

E-GUIDE 2:

Insegnamento e apprendimento in ambienti digitali

D-Upskill.50 – Smart toolkit for supporting adult workers and adult educators in the educational digital upskilling pathways



Co-funded by
the European Union



Sommario

1. Didattica (tecnologie per la classe)	3
Introduzione	3
Obiettivi	5
Istruzioni	5
Suggerimenti e trucchi	6
Repository (tabelle)	6
Valutazione	8
2. Orientamento (Struttura e impostazione della lezione – metodi e strumenti)	9
Introduzione	9
Obiettivi	10
Istruzioni	10
Repository (tabelle)	13
Valutazione	14
3. Apprendimento collaborativo (Struttura e gestione dei contenuti, collaborazione e interazione negli ambienti digitali)	15
Introduzione	15
Obiettivi	16
Istruzioni	16
Repository (tabelle)	21
Valutazione	22
4. Apprendimento autoregolato (Sperimentazione con nuovi formati e metodi)	23
Introduzione	23
Obiettivi	23
Istruzioni	24
Repository (tabelle)	25
Valutazione	28
Riferimenti	29





1. Didattica (tecnologie per la classe)



Introduzione

In questa sotto-area, gli educatori hanno bisogno di organizzare e applicare dispositivi e risorse digitali nel processo di tutoraggio, in modo da amplificare l'efficacia degli interventi didattici. Cercheranno di organizzare correttamente e coordinare gli interventi didattici virtuali nonché di valutare e creare forme innovative e strategie pedagogiche per l'insegnamento.

Vantaggi dell'utilizzo delle tecnologie digitali in classe

Durante e dopo l'era del COVID-19, studenti e insegnanti sono stati costretti a utilizzare rapidamente le tecnologie digitali per condurre le lezioni, indipendentemente dal fatto che avessero esperienza o meno. Per alcuni insegnanti non ci sono stati problemi ad adattarsi ai nuovi contesti, poiché avevano già incorporato strumenti e tecnologie digitali nelle loro lezioni in precedenza. D'altra parte, però, c'era un gran numero di insegnanti e formatori con zero o poca esperienza di queste nuove tecnologie e la loro vita diventava da un giorno all'altro più complicata. Nonostante le difficoltà che si possono incontrare, non dobbiamo trascurare i molteplici vantaggi che derivano dall'utilizzo degli strumenti digitali a fini didattici.

D'altro canto, dovremmo anche tenere presente che non possiamo pensare a noi stessi senza l'utilizzo quotidiano di dispositivi tecnologici (come laptop, tablet, telefoni cellulari, televisori, ecc.). I dispositivi tecnologici sono dominanti nel nostro mondo moderno e c'è un'enorme familiarità. Nonostante l'uso costante, la loro integrazione negli ambienti educativi può essere un po' lenta in diversi casi. Sulla base dell'esperienza delle recenti ricerche, la tecnologia tende a rendere le sessioni didattiche più facili e più interessanti sia per l'insegnante che per gli studenti. Scopriamo ora alcuni dei benefici cruciali derivanti dall'utilizzo di dispositivi tecnologici e strumenti digitali durante il processo didattico;



1. **Fidanzamento.** Quando si utilizza la tecnologia in classe, gli studenti tendono ad essere più coinvolti durante il corso. I vantaggi sono impressionanti quando è disponibile un dispositivo per ogni studente. Le novità tecnologiche aiutano gli insegnanti a presentare il proprio curriculum in un modo e in un ambiente educativo più divertente e coinvolgente. Pertanto, gli insegnanti tendono a utilizzare strumenti digitali che includono software e programmi interattivi per consentire agli studenti di rispondere digitalmente alle attività/domande.
2. **Collaborazione.** La tecnologia migliora la collaborazione tra gli studenti. Oltre a creare volantini, poster, compiti su carta, ora possono crearli (online) su dispositivi tecnologici e allo stesso tempo interagire e comunicare con i loro colleghi per trovare le soluzioni migliori. Ad esempio, possono disegnare, scrivere, commentare testi/presentazioni, ecc. insieme contemporaneamente.
3. **Produttività.** Utilizzando i prodotti tecnologici e i loro strumenti i compiti e le attività diventano più facili. In questo modo le persone, e nel nostro caso insegnanti e studenti, hanno la possibilità di organizzare meglio il proprio curriculum, i compiti, gli incontri, le fasce orarie, le attività extrascolastiche, ad esempio utilizzando un calendario, aule online o anche elaboratori di testo.
4. **Creatività.** Quando si naviga in Internet le possibilità sono infinite, soprattutto per gli utenti che tendono a cercare opportunità in software creativi (arte, musica, video, disegno, ecc.). Possono accedere a qualsiasi cosa e in qualsiasi momento lo desiderino e migliorare le proprie competenze. Ad esempio, i tablet offrono la possibilità di catturare i disegni degli studenti in modo che possano successivamente modificarli in molti modi.
5. **Automazione** è il più grande vantaggio che la tecnologia possa mai offrire agli insegnanti, ovvero la possibilità di caricare il proprio materiale (curriculum, compiti, ecc.) su piattaforme online. Ciò significa che gli studenti possono studiare in modalità di autoapprendimento, partecipare ad autovalutazioni, il che rende più semplice la valutazione, e anche i genitori possono accedere ai progressi dei propri figli e inviare messaggi agli insegnanti.

Idee per integrare la tecnologia nelle aule

Non sai come integrare la tecnologia nella tua classe? Ti diamo alcune idee.

1. **Blog o siti web.** Negli ultimi anni sono stati compiuti passi importanti nel campo della tecnologia e ora gli utenti sono in grado di creare il proprio sito Web o blog attraverso semplici passaggi. Non solo gli insegnanti ma anche gli studenti possono creare il proprio sito web caricando materiale, inviando compiti e compiti, organizzando file e agenda, ecc. Questo dà loro un senso di creatività che avrà sicuramente risultati migliori quando frequentano le lezioni.
2. **Discussioni in linea.** L'apprendimento collaborativo potrebbe essere migliorato attraverso discussioni online attraverso forum o su una parte separata della piattaforma di apprendimento. In questo modo gli studenti possono alzare la voce ed esprimere il proprio punto di vista e le proprie domande a cui rispondere.
3. **Mezzi sociali.** I social media sono parte integrante della nostra vita e siamo costantemente connessi, quindi perché non usarli a vantaggio della tua classe? Ci sono molte opzioni per utilizzare i social media per scopi educativi. Ad esempio, è possibile creare una pagina Facebook dove è possibile caricare video, foto, file rilevanti per il corso o avviare discussioni. Inoltre, una pagina Twitter aiuterebbe a notificare agli studenti eventuali cambiamenti dell'ultimo minuto nel curriculum/programma.





Obiettivi

Al termine di questo modulo avrai la capacità di:

- Utilizzare la tecnologia in classe per supportare l'insegnamento, ad esempio lavagne digitali, dispositivi mobili.
- Modellare il programma della lezione in modo che le diverse attività virtuali (guidate dall'insegnante e guidate dallo studente) rafforzino collettivamente l'acquisizione della conoscenza dell'obiettivo.
- Installa sessioni, attività e interazioni per l'acquisizione di conoscenze in un ambiente virtuale.
- Crea e gestisci materiale didattico, collaborazione e interazione in un ambiente virtuale.
- Considera come gli interventi virtuali guidati dagli educatori, sia dal vivo che in un ambiente virtuale, possono guidare l'obiettivo di studio in alta qualità.
- Pensare all'efficacia e all'adeguatezza dei metodi pedagogici digitali selezionati e modificare in modo flessibile metodi e strategie.
- Testare e sviluppare nuovi formati e tecniche pedagogiche per l'istruzione (ad esempio, classe capovolta)

Istruzioni

Come utilizzare le tecnologie in classe

Se sei un nuovo arrivato o hai poca esperienza nell'uso delle tecnologie in classe, forniamo qui alcuni suggerimenti per un migliore utilizzo, come acquisire familiarità con questo metodo e come sfruttare al meglio i risultati tecnologici. Per questo motivo vi presentiamo il modello SAMR: Sostituzione, Aumento, Modifica e Ridefinizione.

