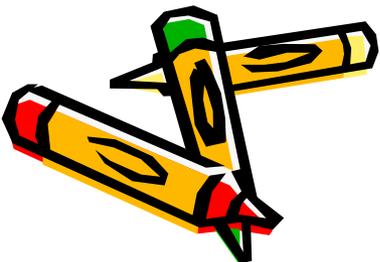


Course 1

Course 2

Course 3

Piattaforma dedicata all'apprendimento del coding, simile nella logica a Scratch, ma con percorsi ed esercizi guidati. È già organizzata per **livelli di difficoltà** e target scolastici



Accesso al corso

Schede di accesso

Stampa le schede di accesso

Visita <https://code.org/join> e inserisci il codice
PMZTPN

URL Diretto: <https://studio.code.org/sections/PMZTPN>

Nome della classe: classe bo

Nome: studente due

Immagine segreta:



Visita <https://code.org/join> e inserisci il codice
PMZTPN

URL Diretto: <https://studio.code.org/sections/PMZTPN>

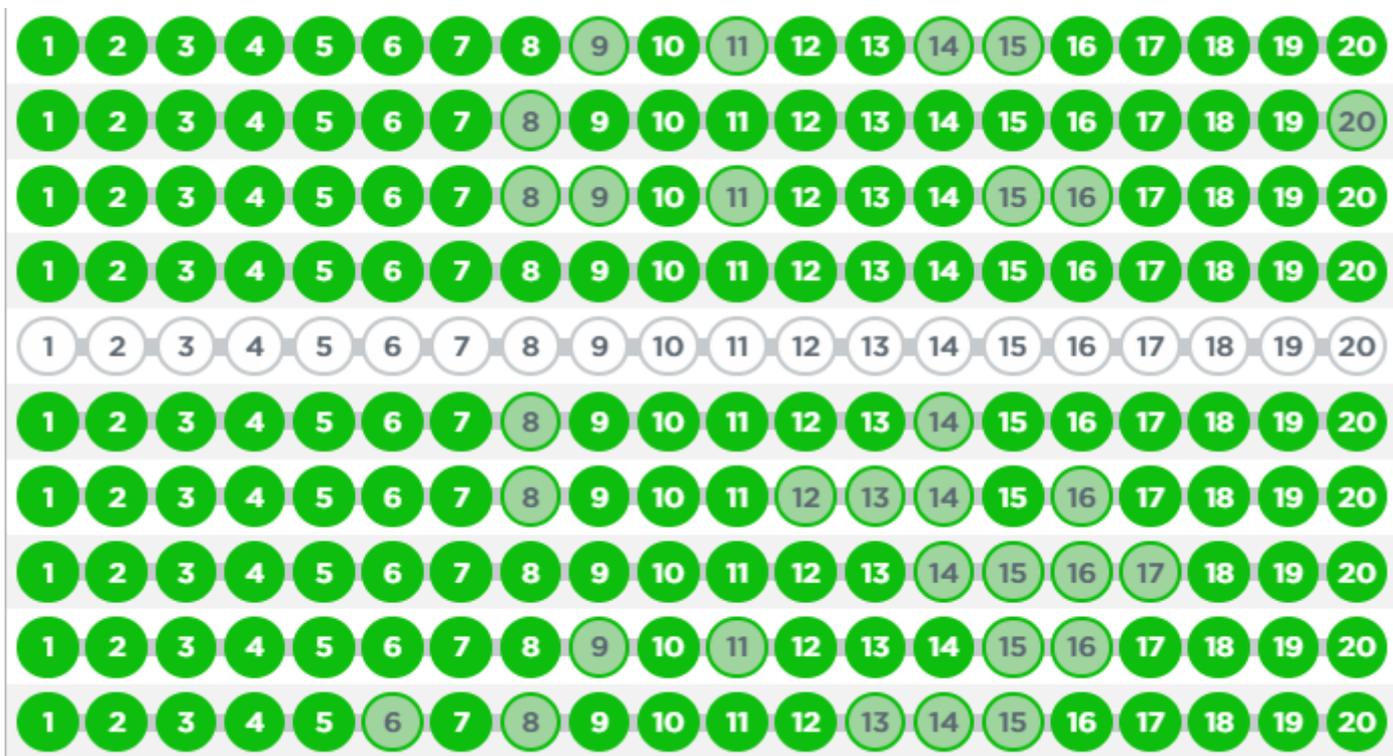
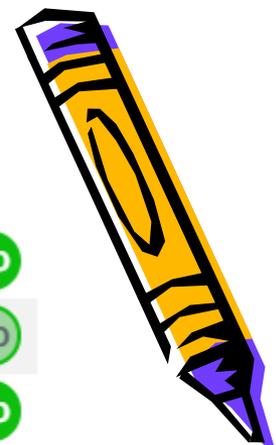
Nome della classe: classe bo

