

DIDATEC

Cos'è stato il Progetto DIDATEC - Tecnologie e Didattica

La formazione DIDATEC è stata un'azione finalizzata a promuovere l'acquisizione delle competenze digitali da parte dei docenti, e l'integrazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) in ambito educativo*. Si è svolta negli anni scolastici 2012/2013 e 2013/2014 nelle seguenti regioni: Campania, Calabria, Sicilia, Puglia e ha interessato migliaia di docenti.

Il progetto è nato dalla consapevolezza della necessità per ogni insegnante, come per ogni cittadino, di acquisire conoscenza, pratica e capacità critica e pedagogica (in una parola "competenza") nell'uso delle tecnologie digitali. Partendo da tale principio, la formazione DIDATEC è stata diretta a sviluppare la capacità di integrare le tecnologie digitali nella pratica di insegnamento.

A questo fine sono stati messi a disposizione dei docenti in formazione due diversi piani editoriali ([DIDATEC corso Base](#) e [DIDATEC corso avanzato](#)), composti in gran parte da attività didattiche che presentano casi o esperienze autentiche o simulate di utilizzo della tecnologia in classe.

DIDATEC nel portale Scuola Valore: risorse educative libere per docenti

Queste risorse vengono ora messe a disposizione liberamente sul portale Scuola Valore. Esse sono una sintesi delle due collezioni di cui si componeva il progetto e si distinguono in:

1. **attività didattiche** (Studi di Caso e Problem Solving)
2. **materiali di studio**, che consistono in contributi teorici.

A supporto della fruizione di queste risorse sono stati elaborati anche una serie di 20 ulteriori risorse (i tutorial, che nel complesso compongono la Guida "DIDATEC Tutorial") che presentano le nozioni di base utili ad iniziare un percorso per l'acquisizione di una conoscenza il più possibile consapevole delle ICT.

Le risorse sono raggruppate nelle seguenti Guide (o percorsi tematici):

1. [LA SCUOLA NELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE E DELLA CONOSCENZA](#)
2. [TECNOLOGIE DIDATTICHE](#)
3. [ICT E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA](#)
4. [MULTIMEDIALITÀ A SCUOLA](#)
5. [RISORSE DIGITALI PER LA DIDATTICA: STRATEGIE, MODELLI E STRUMENTI](#)

6. ICT NELLA DIDATTICA CURRICOLARE E PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE

7. DIDATEC Tutorial

Ogni percorso raccoglie un numero variabile di risorse cui si accede cliccando sul titolo. La pagina della singola risorsa cui si giunge è in realtà una presentazione che contiene una breve descrizione e il link alla risorsa *vera e propria*, nelle **Versioni Multimediale, Video o Testuale** (non tutte le risorse sono fruibili in questi diversi formati).

* Il progetto ha origine dal framework [UNESCO ICT Competency Standard for Teachers](#).

Il piano delle risorse didattiche DIDATEC disponibili su Scuola Valore

La scuola nella società dell'informazione e della conoscenza

Che cos'è la società dell'informazione, *di P. Ferri*

La formazione in servizio degli insegnanti per la scuola del 21esimo secolo – Qualche suggerimento dall' Europa, *di F. Imberciadori*

Scuola e ICT in Europa, *di F. Vettori*

La scuola nella società dell'informazione e della conoscenza, *di A. Buffardi*

La scuola nella società dell'informazione e della conoscenza: modelli a pratiche a confronto I, *di A. Buffardi*

La scuola nella società dell'informazione e della conoscenza: modelli a pratiche a confronto II, *di A. Buffardi*

Studenti ed insegnanti nella società dell'informazione e delle conoscenze: profilo, analisi dei processi di trasformazione, bisogni formativi, *di P. Ferri*

Rilevare l'uso ICT e stili cognitivi dei New millenium learner, *di F. Faiella*

Studio di caso: rilevare l'uso ICT e stili cognitivi dei New millenium learner, *di F. Faiella*