Il modello SAMR. L'integrazione nell'istruzione si compone di quattro fasi, dalla prima, dove tecnologia sostituisce metodi di insegnamento tradizionali, all'ultimo, dove la tecnologia è completamente integrata con abilità e metodologie che non erano possibili con i metodi di insegnamento convenzionali. Questo modello può essere applicato alla formulazione di un piano per aiutare gli insegnanti e la scuola a migliorare situazioni create dal mancato o limitato utilizzo tecnologia a integrazione in i loro processi di insegnamento.

La sostituzione è il primo passo e può essere facilmente applicata all'adozione di nuove tecnologie, soprattutto per l'uso di lavagne interattive: gli insegnanti possono utilizzare lo smartboard come diretto sostituto delle lavagne tradizionali e visualizzare o presentare informazioni in formato digitale.

La lavagna interattiva può quindi essere utilizzata per visualizzare (aumentare) risorse multimediali, come video, podcast o presentazioni PowerPoint. Possono essere utilizzate anche lavagne interattive per aggiungere annotazioni a materiali esistenti, facilitando la presa di appunti o l'evidenziazione specifica pertinente al contenuto, se necessario, durante una lezione.

Quando il terzo passo, modifica, viene raggiunto, gli studenti possono collaborare attraverso una lavagna interattiva, ad esempio per sessioni di brainstorming o per la risoluzioni di problemi condivisa confrontando i loro risultati e metodi. Inoltre, è possibile utilizzare lavagne interattive per valutare gli studenti e fornire loro un riscontro diretto.



Nella fase finale di ridefinizione, è possibile utilizzare gli strumenti digitali per modellare completamente la struttura e il significato di una lezione. Le lavagne interattive sono molto facili da usare sul posto in classi miste o anche completamente online attraverso strumenti collaborativi come Microsoft Teams e Google Classroom, in questo modo studenti e insegnanti possono facilmente comunicare e condividere contenuti. Si possono anche invitare ospiti a partecipare alla lezione e fornire opinioni sulla loro professione e sugli argomenti. Anche le lavagne interattive possono essere combinate con visori per realtà virtuale per creare apprendimento esperienziale. Ciò non è possibile con metodi didattici tradizionali.

Non sai come utilizzare le tecnologie proposte nella sezione precedente? Di seguito citiamo alcuni tutorial con molti degli strumenti sopra menzionati in modo che tu possa iniziare a lavorare e creare il tuo curriculum e metodi di insegnamento con l'aiuto della tecnologia.

Controlla i seguenti link per ulteriori indicazioni:

Mentimeter: <https://www.youtube.com/watch?v=gV1zNPmJsKE>

Coggle: <https://www.youtube.com/watch?v=1nDVarltLP0>

Prezi: <https://www.youtube.com/watch?v=NN4Q0SmqBsM>

Canva: <https://www.youtube.com/watch?v=EWlkcwdsnms&t=3s>

Hai bisogno di ulteriori tutorial sugli strumenti digitali? per favore visita [Youtube](#) e digita sulla barra di ricerca “Come usare...” e il nome dello strumento che ti interessa, ad esempio “Come usare Microsoft Teams”.

Suggerimenti e trucchi

Per ottenere risultati ancora più impressionanti, abbiamo raccolto qui alcuni suggerimenti utili che potrebbero aiutarti a essere più produttivo ed efficiente quando insegni online.

1. Testare preventivamente tutti gli strumenti tecnologici.
2. Registra e condividi le tue lezioni.
3. Incoraggia gli studenti ad accendere le loro fotocamere.
4. Approfitta delle risorse didattiche online.
5. Concedi pause sufficienti alla tua lezione.
6. Utilizza software di videoconferenza con possibilità di elenchi e funzionalità delle presenze.
7. Progetta elementi interattivi nel programma della lezione.
8. Connettiti con altri insegnanti online, anche a livello locale o globale.
9. Investi in una cuffia per l'insegnamento online adeguata.

Repository (tabelle)

Elenco di piattaforme, strumenti e risorse utili che possono essere utilizzati come tecnologie in classe.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**Co-funded by
the European Union**

	Nome	Collegamento
1	Padello	Padlet.com
2	Esplora tutto	Perusall.com
3	Mentimetro	Mentimeter.com
4	Lavagna	Blackboard.com
5	Il suo apprendimento	Itslearning.com
6	Torinoitin	Turnitin.com
7	Duolingo	Duolingo.com
8	Miroboard	https://miro.com
9	Skype	https://www.skype.com/it/
10	Moodle	
11	Google Classroom	https://classroom.google.com
12	Microsoft Teams	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software
13	Vevox	https://www.vevox.com/
14	Kahoot	https://kahoot.com
15	Kialo	https://www.kialo-edu.com/
16	Flipgrid	https://info.flip.com/
17	Spiega tutto	https://explaineverything.com/
18	Educazioni	https://www.educacreations.com
19	Visme	https://www.visme.co/
20	TED-Ed	https://ed.ted.com
21	ClassDojo	https://www.classdojo.com
22	Flowdock	https://www.flowdock.com/
23	Andare alla riunione	https://www.gotomeeting.com/it-no
24	Lento	https://resources.workable.com/tutorial/source-on-slack
25	WebEx	https://www.webex.com/
26	Asana	https://asana.com/
27	Dapulse	https://lunedì.com/
28	ProofHub	https://www.proofhub.com/
29	Redboot	https://redbooth.com/
30	Trello	https://trello.com/
31	Wimi	https://www.wimi-teamwork.com/
32	Milanote	https://milanote.com/
33	Iglù	https://www.igloosoftware.com/
34	documenti Google	https://drive.google.com/drive
35	Scherza	https://quip.com/
36	Microsoft Onenote	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app
37	Minecraft Educazione	https://education.minecraft.net/

38	Suite di apprendimento SMART	https://www.smarttech.com/en/smart-learning-suite
39	Go-Lab	https://www.golabz.eu/
40	TalkMath	https://talkmath.org/
41	Ipotesi	https://web.hypothes.is/
42	Wooclap	https://www.wooclap.com/
43	Jitsi incontra	https://meet.jit.si/
44	LearnDash	https://www.learndash.com
45	Coccola	https://coggle.it/
46	Prezi	https://prezi.com/login
47	Nearpod	https://nearpod.com/
48	Tela	https://www.canva.com/

Valutazione

Ora che hai finito questo modulo, è tempo di fare un po' di auto-riflessione.

	SÌ	NO
Sono a conoscenza delle opzioni disponibili per integrare la tecnologia digitale nella mia classe.		
Sono consapevole dei potenziali strumenti digitali disponibili che posso utilizzare per la mia lezione.		
Sulla base delle istruzioni fornite, ho compreso i passaggi fondamentali per l'utilizzo degli strumenti digitali.		
Sulla base delle istruzioni fornite, posso utilizzare gli strumenti digitali per la mia lezione.		
Mi sono chiari i vantaggi derivanti dall'utilizzo della tecnologia per le mie lezioni.		

2. Orientamento (Struttura e impostazione della lezione – metodi e strumenti)



introduzione

In questa sottoarea, gli educatori devono utilizzare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare e amplificare la cooperazione degli studenti e potenziare l'interazione con gli studenti, separati o in gruppo, dentro e fuori la classe, durante il processo di apprendimento. Sperimentando e utilizzando le nuove tecnologie digitali è possibile supportare, consigliare e guidare gli studenti in modo tempestivo.

Una struttura della lezione delinea l'insegnamento e l'apprendimento che avverranno in classe. Una lezione chiaramente concepita ha stabilito i passaggi che devono essere raggiunti, con parti intermedie da riempire con maggiore conoscenza attraverso le impalcature. Coinvolgere gli studenti riguardo alle aspettative, ai contenuti e ai risultati aiuta anche ad aumentare la fiducia degli studenti nella materia o nell'argomento corrente.