Nome: studente uno

Immagine segreta:



Cruscotto di controllo



Categoria esercizio

Tipologia esercizio

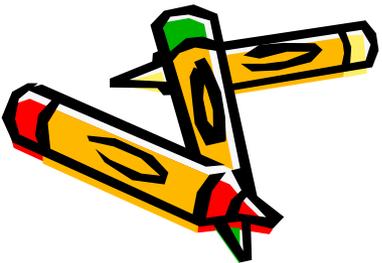
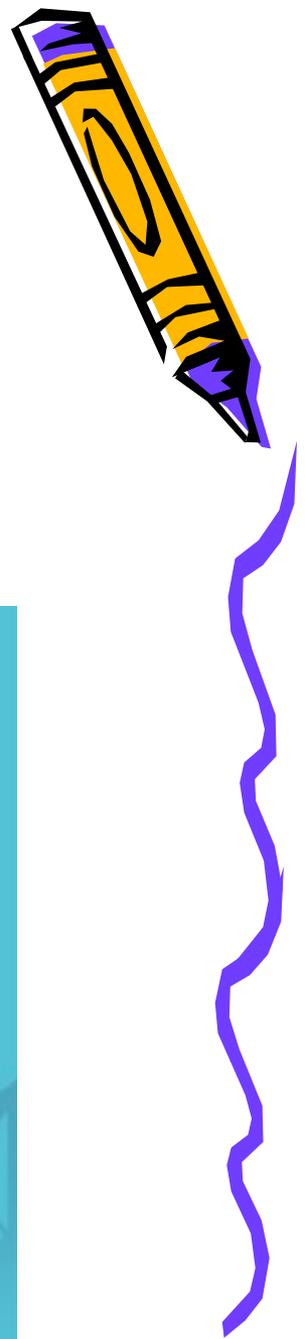
Stato esercizio

Categoria esercizio	Tipologia esercizio			Non iniziato	In corso	Completato (troppi blocchi)	Completato (perfetto)	Valutazioni / Sondaggi
						N/A		N/A
Idea						N/A		N/A
Attività								



Kodu

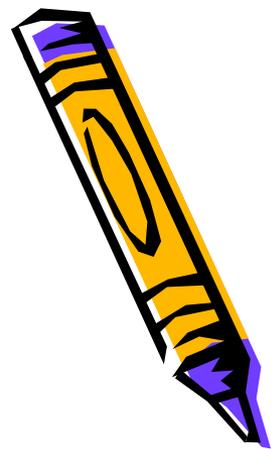
- Costruire e condividere giochi
- Software di Microsoft
- <https://www.kodugamelab.com/>



Creare App



MIT App Inventor

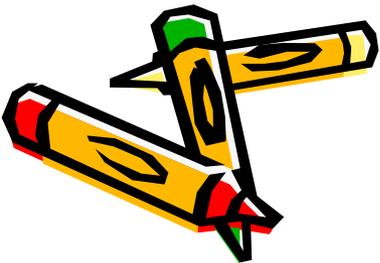


- Permette di realizzare applicazioni per i dispositivi mobili (app) con android
- <http://appinventor.mit.edu/>
- <https://my.swiftic.com/discover>
- <https://x.thunkable.com/projects>



