KIDS TO KIDS

Fulvia Colzi - IC L. BARTOLINI - VAIANO

Attivazione di un laboratorio digitale in cui i ragazzi, suddivisi in gruppi e muniti di dispositivi digitali, **pensano, progettano e realizzano video lezioni e attività didattiche in lingua inglese** da proporre a studenti di altre classi e da inserire sul sito dedicato.

"Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive. Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione. Passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili".

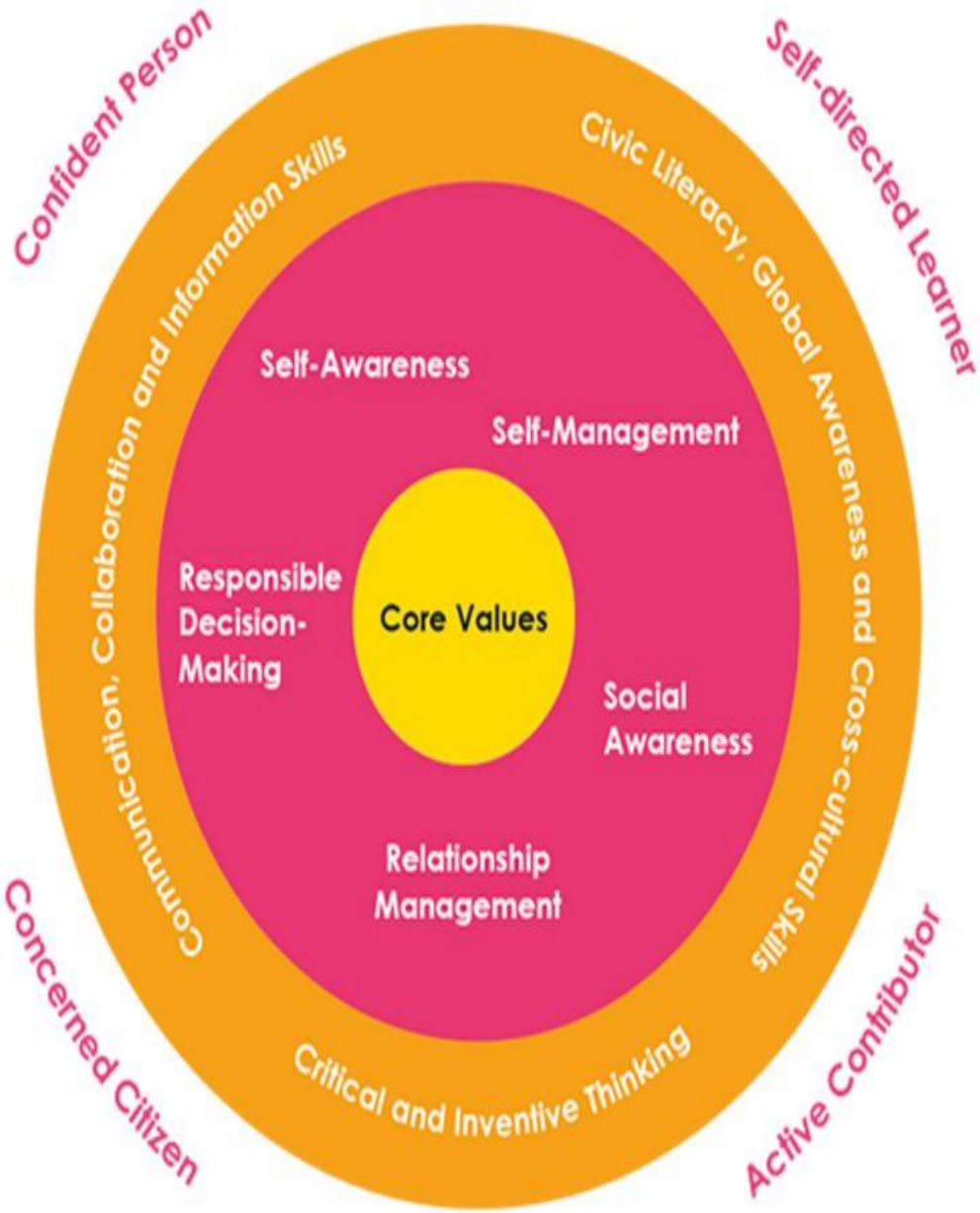
DAL PNSD, Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata

KIDS TO KIDS LAB

SOGGETTI COINVOLTI: 12 studenti delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado (classi aperte in orizzontale e in verticale), 1 docente di lingua inglese.

OBIETTIVI/ COMPETENZE COINVOLTE

- ❑ Migliorare l'apprendimento della lingua inglese
- ❑ Lavorare in gruppo
- ❑ Potenziare le competenze trasversali (soft skills)
- ❑ Acquisire competenze digitali
- ❑ Potenziare le competenze del 21esimo secolo
- ❑ Migliorare la propria autonomia e l'autostima personale
- ❑ Accrescere la motivazione allo studio
- ❑ Sperimentare percorsi didattici innovativi