I vantaggi di un ritmo efficace in classe sono i seguenti;

1. Massimizza il tempo in classe

Prenditi il tempo necessario per pianificare lezioni individuali e sequenze di lezioni per ottenere i migliori risultati. Un ritmo efficace della lezione ottimizza il tempo dedicato a ciascuna attività e mantiene una classe impegnata attraverso l'uso di transizioni fluide.

2. Mantieni il coinvolgimento



La sequenza pianificata di una varietà di attività di insegnamento e apprendimento aiuta anche a stimolare e mantenere il coinvolgimento creando collegamenti tra lezione e unità di apprendimento. Aiuta a ridurre al minimo le interruzioni e facilita un ordine e un flusso logici.

3. Ottieni risultati

Con una struttura chiara in mente per le lezioni in classe, è più probabile che tu e i tuoi studenti raggiungete gli obiettivi e raggiungete i risultati desiderati.

Creare un ottimo corso online significa iniziare con un ottimo piano. Innanzitutto, dovrai sederti e mappare tutte le tue idee e obiettivi. Quindi, trasforma quelle idee e obiettivi in uno schema a prova di proiettile. Lo schema spiega ogni passaggio lungo il percorso verso il tuo obiettivo, completo di formati dei materiali, strutture delle lezioni e come misurerai il successo dei tuoi studenti man mano che avanzano nel corso.

Obiettivi

Al termine di questo modulo avrai la capacità di:

- Comunicare con i propri studenti utilizzando strumenti digitali per risolvere le loro domande direttamente e facilmente, ad esempio sui compiti a casa.
- Identificare le esigenze degli studenti creando attività di apprendimento online per guidarli e assisterli.
- Comunicare con gli studenti in un ambiente digitale collaborativo.
- Monitorare le reazioni degli studenti in classe e offrire aiuto e supporto quando necessario.
- Utilizzare le tecnologie digitali per monitorare i progressi degli studenti da remoto e intervenire, quando necessario, consentendo l'autoregolamentazione.
- Sperimenta e scopri nuovi modi di guidare e supportare gli studenti utilizzando le tecnologie digitali.

Istruzioni

Come strutturare e impostare la lezione attraverso le tecnologie digitali

L'uso della tecnologia in classe (o fuori da essa) è un modo semplice per gli studenti di avere accesso a informazioni valide e materiali didattici e offre loro opportunità divertenti di mettere in pratica ciò che hanno imparato. È anche uno strumento molto efficiente per gli insegnanti che consente loro di comprendere meglio le esigenze degli studenti, creare una migliore struttura del curriculum e promuovere l'inclusione, la collaborazione e la produttività.

Più specificamente l'uso della tecnologia può portare benefici a insegnanti e studenti anche attraverso:

Affrontare stili di apprendimento diversi e non solo quello uditivo (studenti che imparano più efficacemente attraverso l'ascolto), come avveniva in passato. Con l'uso della tecnologia e degli strumenti che fornisce, gli insegnanti possono soddisfare tutte le esigenze dei loro studenti.

Preparare studenti e insegnanti al mondo digitale: l'uso della tecnologia a fini didattici non è solo uno strumento per rendere l'apprendimento più facile e divertente. Insegnanti e studenti possono



effettivamente imparare a utilizzare, sviluppare e magari aggiornare alcuni di questi strumenti, rendendoli altamente competitivi anche nel mercato del lavoro, a lungo termine.

Gli strumenti e i metodi digitali che puoi utilizzare sono i seguenti:

Creazione di giochi per cellulari: i giochi mobili online non solo renderanno il processo di apprendimento più divertente e interessante per gli studenti, ma aiuteranno anche gli insegnanti a identificare più facilmente i bisogni e le difficoltà degli studenti. I risultati dei giochi forniranno un feedback. In questo modo gli insegnanti potranno monitorare da remoto i progressi degli studenti e sapranno in quali aree devono concentrarsi per ciascuno studente.

Utilizzo del database multimediale: consentire a gruppi di studenti di collaborare creando e commentando le rispettive “note” per condividere idee o informazioni. Un esempio è l'utilizzo dell'HPL I. CSILE nelle aule scolastiche. Questo metodo si è dimostrato molto efficace ed è stato utilizzato dagli insegnanti per avere accesso al “modo di pensare” degli studenti per supportarli in modo più efficiente.

Creazione di forum: dove gli studenti potranno condividere i loro pensieri e domande sugli argomenti forniti dal materiale formativo oppure può essere creato un forum all'interno della piattaforma di gioco menzionata sopra. Ancora una volta, è un modo semplice per gli insegnanti di comprendere meglio le esigenze degli studenti e raccogliere informazioni sulle prestazioni dei singoli studenti e rispondere a tutte le domande direttamente sul forum e raccogliere tutte le domande che devono essere sviluppate più dettagliatamente in classe.

Utilizzo del Padlet: per creare un compito di apprendimento misto in classe o al di fuori di essa e può essere utilizzato per un compito di gruppo o individuale.

MOOC o altri corsi online: trasformare la lezione rendendola completamente online.

Smartboard e PowerPoint: gli insegnanti possono utilizzare esempi interattivi durante un argomento importante, rendendo la lezione più interessante.

Utilizzo di Scolastica, OMoodle: per gestire il contenuto del corso, i compiti e le valutazioni.

Utilizzo LibreOffice, Prezi, Odocumenti Google, Power Point Esplora: per presentazioni multimediali create dagli studenti

Utilizzo Kidblog: per incoraggiare l'utilizzo del blog da parte dei singoli studenti.

Inizia a usare Filo vocale: chiedere agli studenti di creare storie digitali.

Utilizzo ToonDoo: per convincere gli studenti a creare cartoni animati utilizzando,

Utilizzo Windows Movie Maker O Animoto: chiedere agli studenti di creare video.

Utilizzo Weebly O Wikispace: come strumento per costruire siti web con gli studenti

Consenti agli studenti di lavorare sui contenuti del corso secondo i propri ritmi attraverso l'uso di screencast, e-book e altri media digitali.

Utilizzo Sondaggi ovunque O Socrativo: per effettuare sondaggi in classe o per votare quando un compito o un compito è conveniente per la maggior parte degli studenti.



Utilizzo Incontro di oggi: per avviare discussioni in classe dal vivo.

Usa Evernote: per esplorare la possibilità di prendere appunti digitali avanzati.

Usa il Animoto app: fare in modo che gli studenti creino video

Utilizza un'app di registrazione vocale: per registrare discussioni di gruppo o chiedere agli studenti di registrarsi leggendo ad alta voce per verificare la fluidità.

Usa il Applicazione Amici Burattini: per assegnare i fumetti creati dagli studenti.

Usa il Lavagna: per compiti collaborativi.

Prova uno strumento come Nearpod: per proiettare informazioni sui dispositivi degli studenti.

Passi per un'integrazione tecnologica di successo:

Il primo passo verso un'integrazione tecnologica di successo è riconoscere il cambiamento che potrebbe essere necessario avvenire dentro di te e nel tuo approccio all'insegnamento. Quando un insegnante introduce la tecnologia in classe, non sarà più al centro dell'attenzione. Il livello di attenzione rifocalizzata dipenderà, ovviamente, dalla quantità e dal tipo di tecnologia (ad esempio, dispositivo mobile, e-reader, laptop, lavagna interattiva) portata in classe. Tuttavia, ciò non significa che l'insegnante non sia più essenziale nel processo di apprendimento. Sebbene gli studenti possano essere circondati dalla tecnologia a casa, è pericoloso presumere che sappiano come usarla per l'apprendimento. La maggior parte degli studenti ha ancora bisogno di una guida che li aiuti a utilizzare gli strumenti digitali in modo efficace per l'apprendimento e la collaborazione.

