

CLASSE 2.0

tra il dire e il fare ...

EXEMPLA

Il Docente ricercatore nella scuola delle Competenze

Facoltà Scienze della Formazione, Università degli Studi «G. d'Annunzio»
Chieti

21 gennaio 2013

Silvia Di Paolo

TIMELINE

Competenze attivate

1. Digitali: Information Literacy
2. Area metodologica: selezionare e organizzare informazioni
3. Asse storico-sociale
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza : comunicare, individuare relazioni

Progetto curr.

Laboratorio di Geostoria

Attori coinvolti

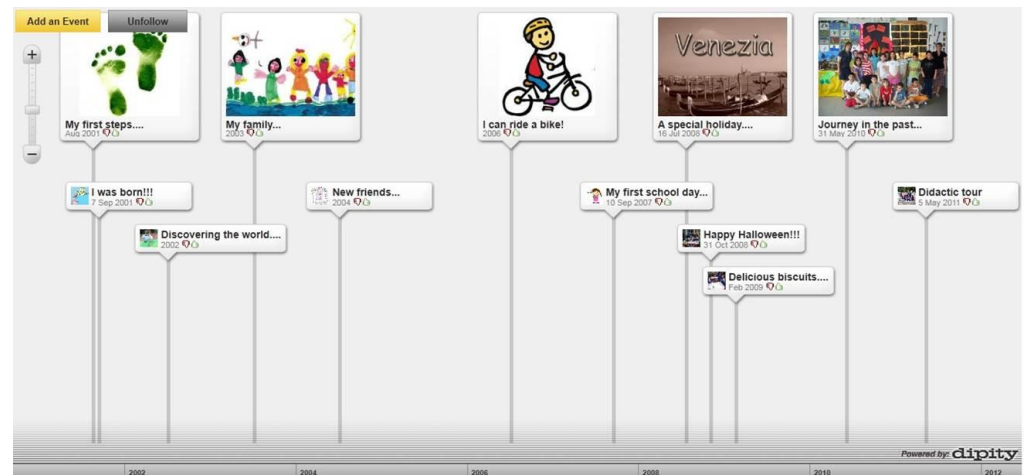
Docenti/tutor

Studenti in gruppi cooperativi tematici

Valutazione dell'attività

Rubrica: valutazione autogestita dal gruppo (comp.sociali e metodologiche) e eterogestita (comp. disciplinari e digitali)

www.dipity.com



FORUM

Competenze attivate

1. Digitali: Network Literacy
2. Area logico-argomentativa: sostenere propria tesi, comprendere e valutare le altrui
3. Asse scientifico-tecnologico
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza: comunicare, collaborare e partecipare

Progetto curr.

La cultura dell'Alimentazione

Attori coinvolti

Docenti/tutor moderatori

Studenti partecipanti alla discussione

Valutazione dell'attività

Rubrica autogestita (livello della partecipazione) e eterogestita (comp. argomentative e disciplinari)

www.forumfree.it

ForumFree
& ForumCommunity

(Amministrazione) leoduepuntozero » leoduepuntozero
(Spostamento e cancellazione di massa)

Titolo Discussione (*Imposta come già lette*)

✉	🤪	Spam filosofico tutte le cose che volete dire che non hanno niente a che fa
✉	😊	Alimentazione e storia il sistema di relazioni tra cibo e cultura/cultura
✉	⚠	ALIMENTAZIONE OGGI : cosa c'è che non va ?
✉	😊	Slow Food riflessioni sugli obiettivi dello statuto
✉	😊	Abitudini alimentari e spot riflessioni sul linguaggio degli spot alimentari
✉	❤	Alimentazione e cinema il ruolo del cibo nel testo filmico

Mostra 6 su 6 discussioni

BLOG

Competenze attivate

1. Digitali: Information/Network Literacy
2. Area linguistica e comunicativa: competenze comunicative in italiano e lingue europee
3. Asse storico-sociale
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza : collaborare e partecipare, acquisire e interpretare l'informazione

Progetto curr.

Latino, lingua d'Europa

Ruoli

Docenti/tutor moderatori e membri della community

Studenti della community

Valutazione dell'attività

Rubrica autogestita (livello della partecipazione) e eterogestita (comp. comunicative e disciplinari)

www.etwinning.net

The screenshot shows the TwinSpace website interface. At the top, there is a navigation bar with the following links: HOME, PROJECT ACTIVITIES, STAFF ROOM, PUPILS CORNER, CHAT, and GUIDELINES. The main content area is titled "Latin Langues de l'Europe" and includes a public link: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p21639>. The interface is divided into several sections:

