

Tecnologie per la didattica

Corso di laurea in Scienze della formazione primaria
Prof. Paolo Ferré
Università degli Studi di Milano Bicocca

Pier Cesare Rivoltella
Pier Giuseppe Rossi



MyLab

Codice per accedere
alla piattaforma



PEARSON·TEXT·BUILDER

© 2020 Pearson Italia – Milano, Torino

ESTRATTO DAL VOLUME:

Pier Cesare Rivoltella, Pier Giuseppe Rossi (a cura di), *Tecnologie per l'educazione*, 2019.

Le informazioni contenute in questo libro sono state verificate e documentate con la massima cura possibile. Nessuna responsabilità derivante dal loro utilizzo potrà venire imputata agli Autori, a Pearson Italia S.p.A. o a ogni persona e società coinvolta nella creazione, produzione e distribuzione di questo libro.

Per i passi antologici, per le citazioni, per le riproduzioni grafiche, cartografiche e fotografiche appartenenti alla proprietà di terzi, inseriti in quest'opera, l'editore è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire nonché per eventuali non volute omissioni e/o errori di attribuzione nei riferimenti.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

Curatrici per la parte digitale: Alessandra Carenzio, Laura Fedeli, Maila Pentucci

I materiali digitali e riferimenti multimediali per la scuola primaria sono stati selezionati tra le opere della produzione digitale affiancata a quella cartacea del catalogo *I Pinguini scuola Primaria* © Pearson Italia – Milano, Torino

Impaginazione: Andrea Astolfi

Grafica di copertina: Maurizio Garofalo

Immagine di copertina: Mirko Popadic/Alamy Stock Photo

Stampa: Rotomail, Vignate (MI)

Tutti i marchi citati nel testo sono di proprietà dei loro detentori.

9788891910868

Printed in Italy

Prima edizione: febbraio 2020

Ristampa

00 01 02 03 04

Anno

20 21 22 23 24

LIBRI DI TESTO E SUPPORTI DIDATTICI

Il sistema di gestione per la qualità della Pearson Italia è certificato in conformità alla norma UNI EN ISO 9001:2015 per i processi di progettazione, redazione e comunicazione di prodotti editoriali e didattici, attraverso strategie, processi per l'attività di ricerca ed università e materiali didattici e editoriali e servizi a loro correlati, diretti e specializzati in tutti i settori ed attività.

Member of ISOI Federation



**CERTIFIED MANAGEMENT SYSTEM
ISO 9001**

Sommario

Premessa

XI

Parte Prima – Le tecnologie dell'educazione

Capitolo 2	Storia e principi delle tecnologie educative	33
	<i>Giovanni Bonaluti</i>	
2.1	Introduzione	34
2.2	Avvento dell'educational technology	35
2.3	I primi sviluppi delle tecnologie educative	36
2.4	Media, computer e reti	37
	Conclusioni	42
Capitolo 3	Le tecnologie per la progettazione didattica e la gestione dell'aula	45
	<i>Fernando Sarracino</i>	
3.1	Introduzione	46
3.2	Le tecnologie a supporto della progettazione del docente	46
3.3	Le tecnologie per supportare l'inclusione	51
3.4	Dispositivi BYOD per estendere lo spazio-tempo della classe	52
	Conclusioni	54

Capitolo 4	Tecnologie e inclusione: come far di necessità virtù	57
	<i>Giulio Trentin</i>	
4.1	Introduzione	58
4.2	Educazione inclusiva	58
4.3	Tecnologie per l'educazione inclusiva	59
4.4	Le situazioni speciali come crogiolo d'innovazione	66
	Conclusioni: far di necessità virtù	68
Capitolo 5	Valutazione, feedback, tecnologie	69
	<i>Lorella Giannandrea</i>	
5.1	Introduzione	70
5.2	Valutazione e tecnologie	70
5.3	La tecnologia per la valutazione tra pari	75
5.4	La tecnologia per la riflessione e l'autovalutazione	77
5.5	Valutazione e inclusione	78
5.6	Open badge, Blockchain e Blockcert	79
	Conclusioni	81
Capitolo 6	Documentare per creare nuovi significati: i musei virtuali	83
	<i>Chiara Panciroli</i>	
6.1	Patrimoni in ambienti digitali. Contesto di riferimento	84
6.2	Musei virtuali: linee di sviluppo	85
6.3	Musei reali su digitale	85
6.4	Musei digitali per l'allestimento di oggetti reali e/o virtuali	86
6.5	MOdE, Museo digitale con oggetti reali	87
6.6	Musei virtuali come banche dati di narrazioni	88
6.7	Musei virtuali come interfacce di partecipazione	90
	Conclusioni	93

Capitolo 7	Mediamorfosi dell'e-learning	95
	<i>Simona Ferrari</i>	
7.1	Mediamorfosi dell'e-learning	96
7.2	Agli inizi era la FAD	96
7.3	Poi vennero le piattaforme	100
7.4	Digital Learning	104
	Conclusioni	108
Capitolo 8	Ambienti di apprendimento	111
	<i>Andrea Garavaglia</i>	
8.1	Introduzione	112
8.2	La coerenza tra ambiente e processo didattico	112
8.3	Il setting	114
8.4	Sistemi adattivi e ambienti per la didattica automatica	120
	Conclusioni: la categorizzazione degli ambienti	122

Parte Seconda – La Media Education

Capitolo 10	Analisi dei consumi	139
	<i>Piermarco Anoldi</i>	
10.1	Di cosa parliamo quando parliamo di consumi medialti	140
10.2	Media Education e analisi dei consumi: obiettivi formativi	141
10.3	Oggetti e metodi	143
	Conclusioni	150

Capitolo 11	Il virtuale: identità, relazioni, apprendimento	153
	<i>Laura Fedeli</i>	
11.1	Quotidianità virtuale	154
11.2	Identità	156
11.3	Gestire rappresentazioni e relazioni	159
11.4	Immersione e apprendimento	161
	Conclusioni	164
	Per saperne di più	164
Capitolo 12	Progettazione di percorsi di Media Education	167
	<i>Davide Parmigliani</i>	
12.1	Media Education e New Media Education	168
12.2	Il nuovo significato di progettazione per la Media Education	171
	Conclusioni	179
Capitolo 13	La Media Education in classe	181
	<i>Alessandra Carenzio</i>	
13.1	La dimensione dei contenuti	182
13.2	La dimensione linguistica	184
13.3	La dimensione metodologica	187
13.4	La dimensione tecnologica	190
	Conclusioni	192

Parte Terza – Percorsi e strategie

Capitolo 16	Le competenze digitali per la formazione dei cittadini	227
	<i>Maria Ranieri</i>	
16.1	Introduzione	228
16.2	Le origini della competenza digitale	228
16.3	Le competenze digitali: modelli e definizioni	233