Il secondo passo come insegnante che cerca di integrare la tecnologia in classe è capire quali risorse ha a disposizione e adattare la classe ad esse. (Non è sempre possibile creare contenuti di gioco costosi). Ad esempio, in una classe con solo una lavagna interattiva e un computer, l'apprendimento rimarrà comunque incentrato sull'insegnante e l'integrazione ruoterà attorno ai bisogni dell'insegnante, che non sono necessariamente bisogni degli studenti. Tuttavia, ci sono modi per utilizzare una lavagna interattiva per renderla uno strumento per i tuoi studenti. Anche con un computer in classe, ci sono modi per integrare quella macchina nella tua classe e assicurarti comunque che tu e i tuoi studenti stiate effettivamente facendo cose che non potevi fare prima, non semplicemente facendo le stesse cose che facevate prima in classe. un modo più rapido ed efficiente.

Per iniziare a muovere l'integrazione tecnologica ovviamente devi prendere in considerazione diversi fattori: innanzitutto quanto "tecnologicamente alfabetizzato" è il tuo pubblico. Ad esempio: quali competenze vengono applicate a quasi tutti gli strumenti (ad esempio, salvare un file, nominare un file, trovare un file, accedere e uscire dagli account)? I tuoi studenti hanno acquisito queste competenze di base? Quanti strumenti diversi presenterai quest'anno? Quanti sono troppi? È necessario utilizzare la tecnologia in tutte le parti della lezione? Sarà più utile per gli studenti a quel punto? Inoltre, quale livello di integrazione desideri nella tua classe entro la fine dell'anno scolastico? Quali passi specifici devi intraprendere per raggiungere questo obiettivo? Qual è un obiettivo realistico basato su tempo e risorse?

Iniziare a utilizzare la tecnologia in classe può essere difficile, soprattutto all'inizio. Ecco alcuni suggerimenti rapidi per condividere le risorse in modo efficace:



Una volta che hai scoperto quale livello di accesso hai e quali possibilità ti offre questo accesso, è tempo di affrontare il tuo livello di comfort con la tecnologia presente nella tua classe. Ciò può essere ottenuto attraverso l'autovalutazione e/o il ricorso a un collega insegnante o a un coach didattico nella tua scuola o distretto. Una volta che conosci il tuo livello di comfort, puoi iniziare a costruire un piano di sviluppo professionale per te stesso. Questo può essere fatto da solo, come parte del tuo "team di classe" o come parte del piano di crescita personale della tua scuola o distretto. Puoi anche iniziare a cercare opportunità di sviluppo professionale online e al di fuori del tuo distretto o scuola per iniziare a entrare in contatto con altri educatori che esplorano le stesse sfide e cercano soluzioni.

A differenza di molti altri aspetti dell'insegnamento, la tecnologia cambia costantemente. Proprio come in qualsiasi settore, è fondamentale che gli educatori rimangano aggiornati sulle nuove tendenze e sviluppi sia nella pedagogia che nelle nuove tecnologie. Se hai uno specialista di integrazione tecnologica nella tua scuola, usa questa persona a tuo massimo vantaggio, poiché è in prima linea per gli strumenti che hai o che potresti voler portare nella tua classe.

La tecnologia nell'istruzione è qui per restare, quindi la vera domanda ora non è se la useremo o meno, ma quali strumenti utilizzeremo e come utilizzarli in modo efficace. Anche con un accesso limitato, con un'attenta pianificazione, una certa assunzione di rischi e una mente aperta, gli insegnanti possono utilizzare con successo la tecnologia per migliorare il loro insegnamento e dare vita all'apprendimento per i loro studenti.

Suggerimenti e trucchi

- Prima di pubblicare il contenuto di un corso online, ricevi un feedback su di esso. Controlla ad esempio se parli troppo velocemente in caso di contenuti video, se i tuoi contenuti sono chiari e facilmente comprensibili da parte degli utenti, se la piattaforma è facile da usare e tieni conto anche se anche le persone con disabilità lo troveranno facile usare.
- Usa tu stesso lo strumento tecnologico prima di metterlo di fronte ai tuoi studenti.
- Tieni una sessione introduttiva con i tuoi studenti quando presenti un nuovo strumento.
- Avere un piano per raccogliere il lavoro degli studenti.
- Comunicare con altri colleghi che potrebbero voler utilizzare anche le risorse.
- Gestisci saggiamente il tempo con le risorse. Stabilisci obiettivi per il completamento del lavoro con i tuoi studenti.
- Comunica con la tua amministrazione come e quando utilizzerai la tecnologia condivisa.

Repository (tabelle)

Elenco di piattaforme, strumenti e risorse utili che possono essere utilizzati.

Maggiori informazioni su HPL I. CSILE nelle aule:	https://psycnet.apa.org/record/1994-98346-007
Fonti dei padlet	https://padlet.com/
Opzioni Moodle	https://www.openlms.net/
Formazione degli studenti per porre domande profonde in un ambiente STEM	https://www.idrive.com/





Valutazione

Autovalutazione/autoriflessione (lista di controllo simile alle affermazioni) basata sui contenuti appresi con la guida.

	SÌ	NO
Comunico raramente o quasi mai con gli studenti tramite mezzi digitali, ad esempio la posta elettronica.		
Utilizzo mezzi di comunicazione digitali, ad esempio e-mail o chat, per rispondere a qualsiasi domanda che gli studenti possano avere, ad esempio sui compiti a casa.		
Utilizzo un canale di comunicazione digitale comune con i miei studenti per aiutarli con le loro domande e problemi.		
Comunico frequentemente con i miei studenti e presto attenzione ai loro problemi e alle loro domande.		
Comunico con gli studenti negli ambienti digitali collaborativi che utilizzo, controllando le loro reazioni e fornendo guida e assistenza esplicite secondo necessità.		
Scopro nuove forme e formati per fornire assistenza e orientamento, utilizzando le tecnologie digitali.		
Quando progetto il mio programma di insegnamento in ambienti digitali, identifico le esigenze di orientamento degli studenti e le soddisfo, ad esempio con una sezione di aiuto o FAQ o con video didattici.		
Quando utilizzo le attività di apprendimento digitale in classe, voglio assicurarmi di essere in grado di monitorare (digitalmente) le reazioni degli studenti, in modo da poter offrire assistenza quando necessario.		
Sperimenta e scopri nuovi modi di guidare e supportare gli studenti utilizzando le tecnologie digitali.		



3. Apprendimento collaborativo (Struttura e gestione dei contenuti, collaborazione e interazione negli ambienti digitali)



Introduzione

In questa sotto area, gli educatori devono promuovere l'uso delle tecnologie digitali per coltivare e aumentare la collaborazione. Mireranno a potenziarsi per utilizzare le tecnologie digitali nelle attività quotidiane, come gli incarichi che richiedono cooperazione. Di conseguenza, miglioreranno la comunicazione e gli ambienti collaborativi della creatività.

I vantaggi del lavoro collaborativo in classe

Il lavoro collaborativo si riferisce all'obiettivo comune che più persone hanno quando lavorano o imparano insieme; questo gruppo di persone fa del suo meglio per scambiare idee, concezioni e consapevolezza per portare a termine un compito o un progetto.

Ma quali sono i vantaggi concreti per gli studenti quando lavorano in modo collaborativo in classe?

Alcuni dei vantaggi sono i seguenti:

- Valori come il lavoro di squadra, la cooperazione, l'apprezzamento o la promozione dell'apprendimento vengono potenziati e sviluppati.



- L'apprendimento è incoraggiato poiché gli studenti possono migliorare le proprie capacità e conoscenze attraverso l'interazione con il resto degli studenti, realizzando l'apprendimento di gruppo.
- La conoscenza potrebbe essere facilmente scambiata tra colleghi che collaborano tra loro scambiando idee, teorie e conoscenze.
- La comunicazione viene potenziata e sviluppata. Attraverso la cooperazione e la discussione continua degli studenti, le capacità comunicative potrebbero essere migliorate giorno dopo giorno. Ciò si riferisce non solo ai bambini ma anche agli adulti.
- Viene promosso l'ascolto delle critiche e dei consigli. Gli studenti cercheranno di promuovere i propri pensieri e idee al resto del gruppo e poi argomenteranno a favore o contro le argomentazioni dei loro pari. In questo modo gli studenti ricevono una piena comprensione dell'argomento da tutti i punti di vista.
- Viene sviluppato anche il parlare in pubblico, poiché gli individui imparano a parlare di fronte ad altre persone acquisendo sicurezza, ad esempio, durante la presentazione finale dei risultati del compito nel resto della classe.