- Latest actions:** A list of recent activities, including:
 - August 29: silvia wrote a new blog entry, LATIN: PAST OR FUTURE?. 9:14 PM
 - June 10: silvia commented on Irene Trotta's blog entry, Europe Timeline. 11:43 PM
 - June 7: Irene Trotta wrote a new blog entry, Europe Timeline. 10:58 PM
 - June 4: stefania intelisano wrote a new blog entry, La société romaine, in Project activities. 9:41 PM
- Manage members:** A section with options to:
 - Invite pupils
 - Invite teachers and visitors
 - Change pupil passwords
- Members:** A list of members, including:
 - Portrait: Name: silvia di paolo, Teacher administrator
 - Portrait: Name: monica mariar, Teacher administrator
 - Portrait: Name: antonella piers

FACEBOOK

Competenze attivate

1. Digitali: Information/Network Literacy
2. Area metodologica: utilizzare con padronanza strumenti di ricerca
3. Asse storico-sociale
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza : individuare collegamenti e relazioni, progettare

Progetto curr.

Laboratorio Imperatori di Roma

Ruoli

Docenti/tutor moderatori

Studenti prosumer

Valutazione dell'attività

Rubrica: valutazione autogestita dal gruppo (comp.sociali e metodologiche) e eterogestita (comp. disciplinari e digitali)

www.facebook.com



The screenshot shows a Facebook profile for 'Nerone'. The profile picture is a marble bust of the Roman Emperor Nero. The page title is 'Nerone' and the category is 'Musicista/Gruppo musicale'. The bio states: 'Nato con il nome di **Lucio Domizio Enobar** ultimo imperatore della dinastia giulio-claudia padre adottivo Claudio nell'anno 54 e governò anni, fino al suicidio all'età di 30 anni circa.' Below the bio, it says 'Nerone fu un principe molto controverso; ebb meriti, soprat...' and 'Continua a leggere'. At the bottom, it says 'Da Wikipedia, l'enciclopedia libera - Modifica su Wikiped'. Below the main profile, there is a section 'Pagine correlate' with four thumbnails: Tacito, Caligola, Tiberio, and Plinio il Vecchio. A link 'Mostra altro (112)' is visible below the thumbnails.

SOCIAL NETWORK

Competenze attivate

1. Digitali: Network Literacy
2. Assi culturali
3. Cittadinanza : collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, progettare

Progetto

Fuoricl@sse

Ruoli

Docenti e studenti prosumer

Valutazione dell'attività

Rubrica autogestita (livello dei contributi alla community) e eterogestita (comp. progettuali e sociali)

www.ning.com

The screenshot shows a Ning blog profile page for 'classei20.ning.com'. The page has a dark blue header with navigation links: HOME, INVITA, LA MIA PAGINA, MEMBRI, FOTO, VIDEO, and BLOG. Below the header is a decorative banner with the text 'I2.0'. The main content area is divided into several sections:

- SILVIA**: A user profile section with a list of actions: Esci, Posta in arrivo, Avvisi, Amici - Invita, and Impostazioni.
- INFO SU**: A section titled 'INFO SU' with a small image of a spiral and the text 'silvia ha creato questo network Ning.' Below it is a button that says 'Crea un network Ning »'.
- Tutti i post (111)**: A section titled 'Tutti i post (111)' with a search bar and a magnifying glass icon.
- Post Content**: A post with a small image of a person and the text 'ciao a tutti buon divertimento per il pro:'. Below it is a comment: 'Aggiunto da Nicole Di Virgilio su 7 Settembre : commento'. There is a star icon and the text 'Mostra in Home'.
- Recensione**: A section titled 'Recensione de "IL CASTEL INCROCIATI" di Italo Calvi' with a small image of a person.
- Recensione**: A section titled 'Recensione de "IL CASTELLO DEI DE: Calvino.' with a small image of a person.

CLOUD

www.dropbox.com

www.drive.google.com

Competenze attivate

1. Digitali: Information/Network Literacy
2. Assi culturali
3. Cittadinanza : collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, progettare



Progetto

Fuoricl@sse

Ruoli

Docenti e studenti prosumer

Valutazione dell'attività

Rubrica autogestita (livello dei contributi alla community) e eterogestita (comp. progettuali e sociali)



WEBZINE

Competenze attivate

1. Digitali: Network Literacy
2. Area logico-argomentativa: sostenere propria tesi, identificare problemi e individuare possibili soluzioni
3. Asse storico-sociale
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza : collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile

Progetto extracurr.

Leoreport, giornale online

Ruoli

Docente /tutor

Redazione di studenti che lavora a scuola e da casa

Valutazione dell'attività

Valutazione per lo più autogestita dal gruppo, in virtù di una distribuzione di ruoli all'interno del gruppo redazionale

www.wordpress.com



Il giornale online degli studenti

Liceo Scientifico Statale Leonardo da Vinci Pescara - Dirigente scolastico: Giuliano Bocchia

ARCHIVIO

AUTORI

CATEGORIE

VUOI PARTECIPARE?