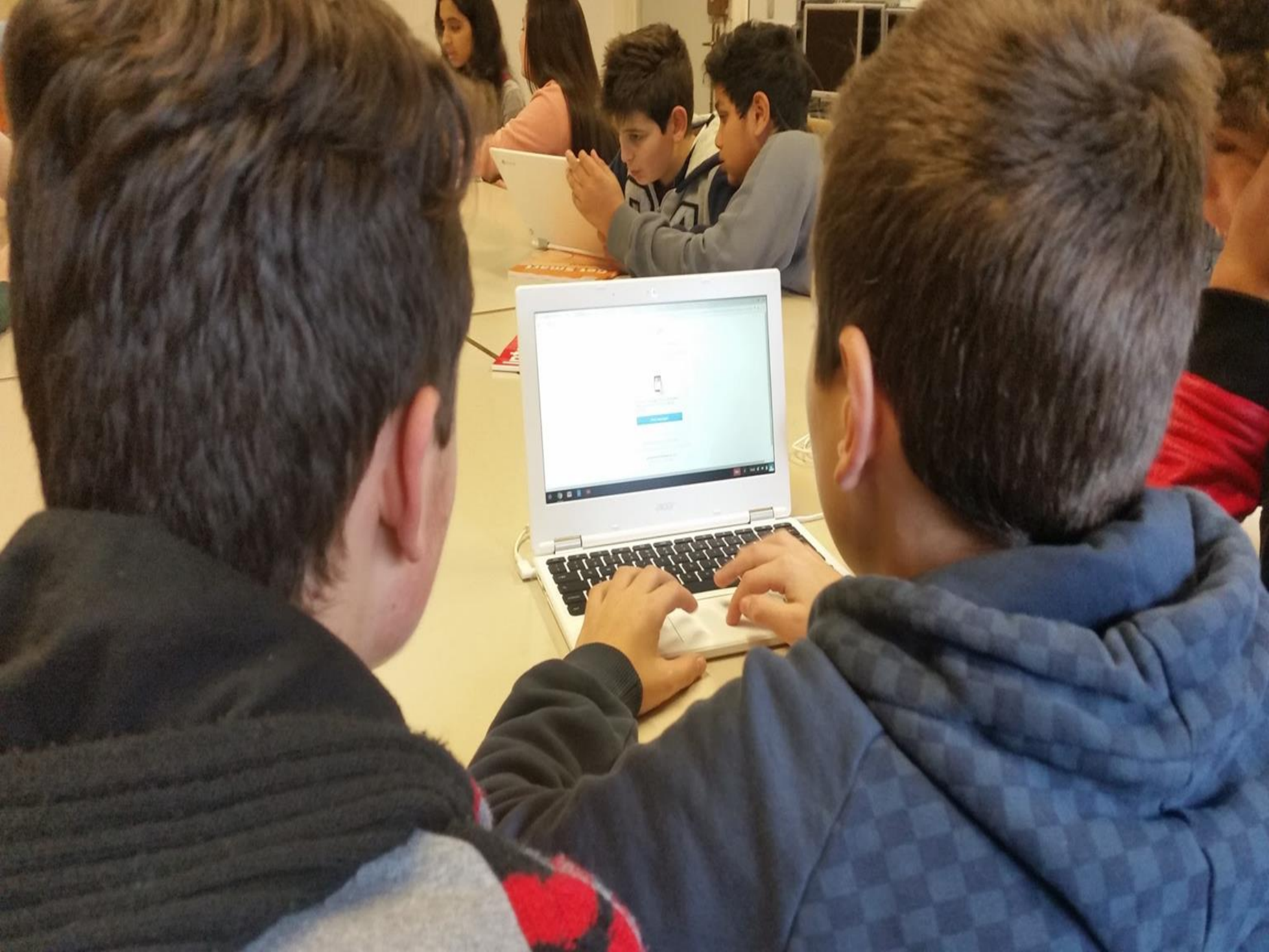


21st Century Competencies

TEMPI DI REALIZZAZIONE: 9 incontri settimanali di 2 moduli ciascuno (110 minuti per 9 incontri).

SPAZI E STRUMENTI:

- aula digitale dotata di carrello contenitore/ricarica con 15 dispositivi misti fra: Chromebook, Tablet e Notebook, TV LCD 55 pollici e dispositivo di condivisione Chromecast.
- Sito web dedicato.
- App e web App utilizzate: G Suite (Gmail, Google search, Drive, Docs, Moduli) Popplet, Classdojo, Prezi, Kahoot, Genially, Powtoon.



chrome
acer

Per realizzare nuovi paradigmi educativi servono ambienti di apprendimento adeguati, in grado di porre al centro non la tecnologia - presente, nella misura in cui è necessaria - ma la pratica didattica, a favore dello sviluppo delle competenze, della collaborazione e della didattica attiva, per problemi reali e progetti. Gli spazi devono preparare ad un apprendimento che accompagni per la vita, e devono farlo con tutti i nostri studenti protagonisti, nessuno escluso (non uno di meno). Anzi, le tecnologie abilitanti e metodologie attive sono agenti determinanti per rimuovere gli ostacoli, a favore di un'inclusione a 360 gradi, dalle problematiche relative alle disabilità, ai bisogni educativi speciali, agli studenti impossibilitati alla normale frequenza scolastica. " PNSD - #4

Cerca nel sito

- Home
- Culture
- Fun
  - Games
  - Jokes
  - Quotes
- Grammar: Kids to Kids
- GRAMMAR: Teacher Lessons
  - Grammar: Can
  - Grammar: Comparatives & Superlatives

Home

Welcome to *PIECE OF CAKE*, an Esl (English as a second language) site.

Un sito realizzato per i ragazzi e dai ragazzi, dove potrai trovare tante risorse per apprendere e migliorare la lingua inglese, ma anche un luogo divertente, con giochi, scioglilingua, video e animazioni, barzellette, musica e canzoni e molto, molto altro ancora! Inizia a sfogliare, naviga e divertiti con l'English!

I hope you will find useful stuff to make your

"Le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, in questa visione, il digitale è sia Foundational Literacy (nuova alfabetizzazione di base), con una sua importante e crescente verticalità, e sia veicolo cruciale per lo sviluppo delle cosiddette Competencies e Qualities (Competenze e Attitudini). la sfida delle competenze digitali è quella di sostenere l'attività del docente come facilitatore".

PNSD - AZIONE #14

Per progettare questa attività si è tenuto conto delle "Learning Activities" proposte da iTEC (Innovative Technologies for Engaging Classrooms - European Schoolnet) che si pone l'obiettivo di fornire un modello sostenibile per ridisegnare in modo sostanziale l'insegnamento e l'apprendimento, per trasformare il modo in cui la tecnologia viene utilizzata nelle scuole e sostenere così l'apprendimento del 21esimo secolo.

Si è declinato la proposta didattica utilizzando il software open source del London Institute of Education: Learning Designer Tool.