Quindi, tenendo presente tutto ciò, considera ancora una volta come insegnante l'applicazione del lavoro collaborativo durante le tue lezioni.

Obiettivi

Alla fine di questo modulo avrai:

- La capacità di implementare attività di apprendimento collaborativo utilizzando dispositivi digitali, risorse o strategie di informazione digitale.
- La capacità di implementare attività di apprendimento collaborativo in un ambiente digitale, come blog, wiki e sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS).
- Applicare le tecnologie digitali per trasferire competenze collaborative.
- Controllare e consigliare gli studenti durante la loro creazione digitale in un ambiente digitale.
- Utilizzare pratiche digitali per la valutazione tra pari che funzioneranno anche come base per l'autoregolamentazione collaborativa e l'apprendimento tra pari.
- Utilizzare le tecnologie digitali per esplorare nuovi formati e metodologie per l'apprendimento collaborativo.

Istruzioni

Come creare un ambiente di apprendimento digitale collaborativo e interattivo

Negli ultimi anni, la pedagogia ha avuto la tendenza a passare dall'apprendimento incentrato sull'insegnante a metodi di apprendimento centrati sullo studente per ottenere risultati più ottimizzati. Ma per molti insegnanti in diversi paesi del mondo si tratta di una sorta di metodologia avanzata. Per questo motivo, presentiamo alcuni suggerimenti e strategie per gli insegnanti per impegnarsi in questi diversi percorsi di apprendimento.

1. **Casi studio.** Presenta alcuni casi passati nello stesso campo in modo che gli studenti possano utilizzarli come modello e acquisire esperienza.





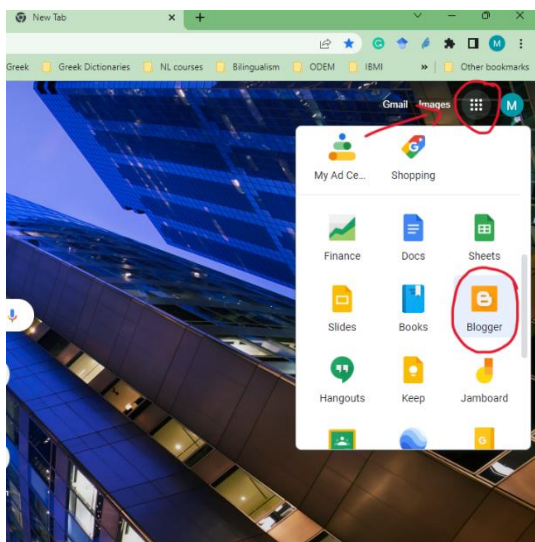
2. **Apprendimento basato su problemi.** Prova a introdurre un problema particolare su cui gli studenti possano interrogarsi e risolversi. Questa situazione funziona meglio quando gli studenti vengono separati in gruppi per un periodo specifico e richiedono una comprensione del problema in modo che possano iniziare tutti insieme a pensare a modi alternativi per risolverlo e infine arrivare ad una risposta comune che sarà la soluzione al problema.
3. **Stabilire obiettivi di gruppo chiari.** Ciò manterrebbe i membri del gruppo sulla buona strada e offrirebbe agli studenti linee guida esplicite per raggiungere il loro obiettivo di scendere a compromessi.
4. **Simulazioni.** Suggestire agli studenti di assumere un ruolo specifico mentre risolvono il "problema" e discutono le potenziali soluzioni. Ad esempio, uno potrebbe essere il moderatore della discussione e un altro potrebbe scrivere note, ecc.
5. **Modifica tra pari.** Attraverso questo approccio, gli studenti potrebbero essere in grado di rivedere il lavoro degli altri in forma scritta. In questo caso, entrambi (l'editore e lo scrittore) traggono vantaggio da questo metodo poiché il primo dovrebbe cercare di leggere in modo critico e di comunicare in modo efficace le critiche. D'altra parte, lo scrittore dovrebbe imparare a consumare e applicare il feedback a proprio vantaggio.

In ogni caso, non sentitevi delusi se alcuni gruppi o studenti potrebbero non essere efficaci o se la collaborazione non funziona. L'apprendimento collaborativo e il lavoro in ambienti collaborativi richiedono tempo; è difficile da acquisire e richiede agli studenti di abbandonare il loro modo di pensare egoistico.

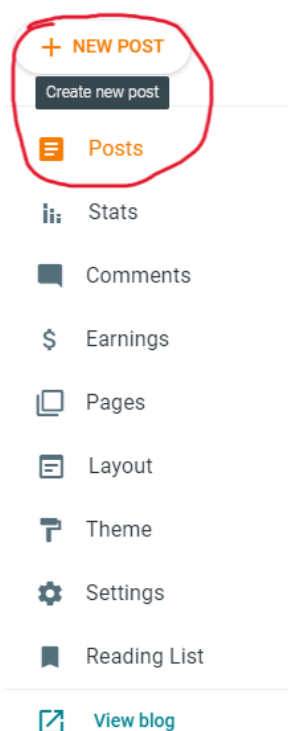
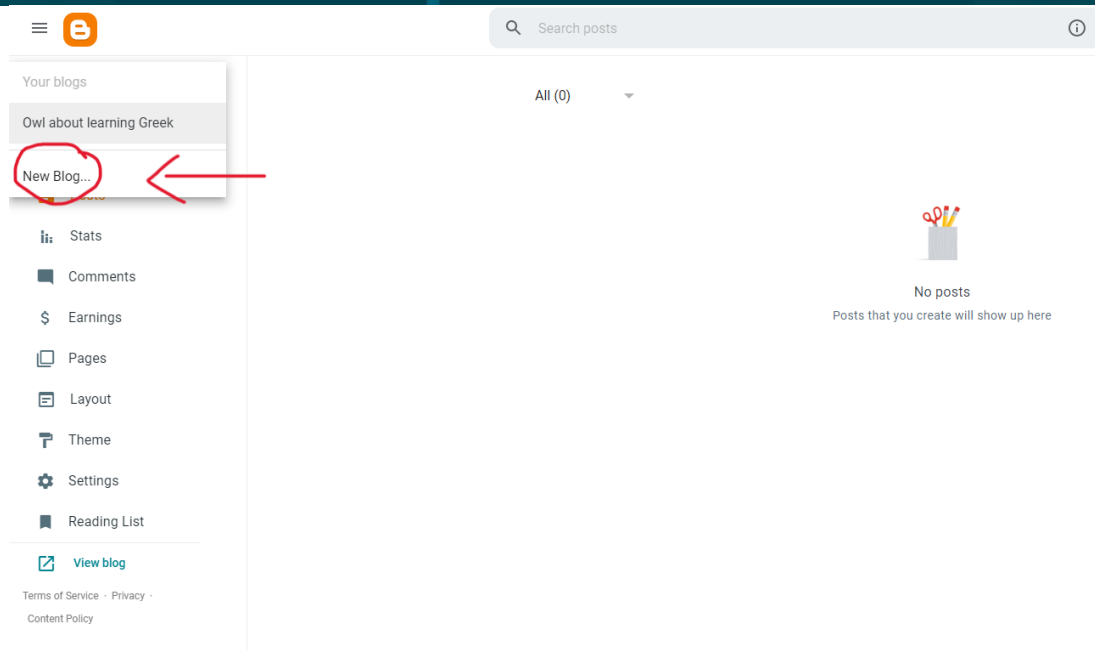
Un esempio di come utilizzare gli strumenti collaborativi nella tua lezione.

Blogger di Google

1. Per iniziare con Google Blogger, devi prima accedervi. Nell'angolo in alto a destra della tua pagina Google troverai un quadrato con 9 punti. Se fai clic su di esso, potresti vedere molte opzioni; seleziona quello denominato "Blogger".