Il caso e-Citizen, *di G. Marucci e A. Compagnoni*

Scuola e cittadinanza digitale: esperienze e modelli, *di F. Torcellan*

Scuola e cittadinanza digitale: esperienze e modelli, *di F. Torcellan*

Le competenze chiave per il lifelong learning, *di G. Pierallini*

La competenza digitale degli insegnanti: definizioni, modelli e rappresentazioni, *di L. Parigi*

Rilevare le competenze chiave degli studenti: un'esperienza di valutazione, *di L. Pecoraro*

Le ICT nella formazione professionale dei docenti, *di L. Pecoraro*

Tecnologie per la didattica

Cos'è la LIM e come funziona, *di L. Tosi*

Progettare una unità didattica per la LIM, *di T. Iommi*

Elearning: caratteristiche e potenzialità dei principali modelli di Elearning, *di S. Alvino*

Elearning: storia e definizioni, *di S. Alvino*

Il tutoraggio, *di P. Davoli*

MOOC - Come un esperimento accademico è diventato la frontiera educativa del XXI secolo, *di V. della Gala*

Collaborare e cooperare in ambiente di e-learning, *di G. Di Tonto*

Organizzare un ambiente di elearning: studio di caso, *di P. Davoli*
 Videogiochi, Simulazioni e mondi virtuali per la didattica, *di A. Benassi*
 Girare un film in classe con i mondi virtuali, *di A. Benassi*
 Simulazioni, *di L. Panagiote*
 Studiare scienze? Un gioco da ragazzi!, *di M. Di Stasio*
 Software per la produttività personale a scuola. Primi passi verso la digitalizzazione del lavoro del docente, *di M. Tommasi*
 Realizzare una risorsa didattica con gli strumenti per la produttività personale, *di L.V. Vanin*

Realizzare una risorsa didattica con gli strumenti autore

Learning Object e presentazioni efficaci: Prezi+Screenr, *di L.V. Vanin*
 Gli strumenti di authoring multimediale a scuola, *di F. Faiella*
 Il software didattico, *di A. Sagazio*
 Realizzare unità digitali per la classe con Exelearning, *di L. Panagiote*
 L'E-book e il profilo del nuovo lettore, *di A. Anichini*
 Authoring di ebook a scuola, il docente autore, *di E. Mosa*
 Ebook: un libro in cerca d'identità, *di E. Mosa*
 Adozione di ebook a scuola. Risorse digitali: qualità e costi, quale equazione?, *di G. Cannella*
 Progettare un percorso sulle competenze chiave - «Citarsi addosso», *di R. Didoni*
 Autori in Wikipedia, *di R. Didoni*
 Tecnologie assistive e software per l'inclusione, *di M. Madaghiele*
 Progettare percorsi per l'inclusione - A scuola da casa: l'insegnamento in videoconferenza, *di F. Torcellan*
 Il podcast a scuola, *di G. Pierallini*

ICT e organizzazione della didattica

Didattica 2.0: metodologie e tecnologie web 2.0, *di P. Davoli*
 Didattica 2.0 a scuola: studio di caso "La mappa dell'energia", *di M. Tommasi*
 Instructional Design: introduzione ad una progettazione didattica che integri le ICT, *di S. Alvino*
 Elementi di instructional Design: buone pratiche e strumenti per la progettazione didattica di percorsi educativi basati sulle ICT, *di S. Alvino*
 Presentar e rappresentar, *di D. Barca*
 Quando la tecnologia si fa da parte. Quotidianità e consapevolezza nell'uso delle tecnologie, *di D. Barca*
 Il setting della classe digitale, *di L. Tosi*
 Introdurre le ICT nell'aula tradizionale: percorsi di integrazione, *di A.P. Ferraro*