I prof fermano la protesta, il Da Vinci riparte

20 gennaio 2013 di Francesco Gallo in *Da Vinci News*



Dopo oltre due mesi sulle barricate, i nostri insegnanti hanno deciso di interrompere l'assemblea sindacale di venerdì scorso, che ha permesso a molti studenti di uscire definitivamente sancito la conclusione dello stato di agitazione promosso con comunicato stampa circolato sui principali mezzi di informazione locali a parti

LeoReport!

Leoreport wants you!

14 gennaio 2013 di Federica De Blasio



Sai scrivere o fare foto? Ti piace essere sempre al corrente delle novità della nostra scuola e divulgarle ai tuoi compagni? Trovi allettante l'idea di avere qualche credito in più? Bene, allora abbandona per un attimo quello che stai facendo e entra a far parte della redazione di

Da Vinci News

Rivoluzione didattica al Da Vinci

14 gennaio 2013 di Francesco Gallo



Stiamo per entrare nel pieno della nostra propria rivoluzione che coinvolgerà tutti gli schemi della didattica tradizionale. La rivoluzione si svolgerà dal lunedì 14 sino a sabato 26: in questi giorni si apriranno le porte e finalmente il volo. Un anno fa, ventilata già lo scorso anno che sembrava un sogno, finalmente si avvia.

VIDEO

<http://youtu.be/8Y4FMUu1oSU>

Video tutorial su argomento scientifico

Competenze attivate

1. Digitali: Information Literacy
2. Area linguistica e comunicativa
3. Asse scientifico-tecnologico
4. Asse matematico
5. Cittadinanza : progettare, imparare ad imparare

Progetto curr.

Unità di Apprendimento Alba Fucens

Ruoli

Docenti/tutor

Studenti prosumer in gruppi cooperativi

Valutazione dell'attività

Autogestita (comp. progettuali e digitali)
e eterogestita (comp. d'area e di asse)



The image shows a YouTube video player interface. The video title is "FISICA triangolazione-squadra di galileo.m4v" by Lorenzo Tomei, who has 6 videos. The video is at 0:02 / 2:07. The channel name is "ALBA FUCENS UN VIAGGIO, UNA SCOPERTA". The video player shows a play button, a volume icon, and a settings icon. Below the video player, there are buttons for "Mi piace", "Informazioni", "Condividi", and "Aggiungi a". There is also a "1" next to the "Iscriviti" button and a "0" next to the "Mi piace" button.

VIDEO

Competenze attivate

1. Digitali: Media/Network Literacy
2. Area logico-argomentativa: analizzare e interpretare criticamente testi poetici
3. Asse storico-sociale
4. Asse dei linguaggi
5. Cittadinanza : collaborare e partecipare, progettare