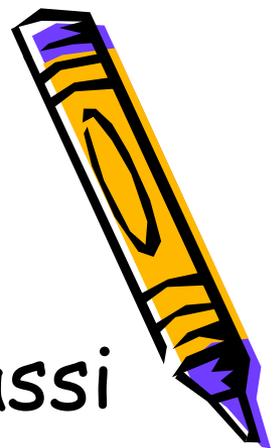
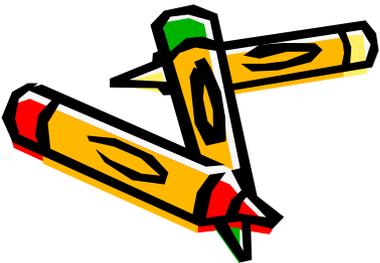
Bee-bot e blue-bot

- BEE-BOT/ BLUE-BOT
 - Bee-Bot Blue-Bot sono due piccoli robot programmabili, sprovvisti di sensori ed in grado di eseguire 5 semplici azioni:
 - AVANTI, INDIETRO (di 15 cm), GIRARE A DESTRA E SINISTRA (di 90 gradi) oppure rimanere fermi per 1 secondo
- Esempio di attività per la scuola primaria



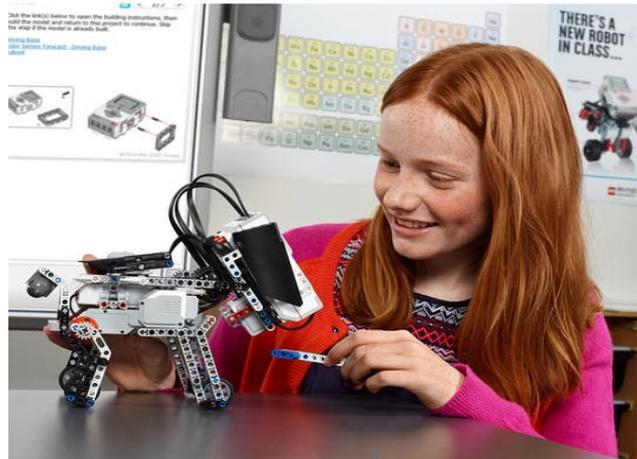
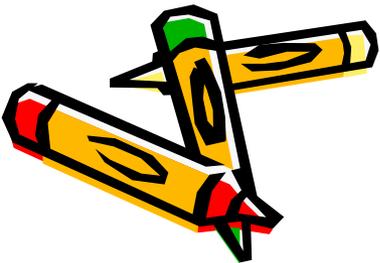
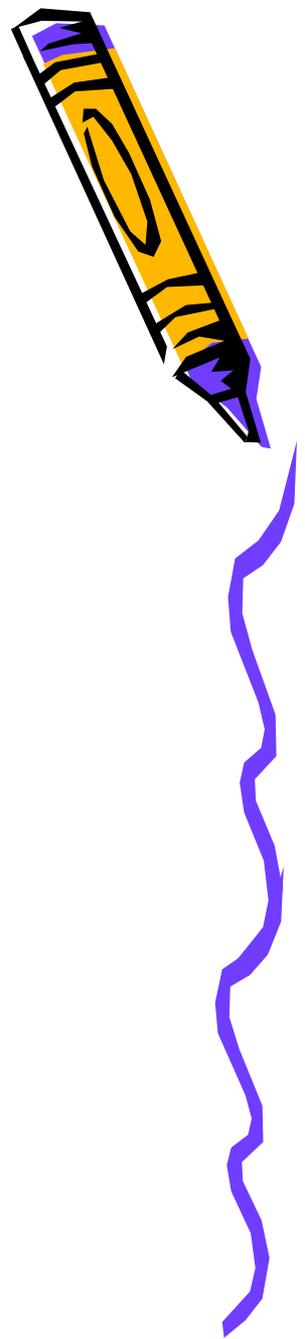
LEGO Education

- Gli alunni dalle terze alle quinte classi della primaria potranno prendere confidenza con la costruzione di oggetti e la loro programmazione con il kit e il software LEGO Education WeDoe WeDo2.0