Introdurre le ICT nell'aula tradizionale: percorsi di integrazione

Moodle: nuovo scenario di insegnamento – apprendimento, *di A.P. Ferraro*
 Il laboratorio in classe: hardware e software, *di M. Guastavigna*
 Il registro elettronico *di M. Guastavigna*
 Modelli ed esperienze di ambienti innovativi, *di G. Cannella*
 Un'esperienza cl@ssi 2.0: che cosa fare, come documentare, *di A.R. Vizzari*

Wiidea, *di R. Bondi*

La "Scuola sottosopra", *di E. Mosa Elena e I. De Maurissens*

ICT e valutazione diagnostica formativa e sommativa, *di P. Appari*

ICT e valutazione. Valutazione diagnostica, formativa e sommativa, *di P. Appari*

Accertare e controllare prestazioni, *di P. Appari*

Progettare un ePortfolio, *di P. Appari*

Multimedialità a scuola

Media digitali e didattica I, *di P. Rivoltella*

Media digitali e didattica II, *di P. Rivoltella*

Educare con i media digitali: Mygazine, *di D. Barca*

Educare con i media digitali: Mypedia, *di D. Barca*

Multimedia e nuovi media nella didattica per competenze: due esperienze, *di R. Rosada*

I social media e il web 2.0, *di L. Parigi*

I social media a scuola, *di S. Iacona Salafia*

Maestro Roberto - come nasce un blog di risorse didattiche, *di C. Sorrentino*

L'uso didattico dei social media: Twitter in classe, *di A. Sagazio*

I linguaggi multimediali nella didattica I, *di E. Mosa*

I linguaggi multimediali nella didattica II, *di E. Mosa*

Il testo sullo schermo II, *di A. Anichini*

Il testo sullo schermo I, *di A. Anichini*

Uno, nessuno, centomila... autori: la scrittura collettiva ai tempi del web 2.0, *di E. Morini*

Progettare e realizzare una presentazione multimediale, *di E. Morini*

Multimedialità e strategie didattiche, *di L. Pecoraro*

Information literacy: concetti chiave, *di P. Rivoltella*

Schoolbook: il knowledge management a scuola con i social network, *di C. Sorrentino*

Turn-over insegnanti e capitale di conoscenza della scuola, *di A. Garavaglia*

Gestire un progetto sfruttando strumenti Web 2.0, *di A. Garavaglia*

Il knowledge management, *di A. Turchi e L. Parigi*

La conoscenza tra rete e classe: un percorso per gli studenti. Ricercare, selezionare, valutare e organizzare le risorse, *di A. Buffardi*

Utilizzare il web nella scuola comunicazione scuola famiglia, *di P. Vayola*

Buone pratiche di documentazione multimediale, *di S. Panzavolta*

Buone pratiche su documentazione multimediale, *di S. Panzavolta*

Risorse digitali per la didattica: strategie, modelli e strumenti

Quando la lezione "va in rete": diritti d'autore e diritti della comunità, *di E. Cirri*

Immagini, suoni e video: realizzare semplici contenuti didattici digitali, *di F. Emer*

Le risorse didattiche digitali, *di G. Cannella*

Come scegliere una risorsa didattica: documentare un'esperienza in classe, *di R. Sconocchini*

ICT nella didattica curricolare e per il potenziamento delle competenze chiave

ICT e didattica della matematica, *di B. Bianconi*

L'uso del foglio di calcolo e di Geogebra per la conduzione di un'indagine statistica a scuola, *di A. Scarpulla*