L'attività descritta rappresenta un modello didattico che può essere utilizzato per declinare la progettazione di ogni disciplina, poiché, come ben descritto nel progetto iTEC di European Schoolnet, il format di una Learning Activity adeguatamente strutturata, è adattabile ad ogni disciplina e ad ogni ordine di studi.

Learning Designer | Home | Browser | Designer | Fulvia

KIDS TO KIDS

Name KIDS TO KIDS

Topic design English language activities

Learning time 990 minutes

Designed learning tim.. 870 minutes

Number of students 12

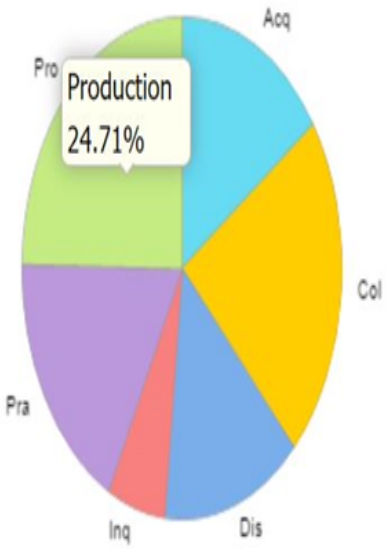
Description This is a weekly workshop activity where students work in groups designing and creating video lessons

Aims Learning using Technology, improve English grammar, become familiar with team work, acquire soft skills,

Outcomes

Produce
Produce video lessons and interactive

Evaluation
Reflections and feedback of project work,



+ Add TLA | New design | Import design | Export design | Share | Save

Explore the website, Dream, discuss, know new web tools.

Read Watch Listen | 20 | 3 | 0

Students explore the website to watch the video lessons and

Produce, Map, Reflect.

Produce | 30 | 3 | 0

Students, in groups, start to produce their first activity.

Produce, Reflect, Show.

Produce | 30 | 3 | 0

Students, in groups, continue to produce their activity.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'attività segue la scansione proposta dall' iTEC cycle 4 Activities, questo ciclo di Storie e attività di apprendimento si concentra sulle sfide del "mondo reale", cioè, le sfide legate al contesto socio-culturale degli studenti e che siano personalmente significative per loro.

Gli studenti lavorano con i problemi reali, selezionando o affrontando le sfide di un pubblico con cui possono relazionarsi.

Le attività si concentrano molto sul ruolo dell'insegnante. Ogni attività fornisce suggerimenti per sviluppare le proprie competenze, tra cui la competenza digitale e pedagogica.

Gli insegnanti sono anche chiamati ad adottare ruoli diversi e a sostenere gli studenti a vari livelli. Gli insegnanti sono, in primo luogo, invitati ad agire come fonte di ispirazione per gli studenti. Il docente è invitato ad ascoltare con attenzione gli studenti, per modellare le attività sulle loro richieste e sui loro bisogni, per rispondere alle esigenze e agli interessi individuali.

Il docente è invitato a mettere in discussione le ipotesi di base del progetto di lavoro, **a porre domande**, per coltivare il pensiero critico degli studenti e la loro capacità di riflettere sulle loro azioni, a **stimolare discussioni** fra i ragazzi, in modo da **suscitare suggerimenti** significativi o critiche costruttive. **Il ruolo del docente è il punto chiave della struttura:** talvolta **Ispiratore**, talvolta **Ascoltatore, Facilitatore, Supporto, Osservatore, Valutatore** (Per valutare i risultati degli studenti sulla base di criteri progettati in modo collaborativo).

SUDDIVISIONE DELLE ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

Dream- L'introduzione, capire e discutere brevemente un'idea iniziale

Explore- Esplorare le informazioni raccolte in relazione all'idea

Map- Creare una mappa mentale per comprendere le relazioni tra le informazioni raccolte

Reflect- Registrare le proprie riflessioni con audiovisivi o commenti

Make- Realizzare l'idea

Ask- Attivare uno scambio, un incontro con le persone che possono rappresentare i futuri utenti del progetto

Show- Pubblicare e presentare il progetto ideato ad un pubblico

Collaborate- Formare collaborazioni ad hoc con gli studenti di altre scuole.

Promozione delle Risorse Educative Aperte

PNSD - AZIONE #23

Grammar: Kids to Kids

Present simple-Present continuos

Present simple-Present continuos

*Campo obbligatorio

A quale persona del present simple si aggiunge la -s? * 2 punti

- Alla 1^ persona singlolare
- Alla 3^ persona singolare

Home
Culture
Fun
Games
Jokes
Quotes
Grammar: Kids to Kids
GRAMMAR: Teacher Lessons
Grammar: Can
Grammar: Comparatives & Superlatives
Grammar: Future Tenses
Grammar: Past Simple
Grammar: Possessive Case
Grammar: Present Continuous
Grammar: Present of Be
Grammar: Present of Have got
Grammar: Present Perfect

Culture

SPIEGATO DAI RAGAZZI

GRANDI UOMINI E DONNE DELLA STORIA CHE HANNO LOTTATO PER IL RICONOSCIMENTO DEI DIRITTI UMANI

MARTIN LUTHER KING

FLORENCE NIGHTINGALE

FLORENCE NIGHTINGALE

FLORENCE NIGHTINGALE

Diapositiva 1 Google Presentazioni

Apri *FLORENCE NIGHTINGALE*

FINE

2° SEMINARIO PROVINCIALE “SCUOLA DIGITALE INCLUSIVA”
I.C.”PIER CIRONI” Prof.ssa Monica Cannito

Content and Language Integrated Learning

Termine coniato da David Marsh nel 1994 acronimo di *Content and Language Integrated Learning*, apprendimento integrato di contenuto e lingua.

In ambito europeo questa metodologia è già sperimentata con successo in diversi Paesi da molti anni.

L'Italia ha già introdotto il CLIL negli ordinamenti scolastici nel 2010

Come si svolge una lezione Clil?

I docenti coinvolti sono i docenti di Disciplina Non Linguistica (DNL), in sinergia con i docenti di lingua straniera

Le lezioni sono basate sulla lettura di testi, ascolti e visione di video.