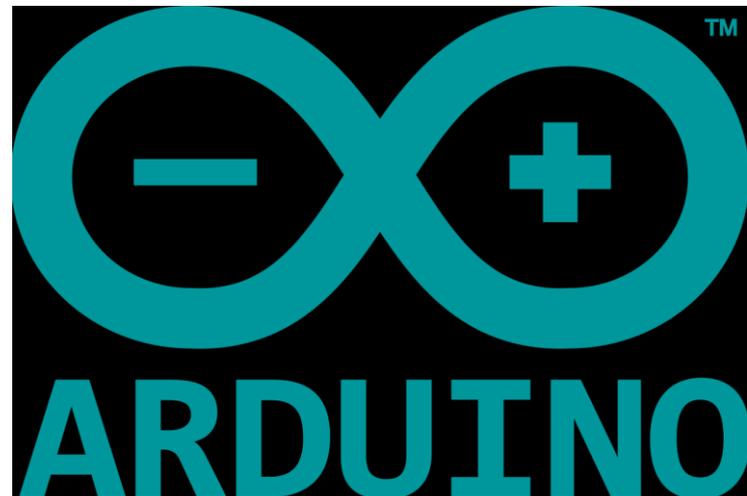
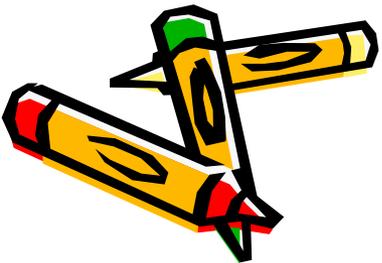
LEGO Education EV3

- Gli studenti degli ultimi anni della scuola primaria e delle scuole secondarie di primo e secondo grado potranno cimentarsi con il più complesso e coinvolgente kit **LEGO Education EV3** a vari livelli, con la costruzione e la programmazione dei robot



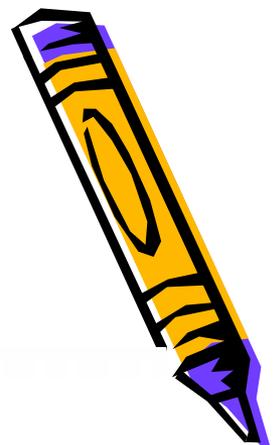
Arduino

- Per gli studenti della secondaria
- Arduino è una piattaforma elettronica open-source basata su hardware e software facile da usare.
- E 'stata concepita per fare progetti interattivi.
- Progetti e tutorial



Make Robot

- Offre diverse possibilità ai bambini per imparare le discipline STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte&Design e Matematica)



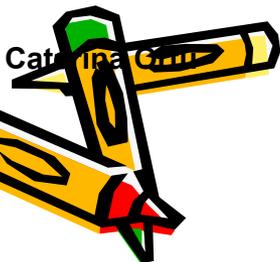
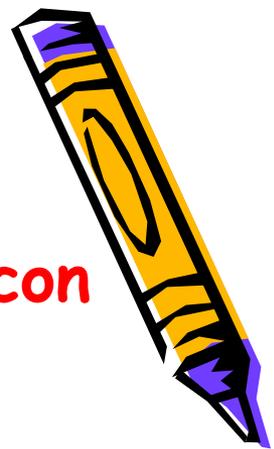
La realtà aumentata

- Tecnologia elevata che permette di **interagire con l'ambiente esterno**.
- Non bisogna confonderla con la realtà virtuale
- La realtà aumentata **sfrutta elementi già presenti nell'ambiente per ottenere una conoscenza più approfondita** e specifica di determinati elementi. La realtà virtuale, invece, utilizza le tecnologie digitali per ricreare un ambiente completamente artificiale.

