

I TEAM WORK

Report dei lavori svolti durante la Convention

“Tutto ha inizio da uno sguardo. La sfida educativa del nostro tempo”

Bologna 22-23 ottobre 2016

SPAZIO CLIL

Software 4 e-CLIL

RESPONSABILI: Alda Barbi e Maura Zini

Le due giornate sono state scandite da interventi di presentazione tramite Power Point per offrire una veloce ‘base teorica’ anche ai neofiti del CLIL, intervallati da presentazioni pratiche di software utili allo sviluppo delle soft skills e a dibattiti/discussioni tra gli intervenuti. Il nostro Team Work era rivolto, per scelta, a un gruppo eterogeneo di persone, provenienti sia dal I che dal II ciclo scolastico. Questo ci ha permesso di lavorare in un’ottica collaborativa e, soprattutto, in verticale.

Sabato 22 ottobre per amalgamare i presenti siamo partite con un gioco/questionario digitale, KAHOOT, che verteva sugli elementi ‘essenziali’ del CLIL. Si sono formate 4 squadre e abbiamo ripassato insieme alcune elementi chiave, quali le 5 C, lo scaffolding, la tassonomia di Bloom, lots & hots, planning. In tal modo si è offerta ai presenti l’opportunità di conoscersi e, al contempo, di verificare la validità del software ‘Kahoot’ per usi diversi nell’insegnamento. È seguito uno slide show intitolato ‘e-CLIL: hints for innovation’ che ha percorso le tappe principali dei cambiamenti intervenuti nel campo educativo in seguito alle trasformazioni epocali portate dalla rivoluzione digitale (con spunti su Industria 4.0, competenze per il 2020, sviluppo sostenibile, innovazione didattica e legami con il CLIL, game based learning, gaming, tassonomia di Bloom applicata alle ICT). Si è poi passati ad approfondire la valenza della ‘narrazione’ nella realtà delle nostre scuole e i software utilizzabili per lo storytelling (**Storybird, Cartoon Story Maker, Scratch, I-movie, Audacity, Powtoon, Book Creator**). Grande interesse è stato posto ai software di Augmented Reality, la realtà aumentata che oggi desta tanto interesse negli studenti e che può offrire ottime opportunità, se ben compresa e applicata all’insegnamento. Nel contesto della nostra associazione, che tanto valore pone nella lettura della realtà, è importante confrontarsi anche con la ‘realtà virtuale’ che apre nuovi orizzonti, da ‘governare’, ai nostri ragazzi.

Molte sono state le domande dei presenti sugli argomenti trattati, che aprono spunti di ricerca-azione e di collaborazione tra docenti. Al dibattito è seguita la presentazione di alcuni software tra quelli presentati. I presenti avevano portato i loro device e hanno potuto sperimentare **Aurasma**

(Augmented Reality) e **Quiver** (Virtual Reality). Inoltre si sono forniti alcuni spunti sull'uso di **Cartoon Story Maker** per creare semplici racconti in forma di cartone animato.

Domenica 23 ottobre è stata una vera 'chicca' nel programma, dimostrata dal grande interesse dei presenti e dalle numerosissime domande. Avevamo invitato, come ospite relatore, il docente Michael Lodi, uno dei fondatori del gruppo di Coder Dojo di Bologna, formatore per l'USR Emilia Romagna nell'ambito del digitale e del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Nel corso di una breve, vivacissima presentazione, Lodi ha evidenziato le basi del pensiero computazionale, esplicitando la valenza del **Coding** per gli studenti e i docenti delle scuole, soprattutto del primo ciclo (vedi **Scratch**, di cui è stata fatta una rapida dimostrazione). Lodi non ha fornito ricette, ma ha offerto spunti preziosi e le sue motivazioni si sono perfettamente incrociate con le nostre, esposte il giorno prima. Molte sono state le richieste dei presenti di poter partecipare a qualche incontro dei Coder Dojo delle rispettive città di provenienza.

In chiusura di una mattinata breve ma frizzante, abbiamo mostrato le basi per poter realizzare un trailer usando **I-movie**, prodotto Apple, e **Book Creator** (adatto ai tablet).

Come ultimo atto, abbiamo concordato con i docenti un possibile webinar a febbraio, per mettere insieme le eventuali sperimentazioni condotte a casa. Per mettere in comune le esperienze e i materiali, anche di studio, è stata inoltre creata una piattaforma **Padlet** dedicata allo spazio CLIL.

Il bilancio è del tutto positivo.