I contenuti linguistici sono funzionali al contesto e l'approccio è lessicale non grammaticale.

Vengono rispettati gli stili di apprendimento degli studenti grazie alla diversificazione delle tecniche di insegnamento e di apprendimento in classe

CLIL Pyramid, Meyer 2010

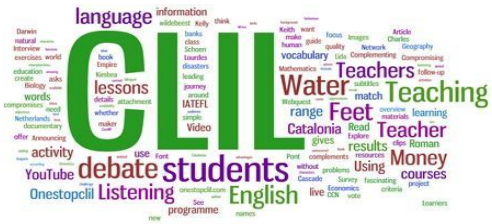
La “piramide” CLIL di Oliver Meyer (2010) rappresenta lo sviluppo di un’unità di apprendimento Clil con uno schema a forma di piramide:

1.Alla base vi è la selezione dei contenuti, punto di partenza di un percorso.

2. I materiali prodotti devono avere una presentazione multimodale del contenuto e devono essere altamente differenziati per soddisfare i diversi stili di apprendimento, attivare diverse competenze linguistiche e facilitare lo sviluppo di nuove alfabetizzazioni. Questa fase, è detta di «scaffolding», impalcatura.

3. I task sono i compiti e devono essere progettati con attenzione ai contenuti e con un uso autentico della lingua.

4. L’ultimo step sono gli output, le attività da realizzare in classe e soprattutto nei laboratori multimediali



CLIL AND CALL

- Giugno 2014: la Commissione Europea pubblica il documento « *Improving the effectiveness of language learning: CLIL and computer assisted language learning»* , che mette in luce il valore aggiunto del CALL - *Computer Assisted Language Learning* - nello sviluppo delle competenze linguistiche e nell'apprendimento di contenuti disciplinari in lingua straniera.

- PNSD Azione # 4 – Ambienti per la didattica digitale

Lo sviluppo della didattica digitale applicata al Clil permette di migliorare l' efficacia del processo di insegnamento-apprendimento di lingue o contenuti disciplinari veicolati in lingua straniera.

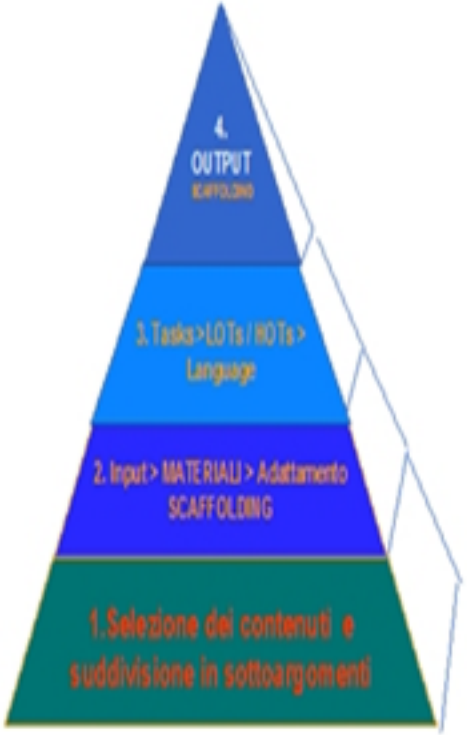
Flipped classroom, CALL e CLIL

L'approccio Flipped si presta perfettamente alla didattica CLIL:

a. totale rinnovamento delle pratiche didattiche quotidiane

b. setting d'aula e dei materiali: le lezioni si svolgono in aula multimediale, in laboratorio

c. utilizzo delle tecnologie, dei contenuti didattici digitali e delle OER (*Open Educational Resources*).



In una lezione "flipped CLIL" la presentazione dei contenuti ben si presta agli *step* 1e 2 della piramide di Meyer,

gli step 3 e 4, con i *task* collaborativi, laboratoriali e di interazione e la produzione degli *output* richiedono un setting tecnologico.

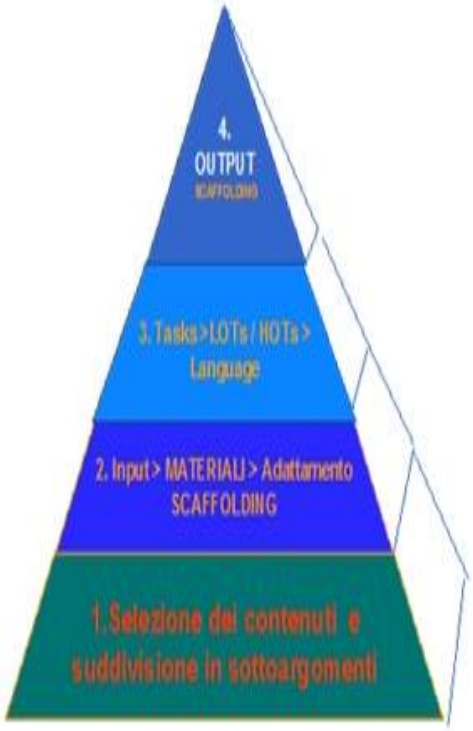
Flipped classroom, CALL e CLIL

L'approccio Flipped si presta perfettamente alla didattica CLIL:

a. totale rinnovamento delle pratiche didattiche quotidiane

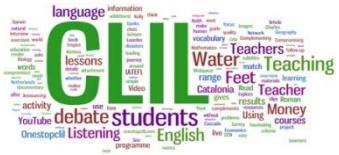
b. setting d'aula e dei materiali: le lezioni si svolgono in aula multimediale, in laboratorio

c. utilizzo delle tecnologie, dei contenuti didattici digitali e delle OER (*Open Educational Resources*).



In una lezione "flipped CLIL" la presentazione dei contenuti ben si presta agli *step* 1e 2 della piramide di Meyer,

gli step 3 e 4, con i *task* collaborativi, laboratoriali e di interazione e la produzione degli *output* richiedono un setting tecnologico.