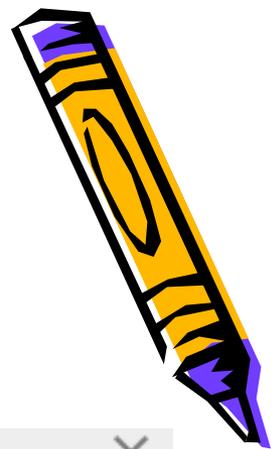
- Metaverse

- Blippar

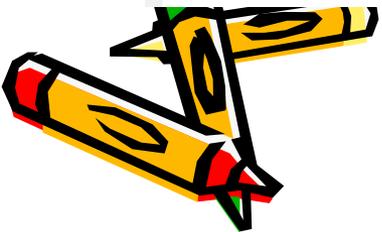
- UniteAR



Test di storia con Metaverse app

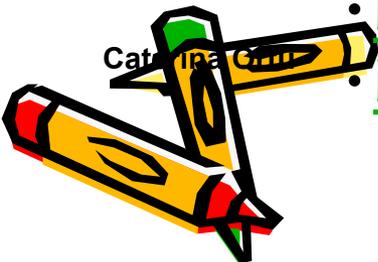


A screenshot of a Metaverse app interface. On the left, there is a story card with a purple background and a white circle containing a grey cat's face. To the right of the card, the text reads "LA STORIA" and "No description". Further right, there is a QR code with the text "Scan the code with your phone to open this experience" above it. A close button (X) is visible in the top right corner of the app window.

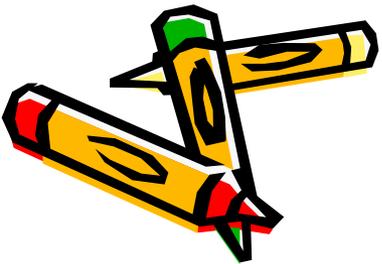
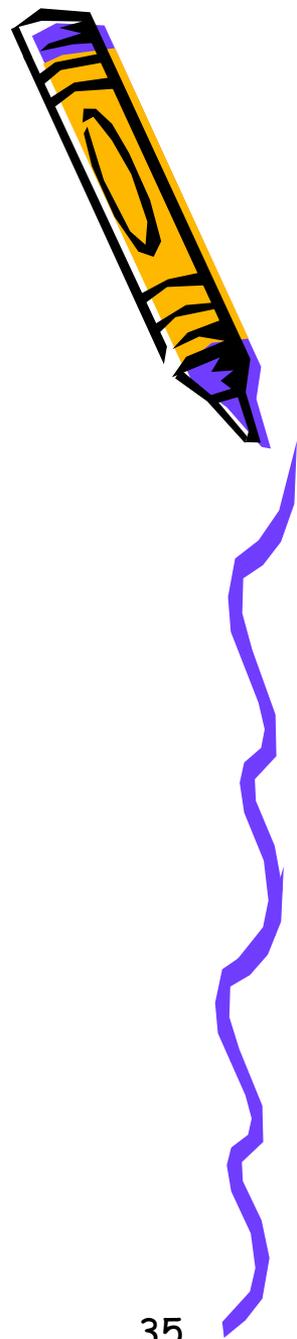


La realtà virtuale

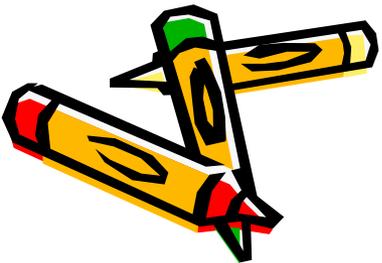
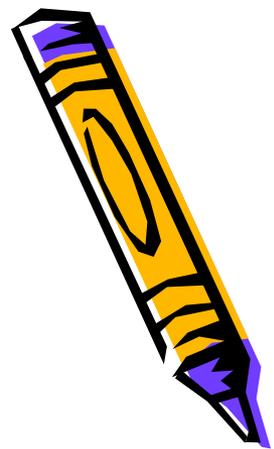
- La Realtà Virtuale è un ambiente **esclusivamente digitale** creato da uno o più computer che **simula la realtà effettiva** e la **ricrea** in modo non tangibile
- La realtà virtuale viene veicolato ai nostri sensi attraverso delle console che consentono una interazione in tempo reale con tutto ciò che viene prodotto all'interno di tale mondo virtuale
- Lo di dati è permesso da dispositivi informatici, per la maggior parte **visori** per la vista, **guanti** per il tatto ed **auricolari** per l'udito, e consentono una **immersione completa nella simulazione**
- **Sensorama** è il primo e finora unico dispositivo di Realtà Virtuale completo
- <http://www.dermandar.com/>
- <https://arvr.google.com/tourcreator/>
- <https://3dthis.com/index.htm>



Tour nei luoghi dei Martiri Turritani



Dentro il sistema respiratorio



- *"Se continuiamo ad insegnare come abbiamo insegnato ieri, derubiamo i nostri bambini del domani"*

John Dewey