Problemi e foglio di calcolo, *di A. Scarpulla*
Apprendere l'algebra con un sistema algebrico computerizzato, *di B. Bianconi*
Torte, tortine e Maxima, *di B. Bianconi*
Cartesio ed Euclide spiegano fenomeni del mondo reale nell'era digitale, *di L. Panagiotte*
Individuare una risorsa didattica e sperimentarla in classe, *di P. Ronchi*
Costruzioni geometriche elementari tra tradizione e innovazione, *di L. Panagiotte*
L'ascolto: dalla discriminazione alla decodifica, *di E. Arezzo*
L'hip hop: uno stile di moda e/o un'opportunità di laboratorio, *di E. Arezzo*
Insegnare musica con le tecnologie digitali, *di E. Fabrizio*
ICT e didattica dell'arte. Un futuro sostenibile nell'approccio al passato, *di M.C. Campone*
Dal disegno al segno: alla scoperta della parola, *di G. Moscato*
I vasi greci, *di A. Scarpulla*
Nuovi icononauti. Dalla lanterna magica al cinema passando per Internet, *di A. Gregorini*
I precursori. Piccolo museo online di archeologia del cinema, *di A. Gregorini*
Aurea ratio, *di M.C. Campone*
Spatium. La nascita della basilica paleocristiana, *di M.C. Campone*
La didattica delle lingue straniere con le ICT, *di D. Cuccurullo*
Mon ami le français, *di A. Poeta*
Voyage 2.0, *di C. Pettinelli e A. Poeta*
A che gioco giochiamo? La gamification per l'apprendimento delle lingue straniere, *di D. Cuccurullo*
Laboratorio di Speaking in EFL, *di L. Cinganotto*
ICT e Ls per la secondaria di II grado - Case history: Laboratorio di Inglese "in digitale", *di L. Cinganotto*
Dal web 2.0 al PLE, *di V. Toci*
Storia degli ospedali dismessi in Italia nell'arco del Novecento, *di G. Arazzi*
Che cos'è il Terzo Paesaggio?, *di G. Arazzi*
Creta dal mito alla storia. Attività didattica per la scuola secondaria di II grado, *di V. della Gala*
ICT e didattica della scienza, *di M. Guida*
L'uso di CmapTools per la costruzione di una rete alimentare ipermediale, *di A. Scarpulla*
L'uso di Reader2d per la costruzione di un CDD di Scienze, *di A. Scarpulla*
Scopriamo la Via Lattea, *di T. Manzo*
Turisti nell'Universo ovvero guardare il cielo... con un dito!, *di M. Guida*
Biodiversità: il libro di Scienze al tempo del Qrcode e dei Mondi Virtuali 3D, *di M. Guida*
Passeggiata nell'universo, *di T. Manzo*
Letteratura o spazzatura, *di D. Barca*
Didattica dell'Italiano e ICT per la scuola primaria, *di D. Corallo*
Red_azione in azione. Esperienza di media education, *di D. Corallo*
Denotazione e connotazione: dalle immagini ai testi, *di P. Vayola*
Poesie multimediali, *di P. Vayola*
Argomentare insieme, *di P. Vayola*
Il testo argomentativo alla LIM, *di P. Vayola*
Il PC e i suoi derivati: breve storia delle tecnologie digitali, *di M. Guastavigna*
Alla scoperta della matita, *di A. Scarpulla*
Dagli oggetti ai materiali, *di A. Scarpulla*

Trama del territorio in forma(to) html5 (Story plot in html5), *di G. Messina*

Gli algoritmi nei nuovi bienni, *di S. Quattrocchi*

DIDATEC Tutorial

Comunicare tramite internet: Skype e Gmail. Un'introduzione

Mappe concettuali: un'introduzione

Privacy e sicurezza online: un'introduzione

LIM: introduzione al software autore

LIM: introduzione all'hardware

Il video digitale: un'introduzione

Suono e audio digitale: un'introduzione

Immagini digitali: un'introduzione

Strategie didattiche: un'introduzione

Ricerca in rete: un'introduzione

Il computer: un'introduzione

Internet: un'introduzione

Il Coding nella scuola primaria: un'introduzione

Software e sistemi operativi: un'introduzione

Il linguaggio HTML: un'introduzione

I Social Network: un'introduzione

Nuovi icononauti. Dalla lanterna magica al cinema passando per Internet

Cloud: un'introduzione

Software per le presentazioni: un'introduzione

Word processor: un'introduzione