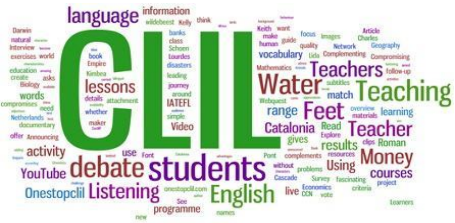


DADA
Didattica per ambienti di apprendimento

L'idea di fondo della DADA, messa in pratica all'Istituto Cironi, nasce dal ripensamento della configurazione tradizionale dello spazio aula in cui gli studenti vivono la maggior parte delle ore di lezione, mentre i docenti si avvicendano in successione temporale.

E' nata così, l'Aula Laboratorio Disciplinare, molto comune nel mondo anglosassone, che assegna ad ogni disciplina spazi dedicati, con attrezzature, arredi e software specifici.

Questo modello si sposa pienamente con la metodologia CLIL, in quanto i docenti possono personalizzare il proprio spazio di lavoro adeguandolo ad una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, LIM, *devices*, *software*, ecc.



TEAM CLILERS

La nostra prima esperienza Clil si è sviluppata a seguito della formazione di un team di 4 docenti che hanno collaborato e progettato insieme un percorso didattico multidisciplinare nei laboratori didattici attrezzati come la classe 3.0 con LIM e notebook per gli alunni.

Il percorso è partito dall'analisi della struttura del Ferro in Scienze, la lavorazione dei metalli e la costruzione della Torre Eiffel in Tecnologia, la Torre Eiffel e l'Exposition Universelle del 1889 in Francese e la figura di Claude Debussy per musica.

La lingua veicolare è stata l'inglese con una lezione di «vocabolario comparato» inglese/francese.

TECHNOCLIL
FOR EVO 2017

METODOLOGIA SPERIMENTATA

I docenti hanno applicato varie metodologie (flipped classroom, cooperative learning, pair work), ma hanno soprattutto sperimentato strumenti di progettazione e tools didattici.

Software open source con modelli didattici per la progettazione: Learning Designer

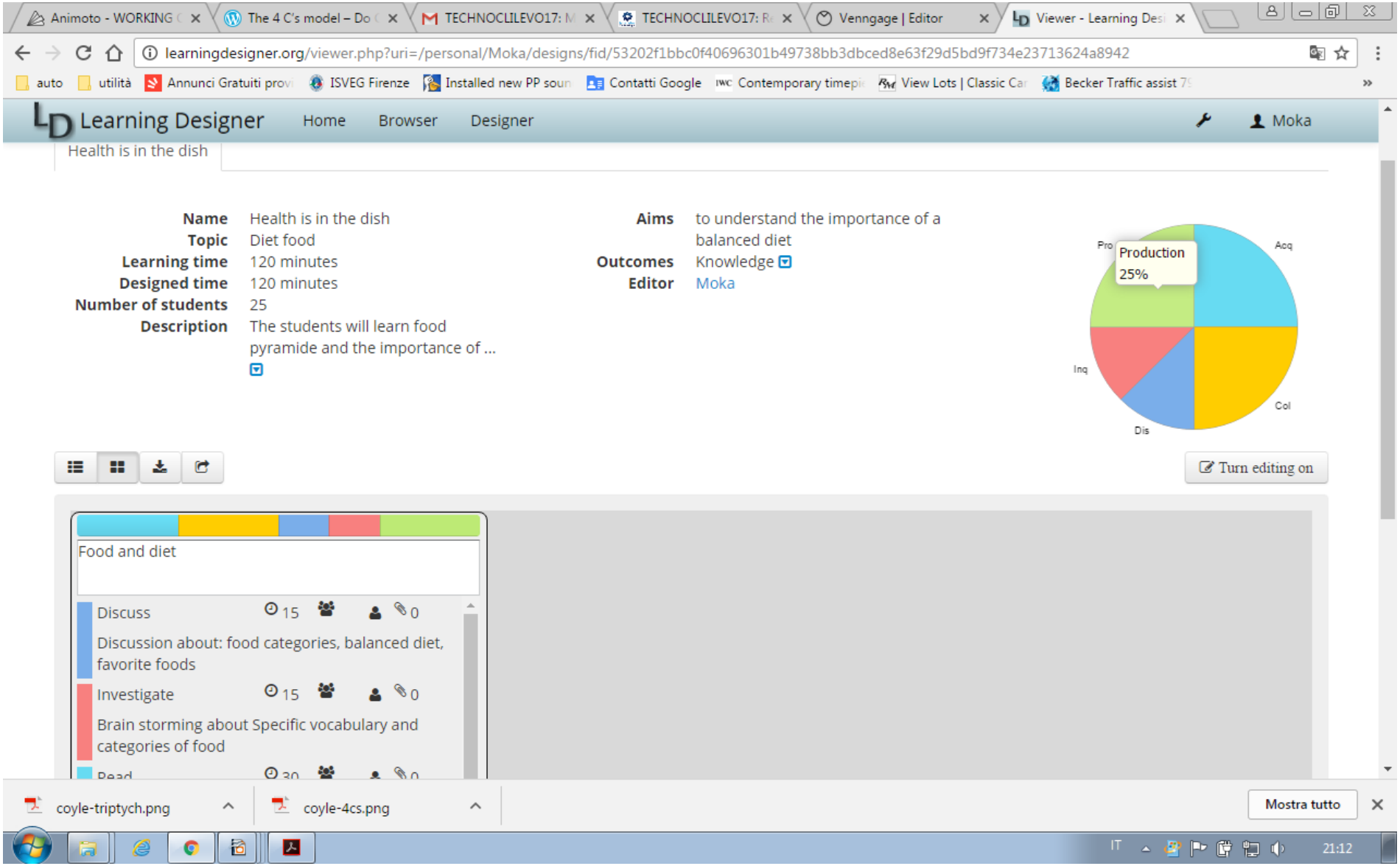
Tools for vocabulary: SnappyWord, Wordsift