Progetto

Laboratorio di Poesia sinestetica

Ruoli

Docenti/tutor

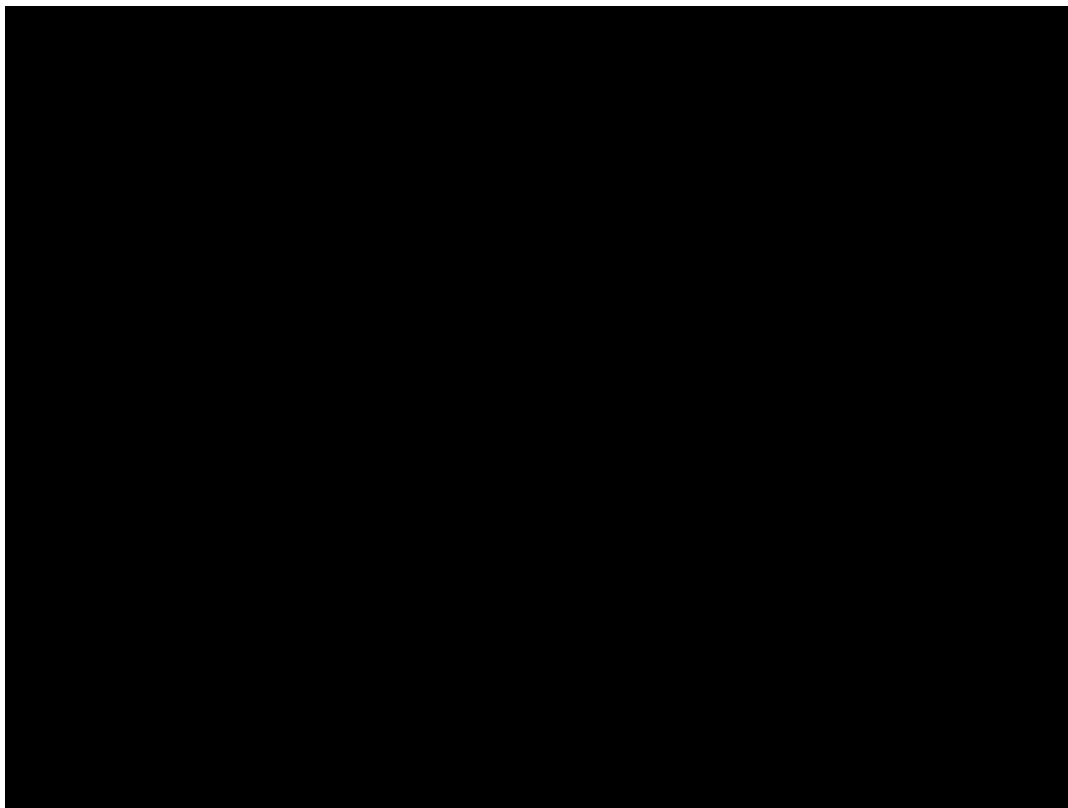
Studenti prosumer in gruppi cooperativi

Valutazione dell'attività

Autogestita (comp. progettuali e digitali)
e eterogestita (comp. d'area e di asse)

www.bibliolab.it/artefatto.htm

Artefatto sinestetico



LEARNING OBJECT

www.impariamoascrivere.it/giochi_flash.php?gioco=fiaba

Giochi animati

Competenze attivate

1. Digitali: Information/Network Literacy
2. Asse dei linguaggi
3. Cittadinanza : collaborare e partecipare, progettare

Progetto (ipotesi)

Laboratorio della Frase

Ruoli

Docenti/tutor autori del gioco
Studenti giocatori/coautori del gioco

Valutazione dell'attività

Su rubrica valutativa, con fase autogestita e eterogestita



LEARNING

www.calameo.com

OBJECT

Libro digitale

Competenze attivate

1. Digitali: Information/Network Literacy
2. Asse dei linguaggi
3. Cittadinanza : comunicare, collaborare e partecipare, progettare

Progetto

Latino Lingua viva 2.0

Ruoli

Docenti/tutor prosumer

Studenti interagiscono/scaricano, costruiscono LO

Valutazione dell'attività

Su rubrica valutativa, con fase autogestita e eterogestita



AVATAR

www.voki.com

Competenze attivate

1. Digitali: Network Literacy
2. Asse dei linguaggi
3. Cittadinanza : comunicare, collaborare e partecipare, progettare

Progetto

Portfolio dello studente

Ruoli


Docenti/tutor

Studenti costruiscono LO

Valutazione dell'attività

Su rubrica valutativa, con fase autogestita e eterogestita

La prof.ssa Tenacia

Fai click sul nome della professoressa (poi: ) e indovina quale modello formativo adotta nella sua attività didattica

- modello coaching
- modello erogativo
- modello collaborativo

VIDEOGAME

Competenze attivate

1. Digitali: Technology Literacy
2. Area metodologica
3. Asse storico-sociale
4. Cittadinanza : risolvere problemi, agire in modo autonomo e responsabile, imparare ad imparare

Progetto curr.

Videogame valoriale: Caesar3

Ruoli

Docenti/tutor moderatori

Studenti giocatori in single-player e multiplayer

Valutazione dell'attività

Valutazione autogestita su indicatori espressi nel gioco (legati agli obiettivi da raggiungere) e eterogestita (su comp. sociali, metodologiche e disciplinari)

<http://www.educationduepuntozero.it/community/videogame-medium-valoriale-versione-integrale-4057470120.shtml>



Home | [Curricoli e saperi](#) | [Professione docente](#) | [Didattica e apprendimento](#) | [Dopo il diploma](#) | [Organizzazione della scuola](#) | [Politiche educative](#) | [Dalla com](#)

Videogame: un medium valoriale (versione integrale)

in Community

di [Silvia Di Paolo](#) | del 11/12/2012 |



articoli cor

Videogame: u
valoriale (vers

Videogame: u
valoriale

All'interno de
studente al ce

“Proprio perché la scuola è una cosa seria, ho pensato fosse il caso di giocare”: una docente di geostoria utilizza i videogame come strum

DIGITAL STORYTELLING

www.digitalstorytellingitalia.org/

Competenze attivate

1. Digitali: Media/Network Literacy
2. Area logico-argomentativa: saper sostenere il proprio punto di vista
3. Asse dei linguaggi
4. Cittadinanza : comunicare, progettare, imparare ad imparare

Progetto extracurr.

Teacher portfolio

Ruoli

Docente prosumer

Valutazione dell'attività

Valutazione autogestita dal docente e eterogestita dal gruppo dei docenti in cui la narrazione viene condivisa (in relazione ad efficacia comunicativa e comp. digitali)