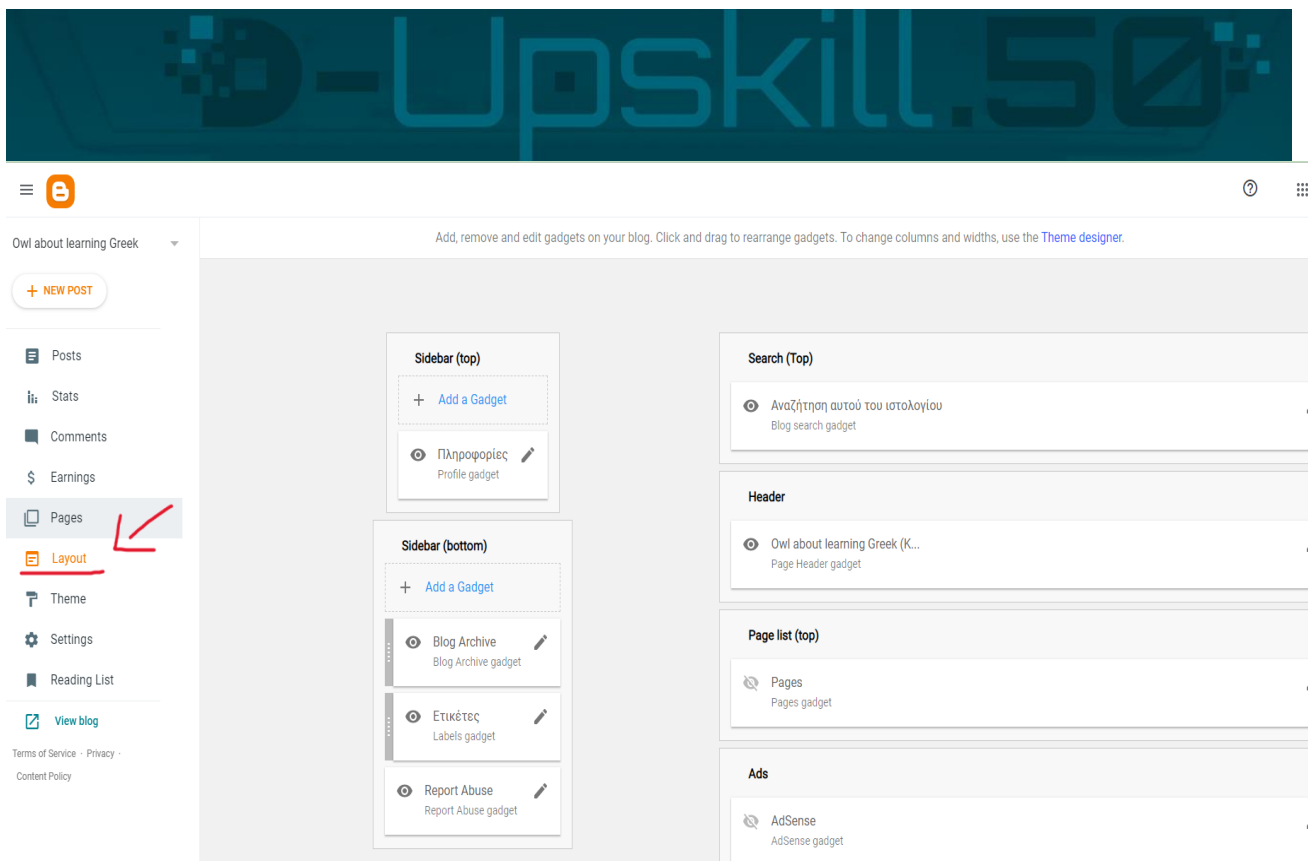
2. Ora devi creare il tuo blog. Vedi l'elenco sul lato sinistro della pagina? Clicca su "Nuovo Blog" e il gioco è fatto! Inizia a lavorare sul tuo blog!



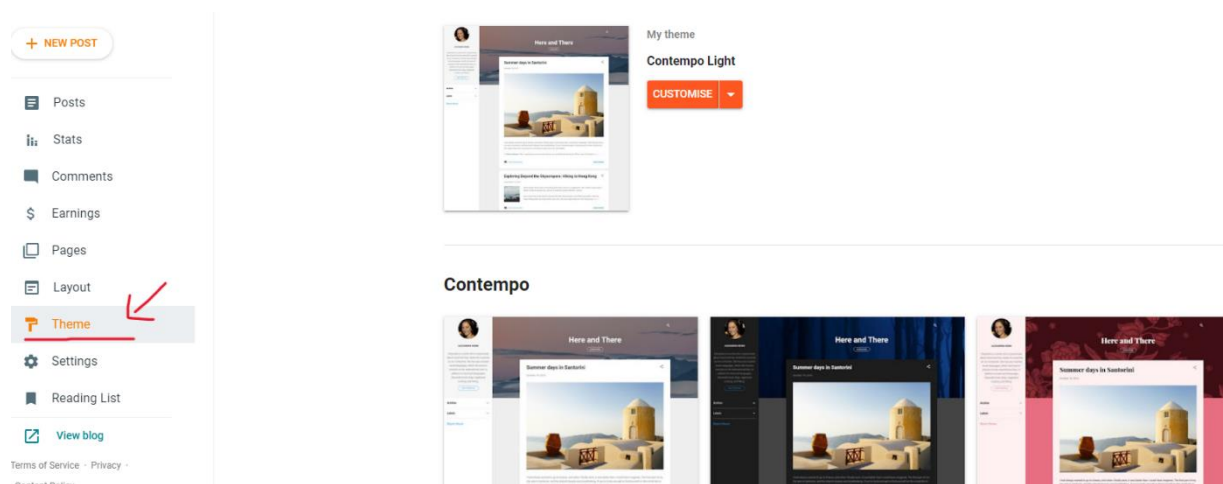
3. Inizia a lavorare e modificare i tuoi post facendo clic su "Post" - "Nuovo post" sulla barra sul lato sinistro della pagina

4. Facendo clic sull'opzione "Layout", puoi modificare il layout del blog, vale a dire l'intestazione, il piè di pagina, il corpo principale, gli argomenti, gli annunci, le barre laterali, ecc.





5. Sulla barra laterale sinistra c'è anche l'opzione "Tema". Cliccaci sopra per modificare lo sfondo e i colori del tuo blog.



6. Sul pulsante "Impostazioni" puoi modificare il tuo blog/profilo (lingua, contenuto, diritti, ecc.)

The screenshot shows the Blogger dashboard interface. On the left sidebar, the 'Settings' option is highlighted with a red arrow. The main content area displays the 'Basic' settings section, including fields for Title, Description, Blog language (set to Greek), Adult content toggle, Google Analytics Measurement ID, Favicon, Privacy (Visible to search engines toggle), and Publishing (Blog address).

- In fine, nell'opzione "Elenco di lettura", hai la possibilità di salvare per dopo (uso o lettura) eventuali letture e articoli che potrebbero interessarti e utilizzarli per uso personale o anche per i tuoi studenti.

The screenshot shows the Blogger dashboard with the 'Reading List' option highlighted in the left sidebar by a red arrow. The main content area displays the 'Add blogs to follow in your reading list' section, which includes a message stating 'You are not currently following any blogs. Click here to enter blogs that you'd like to follow in your reading list. Learn more'. Below this, there are three 'Blogger Buzz' articles: 'A better Blogger experience on the web', 'An update on Google+ and Blogger', and 'It's spring cleaning time for Blogger'.

Demo su tutorial su come utilizzare gli strumenti.

Per ulteriori tutorial su come accedere e utilizzare gli strumenti digitali, visitare [Youtube](https://www.youtube.com) e digita nella barra di ricerca "Come usare..." e il nome dello strumento che ti interessa, ad esempio "Come usare Miroboards".



Repository (tabelle)

Elenco di piattaforme, strumenti e risorse utili che possono essere utilizzati per l'apprendimento collaborativo.