Webquest

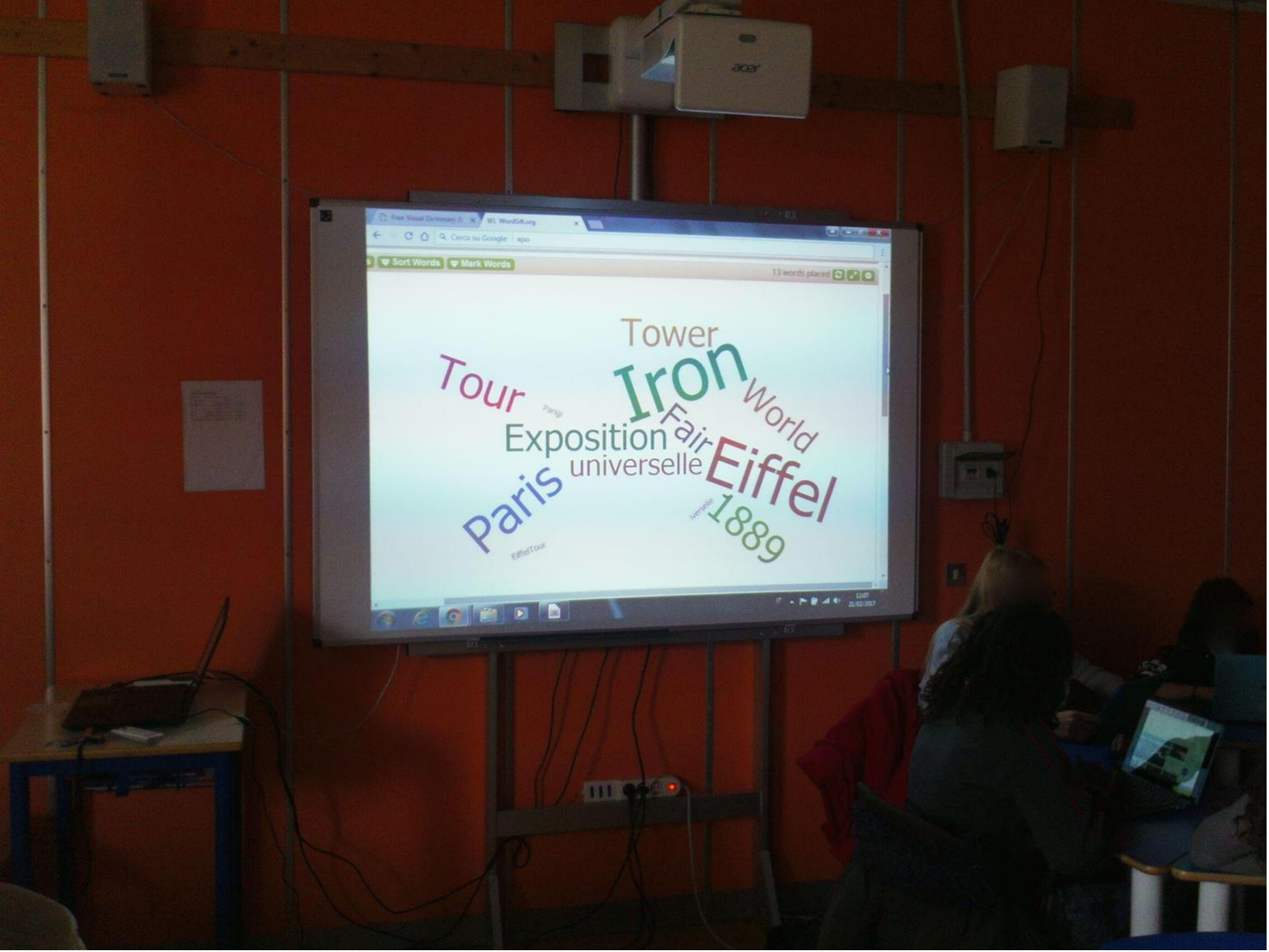
Workgroup

Strumenti di presentazione digitali

Learning Designer
per la progettazione delle attività

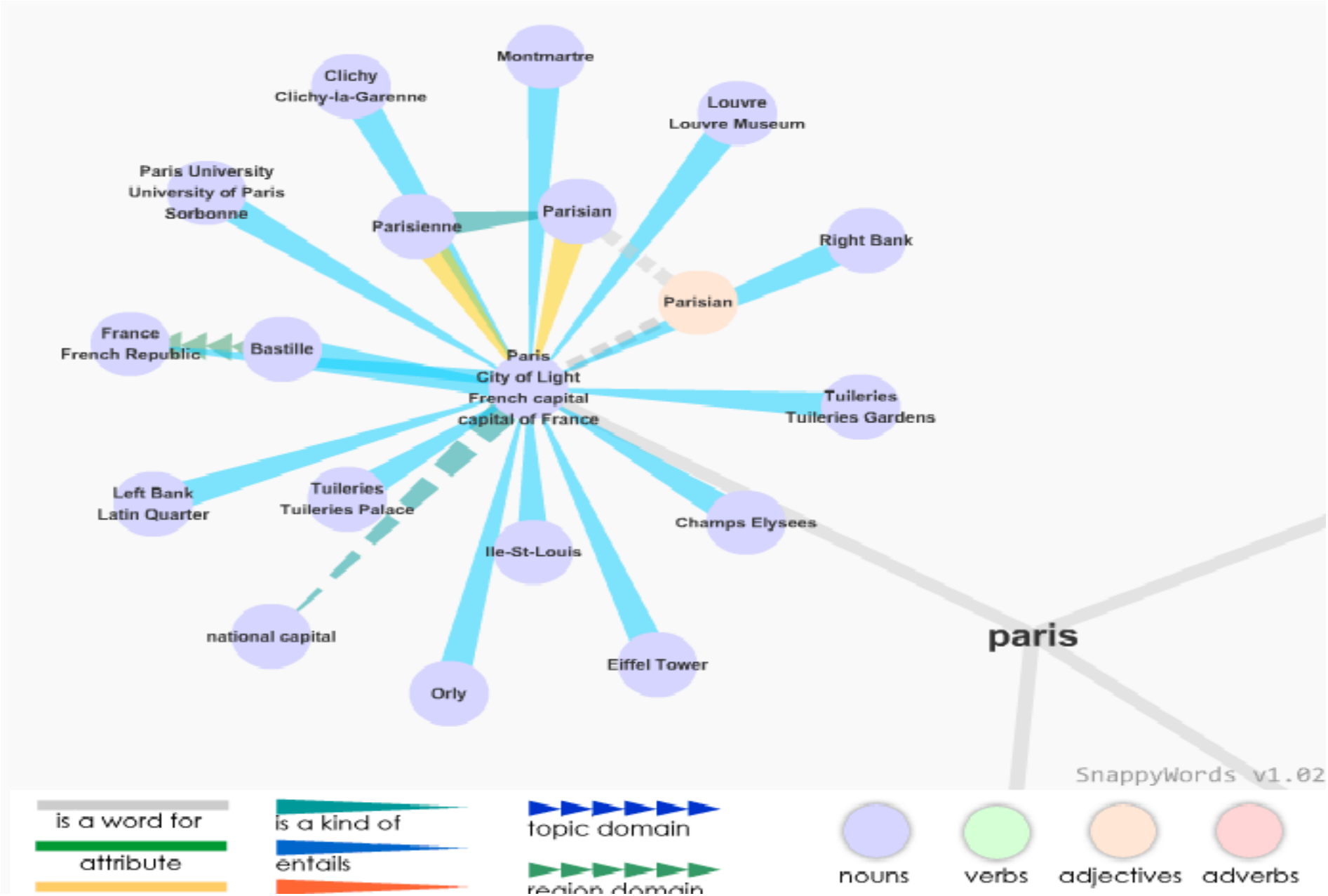


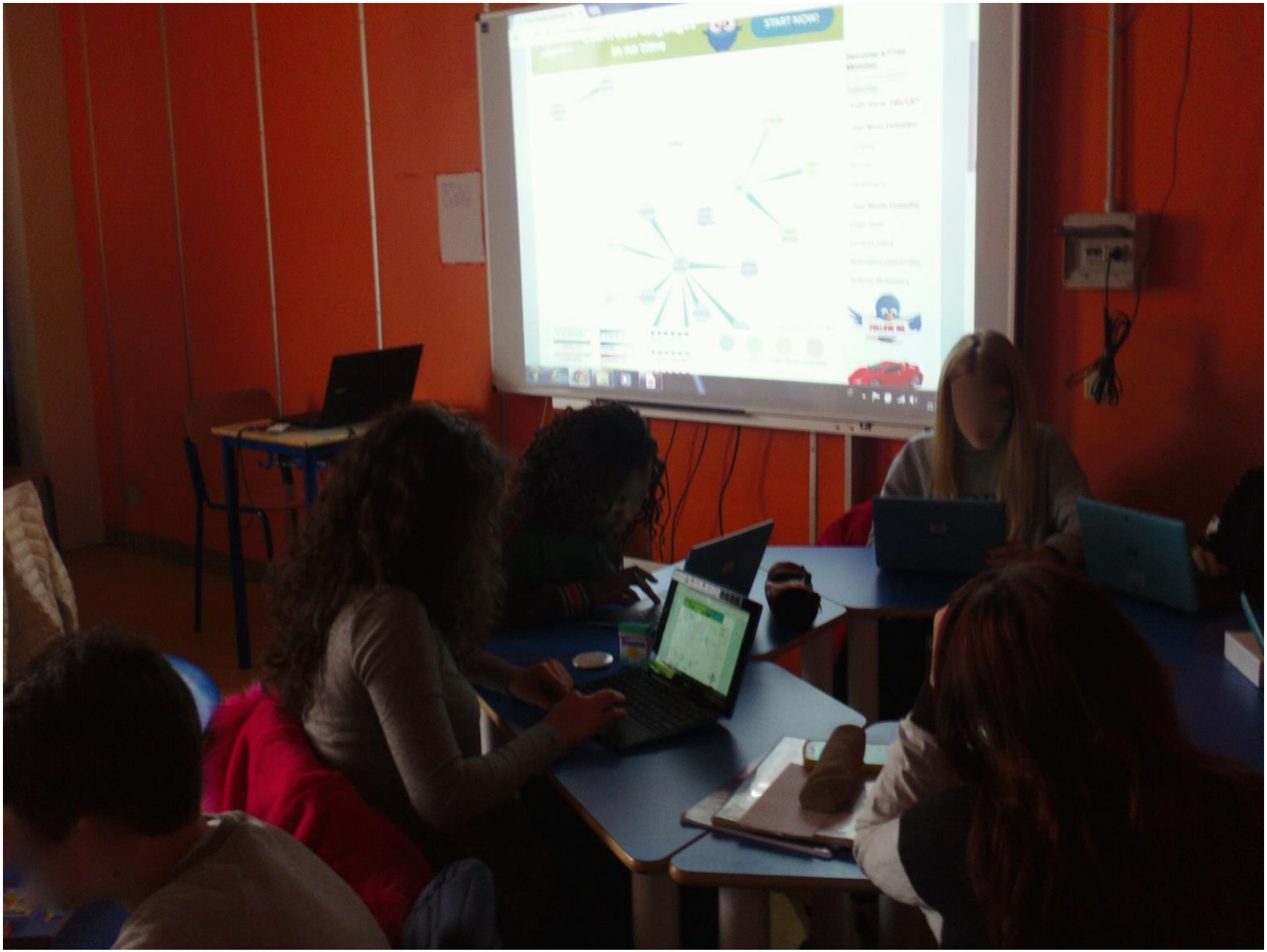
TOOLS for vocabulary
WORDSIFT


Sort Words
Mark Words
13 words placed
Tower
Tour
Iron
World
Fair
Exposition
universelle
Eiffel
Paris
1889