	Nome	Collegamento
1	Lavagna	Blackboard.com
2	Il suo apprendimento	Itslearning.com
3	Torinoitin	Turnitin.com
4	Miroboard	https://miro.com
5	Skype	https://www.skype.com/it/
6	Google Classroom	https://classroom.google.com
7	Microsoft Teams	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software
8	Vevox	https://www.vevox.com/
9	Kahoot	https://kahoot.com
10	Kialo	https://www.kialo-edu.com/
11	Spiega tutto	https://explaineverything.com/
12	ClassDojo	https://www.classdojo.com
13	Andare alla riunione	https://www.gotomeeting.com/it-no
14	Lento	https://resources.workable.com/tutorial/source-on-slack
15	WebEx	https://www.webex.com/
16	Asana	https://asana.com/
17	Dapulse	https://lunedi.com/
18	ProofHub	https://www.proofhub.com/
19	Redboot	https://redbooth.com/
20	Trello	https://trello.com/
21	Wimi	https://www.wimi-teamwork.com/
22	Iglù	https://www.igloosoftware.com/
23	documenti Google	https://drive.google.com/drive
24	Scherza	https://quip.com/
25	Microsoft Onenote	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app
26	Minecraft Educazione	https://education.minecraft.net/
27	Go-Lab	https://www.golabz.eu/
28	Wooclap	https://www.wooclap.com/
29	Jitsi incontra	https://meet.jit.si/
30	LearnDash	https://www.learndash.com
31	Coccola	https://coggle.it/
32	Prezi	https://prezi.com/login
33	Tela	https://www.canva.com/



34	Blogger di Google	https://www.blogger.com/blog
----	-------------------	---

Valutazione

Ora che hai finito questo modulo, è tempo di fare un po' di auto-riflessione.

	SÌ	NO
Sono consapevole dei vantaggi dell'apprendimento collaborativo in classe.		
Sono consapevole delle strategie che posso utilizzare per un ambiente più collaborativo in classe.		
Sulla base delle linee guida ho una conoscenza di base su come utilizzare gli strumenti digitali collaborativi.		
Sono a conoscenza di alcuni strumenti digitali che posso utilizzare per la collaborazione tra gli studenti.		
Sono a conoscenza di implementare un corso con strumenti digitali collaborativi in classe.		

4. Apprendimento autoregolato (Sperimentazione con nuovi formati e metodi)



Introduzione

In questa sottoarea, gli educatori hanno l'opportunità di rendersi conto del ruolo cruciale che le tecnologie digitali svolgono nell'apprendimento autoregolato. Vale a dire; incoraggiano la pianificazione, la verifica e il rispecchiamento delle proprie capacità di apprendimento, segnalando i progressi, utilizzando le proprie idee e pensieri in comune e trovando soluzioni produttive.

L'autoregolamentazione è un processo attivo e costruttivo in cui gli studenti regolano e osservano il proprio comportamento, le proprie motivazioni e le proprie capacità cognitive fissando i propri obiettivi durante il processo di apprendimento. L'apprendimento autoregolato si riferisce al modo in cui gli studenti diventano padroni dei propri processi di apprendimento. Né un'abilità mentale né un'abilità prestazionale, l'autoregolamentazione è invece il processo di autodirezione attraverso il quale gli studenti trasformano le proprie capacità mentali in abilità legate ai compiti in diverse aree di funzionamento, come il mondo accademico, lo sport, la musica e la salute.

Obiettivi

- L'uso dell'automazione digitale, come blog, diari, strumenti di pianificazione, ecc., per creare e organizzare il proprio percorso di apprendimento.



- L'uso di pratiche digitali, come registrazioni audiovisive e foto, per raccogliere informazioni e monitorare i propri progressi.
- L'uso delle tecnologie digitali, ad esempio ePortfolio e blog, per tenere traccia e dimostrare i propri sforzi e lavoro.
- L'uso delle tecnologie digitali per promuovere l'autoriflessione e l'autovalutazione durante il processo di apprendimento

Istruzioni

Come esplorare nuovi formati e metodi in linea con le tecnologie digitali

L'apprendimento autoregolato è fondamentale per gli studenti ad alte capacità. Questo perché li aiuta nella loro ricerca dell'eccellenza. Raggiungere l'eccellenza richiede pratica. Ciò richiede pianificazione, impegno e perseveranza nel tempo. L'apprendimento autoregolato supporta questo processo. Permette agli studenti di diventare studenti autonomi che possono perseguire i propri interessi.

Cinque pratiche didattiche comuni che sono stati citati come efficaci nell'aiutare gli studenti ad apprendere l'autoregolamentazione sono:

1. **Guidare le convinzioni personali, la definizione degli obiettivi e le aspettative degli studenti**
 - aiutare gli studenti a inquadrare nuove informazioni o feedback in modo positivo anziché negativo (ad esempio, "tenere traccia dei compiti a casa ti aiuterà a gestire questo corso con successo" anziché "se non tieni traccia dei tuoi compiti, fallirai")
 - fornire spunti specifici per l'utilizzo di strategie di autoregolamentazione
2. **Promuovere il dialogo riflessivo**
 - modellizzazione da parte degli insegnanti di pratiche riflessive (pensare ad alta voce)
 - pratica degli studenti con dialogo riflessivo
 - discussioni di gruppo per riflettere su problemi/casi (apprendimento collaborativo)
3. **Fornire feedback correttivo**
 - gli standard di prestazione devono essere chiari e percepiti come raggiungibili
 - feedback sulla frase (positivo o negativo) come affermazione sul compito di apprendimento, non sullo studente
4. **Aiuta gli studenti a creare connessioni tra concetti astratti**
 - utilizzare istruzioni o esempi basati sui casi forniti dagli studenti stessi
 - utilizzare attività di apprendimento pratico
 - aiutare gli studenti a imparare a separare le informazioni rilevanti da quelle irrilevanti (ad esempio, aiutarli a sapere dove e come focalizzare la loro attenzione; guidare i loro standard di riferimento)
5. **Aiuta gli studenti a collegare le nuove esperienze all'apprendimento precedente**
 - utilizzare attività di apprendimento esperienziale
 - concentrarsi sull'applicazione delle conoscenze in contesti più ampi
 - integrare esempi di vita reale con informazioni in classe

Le strategie che gli insegnanti possono utilizzare nelle loro classi per incoraggiare l'apprendimento autoregolato includono:

- modellare tecniche di apprendimento autoregolato come:
 - definizione degli obiettivi





- riflessione
- gestire il comportamento on/off delle attività in cui gli studenti sono consapevoli di quando diventano distratti o deconcentrati.
- fornire feedback correttivi sulle strategie di apprendimento
- aiutare gli studenti ad adattare le strategie di apprendimento.
- aiutare gli studenti a collegare le nuove esperienze all'apprendimento precedente attraverso l'utilizzo dei grafici KWHL.
- utilizzando strumenti di automonitoraggio
- far riflettere gli studenti su strategie di apprendimento efficaci. Ad esempio, utilizzando riflettente.
 - domande come:
 - perché viene fatto questo?
 - Com'è fatto?
 - quando dovrebbe essere fatto?
 - quali sono i suoi limiti?
- chiedere agli studenti di confrontare l'efficacia delle strategie di apprendimento per un dato problema.
- includere tecniche di autoregolamentazione nell'impalcatura della lezione, come ad esempio:
 - strumenti di pianificazione
 - strumenti per la definizione degli obiettivi
 - posti di blocco
 - punti di riflessione
- aiutare gli studenti a comprendere i propri punti di forza e di debolezza nell'apprendimento. Ad esempio, gli studenti possono completare una scala di grinta e utilizzarla per definire gli obiettivi di autoregolamentazione. "Gritta" è un termine usato in psicologia per descrivere la quantità di perseveranza che una persona ha di fronte alle sfide. Gli studenti possono utilizzare i risultati di una scala di grinta per stabilire obiettivi volti a migliorare i propri livelli di persistenza quando vengono sottoposti a compiti difficili.
- garantire che le tecniche di apprendimento autoregolamentate insegnate agli studenti con abilità elevate corrispondano alle loro esigenze di apprendimento.