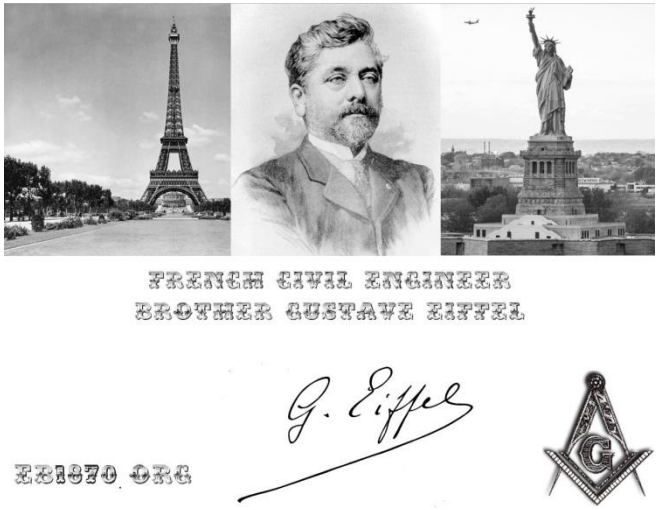
Eiffel
1889
Révolution
entre
presque
ingénieur
dan
équipe
an
été
face
suivant
assembler
milieu
fer"
250
assurer
construite
visible
se
mètre
New
plus
centenaire
pour
structure
bonne
connu
Trocadéro
unique
haut
partout
visiteur
fait
York
l'exposition
fer
est
Statue
Installée
Mars
l'occasion
pièce
de
Champ
1887
aussi
une
million
038
elle
stabilité
Française
symbole
son
324
ouvrier
interne
Liberté
l'hexagone
le
tour
l'a
Dame
Gustave
avec
célébrait
monument
prend
premier
ville
schéma
l'ingénieur
vitrine
nom
monde
par
visité
silhouette
résistant
deux
Paris
qui
matériau

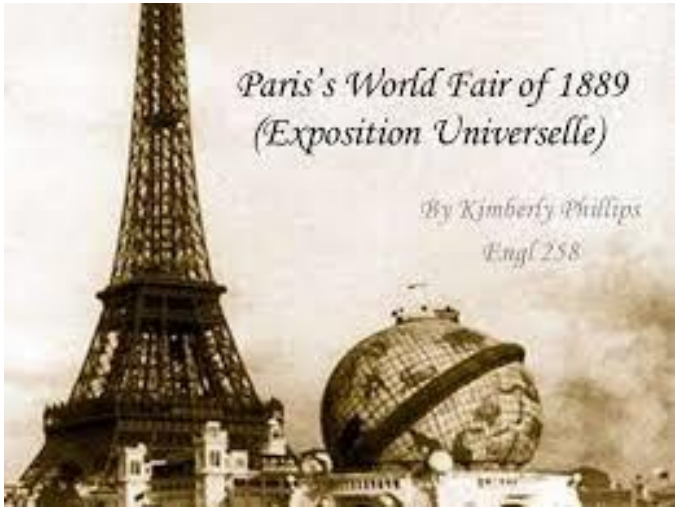
SNAPPY WORD


Montmartre
Clichy
Clichy-la-Garenne
Louvre
Louvre Museum
Paris University
University of Paris
Sorbonne
Parisienne
Parisian
Right Bank
Parisian
France
French Republic
Bastille
Paris
City of Light
French capital
capital of France
Tuileries
Tuileries Gardens
Left Bank
Latin Quarter
Tuileries
Tuileries Palace
Champs Elysees
Ile-St-Louis
national capital
Eiffel Tower
Orly
paris
SnappyWords v1.02
is a word for
attribute
is a kind of
entails
topic domain
region domain
nouns
verbs
adjectives
adverbs


START NOW!

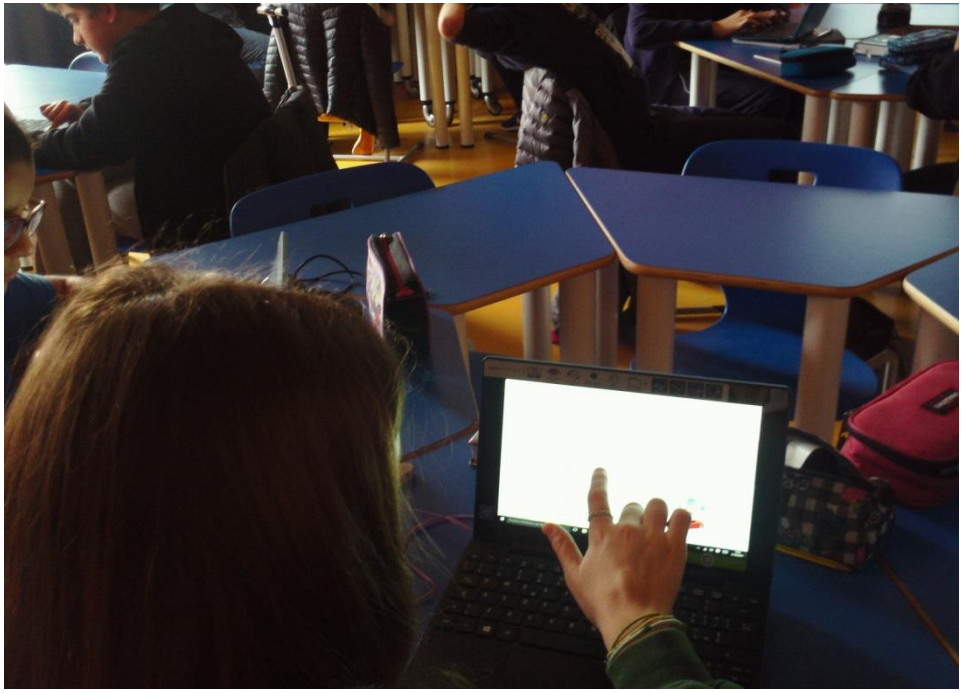
WEBQUEST: la rete come fonte di informazione e parte integrante del processo





Work group e Peer-to-peer

Esercizi preparati con programmi e software sono motivanti per gli alunni. La meccanicità di questi esercizi di apprendimento come *Cloze, Matching, Labelling,True/False, Multiple choise,* coinvolge processi di memorizzazione ed identificazione.



Valutazione: presentazione di prodotti digitali