Repository (tabelle)

Elenco di piattaforme, strumenti e risorse utili che possono essere utilizzati.

L'insieme individuale di strategie di autoregolamentazione che vengono solitamente utilizzate dagli studenti di successo rientrano in tre categorie: personali, comportamentali e ambientali.

A. **Personale:** Queste strategie di solito riguardano il modo in cui uno studente organizza e interpreta le informazioni e possono includere:

1. Organizzare e trasformare le informazioni





- delineando
 - riassumendo
 - riorganizzazione dei materiali
 - evidenziando
 - flashcard/schede
 - disegnare immagini, diagrammi, grafici
 - reti/mappatura
2. **Definizione degli obiettivi e pianificazione/definizione degli standard**
 - sequenziamento, tempistica, completamento
 - gestione del tempo e ritmo
 3. **Conservazione dei registri e monitoraggio**
 - prendere appunti
 - elenchi degli errori commessi
 - registrazione dei voti
 - portafoglio, conservando tutte le bozze degli incarichi
 4. **Provare e memorizzare** (scritto o verbale; palese o nascosto)
 - dispositivi mnemonici
 - insegnare il materiale a qualcun altro
 - fare domande di esempio
 - utilizzando immagini mentali
 - utilizzando la ripetizione
- B. **Comportamentale:** Queste strategie implicano azioni intraprese dallo studente.
1. **Autovalutazione** (verifica della qualità o del progresso)
 - analisi del compito (Cosa vuole che faccia l'insegnante? Cosa voglio da questo?)
 - autoistruzioni; attivare il feedback
 - attenzione
 2. **Autoconseguente**
 - dolcetti per motivare; auto-rinforzamento
 - disposizione o immaginazione delle punizioni; ritardo della gratificazione
- C. **Ambientale:** Queste strategie implicano la ricerca di assistenza e la strutturazione dell'ambiente fisico di studio.
1. **Cerco informazioni** (biblioteca, Internet)
 - risorse della biblioteca
 - Risorse Internet
 - rivedere le carte
 - rileggere documenti, test, libri di testo
 2. **Strutturazione ambientale**
 - selezionando o organizzando l'impostazione fisica
 - isolare/eliminare o ridurre al minimo le distrazioni
 - suddividere i periodi di studio e distribuirli nel tempo
 3. **Cerco assistenza sociale**
 - dai coetanei
 - da insegnanti o altri adulti
 - emulare modelli esemplari

Webconferenza: <https://www.3cx.com/pbx/web-conferencing/>

App didattiche Apple: <https://www.apple.com/education/k12/teaching-tools/>

Moodle: <https://moodle.org/>

Lavagna:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackboard.android.bbstudent&hl=el&gl=US&pli=1>





EPlan: <https://www.eplan.gr/ypiresies/downloads/>





Valutazione

Autovalutazione/autoriflessione (lista di controllo simile alle affermazioni) basata sui contenuti appresi con la guida.

	SÌ	NO
Non penso mai o raramente a come utilizzare le tecnologie digitali per compiti o progetti autoregolamentati		
Utilizzo le tecnologie digitali come base per le mie attività e progetti di apprendimento, ad esempio per cercare informazioni o per motivi di presentazione		
Raccolgo prove e tengo traccia dei miei progressi attraverso le tecnologie digitali. cioè registrazioni audiovisive, foto, estratti, ecc.		
Tengo traccia e mostro i miei sforzi e il mio lavoro attraverso le tecnologie digitali.		
Utilizzo l'automazione digitale per l'autovalutazione.		
Utilizzo l'automazione digitale e l'ambiente circostante per controllare e tenere traccia di tutte le fasi di apprendimento (ad esempio, organizzazione, rispecchiamento e autogiudizio, prove e monitoraggio delle informazioni).		
Attraverso le tecnologie digitali, posso migliorare, adattare e utilizzare criteri adeguati per l'autovalutazione.		
Rispecchio l'idoneità e l'utilità delle mie pratiche digitali per coltivare l'apprendimento autogestito e far avanzare i miei metodi.		
Utilizzo layout digitali contemporanei e/o metodologie pedagogiche per promuovere capacità di apprendimento autogestito.		





Riferimenti

(1990-2013), Tennessee (23, 02 24). Estratto dall'Università UCONN del Connecticut:

https://nrcgt.uconn.edu/underachievement_study/self-regulation/sr_section7/

(2023, 02 24). Estratto da www.edutopia.org: <https://www.edutopia.org/technology-integration-guide-implementation>

E). 9 suggerimenti e trucchi per l'insegnamento online. <https://blog.heyhi.sg/online-teaching-tips-tricks/>

Akdeniz, AA (2023, 02 24). Springer. Estratto da <https://link.springer.com/article/10.1007/s10798->

Analytics, U. (2021, 30 ottobre). 10 vantaggi e usi della tecnologia in classe | Apprendimento del lume. Apprendimento del lume | Aperto al successo degli studenti. <https://lumenlearning.com/technology-in-the-classroom/>

Apprendimento collaborativo. (nd). Università del Maryland. <https://tltc.umd.edu/instructors/resources/collaborative-learning>

Davies2, GM (2023, 02 24). www.primescholars.com. Estratto da <https://www.primescholars.com/articles/selfregulated-learning-in-digital-environments-theory-research-praxis.pdf>

GCU. (3 novembre 2020). 8 vantaggi della tecnologia in classe. <https://www.gcu.edu/blog/teaching-school-administration/8-benefits-of-classroom-technology>

Hockney, A. (2023, 02 24). Estratto da <https://teachable.com/blog/how-to-structure-your-online-course-make-students-happy>

i3-Tecnologie. (nd). Come implementare con successo gli strumenti digitali in classe? <https://www.i3-technologies.com/en/blog/stories/education/how-to-successfully-implement-digital-tools-in-the-classroom/>

Kayacan, K. (2023, 02 24). Supportato con strategie di apprendimento autoregolamentate sulla preparazione degli studenti all'apprendimento autodiretto e sui loro atteggiamenti nei confronti degli esperimenti scientifici. Estratto da Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/330399045_Supported_with_Self-regulated_Learning_Strategies_on_Students'_Self-directed_Learning_Readiness_and_Their_Attitudes_towards_Science_Experiments

Marketing Manager. (2023, 1 febbraio). Siamo al Workspace Design Show – Londra. Viccarbe. <https://www.viccarbe.com/spaces/what-collaborative-work-is-and-its-benefits/+++>.

Accademie nazionali delle scienze, E. a. (2023, 02 24). Come le persone imparano II: studenti, contesti e culture. Estratto da nap.nationalacademies.org: <https://nap.nationalacademies.org/read/24783/chapter/10#171>





Schwartz, M. (2023, 02 24). Estratto da [www.cns-partners.com](https://www.cns-partners.com/manufacturing-it-blog/the-benefits-of-technology-in-the-classroom-how-can-we-help-insegnanti-e-amministratori-aiutano-i-nostri-bambini): <https://www.cns-partners.com/manufacturing-it-blog/the-benefits-of-technology-in-the-classroom-how-can-we-help-insegnanti-e-amministratori-aiutano-i-nostri-bambini>

Staff, T. (2022, 19 gennaio). 20 suggerimenti e strategie di apprendimento collaborativo per gli insegnanti. Insegna il pensiero. <https://www.teachthinked.com/pedagogy/collaborative-learning-tips/>

UConn Università del Connecticut. (2023, 02 24). Estratto da https://nrcgt.uconn.edu/underachievement_study/self-regulation/sr_section6/

Utilizzo della tecnologia digitale nell'insegnamento dell'inglese: una panoramica. (2023, 02 24). Estratto da Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=oxeS5qG60hM>

Valamis. (2022, 4 ottobre). Apprendimento collaborativo. <https://www.valamis.com/hub/collaborative-learning>

Governo dello Stato di Victoria. (2023, 02 24). Estratto da [www.education.vic.gov.au](https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/high-ability-toolkit/Pages/self-regulated-learning.aspx#link4): <https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/high-ability-toolkit/Pages/self-regulated-learning.aspx#link4>

