

In questo numero

Didattica delle competenze con le TIC

di Giuseppe Corsaro

prof.g.corsaro@gmail.com

Da parecchi anni ormai si parla di didattica delle competenze (o didattica per competenze). Documenti ministeriali, studi e ricerche accademiche, pedagogisti, editori, enti di ricerca internazionali (e italiani) pongono questa necessaria quanto dirimpante novità al centro di piani e progetti di rinnovamento del sistema scolastico. La Commissione Europea, l'OCSE e importanti università hanno già impostato in tale direzione percorsi di formazione destinati a noi insegnanti. Qui in Italia le Indicazioni Nazionali del MIUR insistono già da un po' sulle competenze e sulla necessità di "migrare" verso una didattica centrata su di esse.

L'interesse si sposta dall'insegnamento all'apprendimento, il ruolo dell'insegnante finisce di essere "trasmissivo", entrano in scena compiti di realtà e valutazioni autentiche, cambia la progettazione, l'ambiente didattico e persino il *setting* d'aula... Insomma, con la didattica delle competenze cambia davvero tutto. Una vera e propria "rivoluzione copernicana della didattica", potremmo dire. Un cambio totale di paradigma.

E le tecnologie digitali possono aiutarci? Può il digitale favorire o addirittura stimolare una didattica delle competenze? Quali funzioni può avere la tecnologia digitale nella didattica per competenze? Le TIC come possibile "alleato" didattico per provare ad uscire dalla rigida logica disciplinare? Abbiamo provato a chiedere dei contributi su questo argomento a docenti che già ci provano nella loro quotidiana attività a scuola ed hanno risposto in tanti. In questo numero abbiamo raccolto dei "mattoncini" come si è soliti fare noi di Bricks.

Ci dispiace non aver potuto dar spazio a tutte le proposte pervenuteci. Esperienze di didattica delle competenze con l'uso di strumenti digitali ce ne sono davvero tante, sono sempre di più anche in Italia.

Ricordo a tutti che volentieri torniamo su temi già affrontati con articoli "fuori numero". Quindi mandateci altri articoli, li pubblicheremo ([qui](#) le indicazioni)

Fare didattica utilizzando i sensori degli smartphone? Una modalità operativa autentica e originale per mettere in moto la curiosità dei ragazzi approfittando di strumenti a loro familiari. Ce ne parla **Alfonso D'Ambrosio**.

Il contributo di **Loredana Imbrogno** porta la nostra attenzione sul gioco *educational* e su come una sua buona integrazione nei processi di insegnamento/apprendimento può avere effetti positivi. La sua esperienza con Scratch all'interno del progetto BYOEG (*Bring Your Own Educational Game*) le ha permesso di affrontare un'importante e attuale tematica, come quella dei cambiamenti climatici, attivando più di una competenza.

Grazia Paladino ci racconta come sia riuscita a coinvolgere i suoi alunni di seconda media dell'IC "F. De Roberto" di Zafferana Etnea in un'attività di ricerca scientifica incontrando in videoconferenza dei veri scienziati.

A parlarci di come il digitale possa, con la realtà aumentata, costituire un formidabile potenziamento dei mezzi a disposizione per noi insegnanti è **Carlo Bidoia** con il suo "Erbario in movimento".

Due insegnanti di lingue bravissime anche con gli strumenti digitali riescono a "piegare" la tecnologia a favore della propria azione didattica. In due diversi articoli, **Anna Laghigna** e **Laura Cimetta** raccontano come il digitale può essere la carta vincente per migliorare le competenze in lingua dei nostri studenti motivandoli e mettendoli alla prova con compiti di realtà e produzioni autentiche.

Un'esperienza di formazione internazionale su CLIL e ICT alla quale hanno partecipato circa 5.000 insegnanti, ci viene presentata da **Letizia Cinganotto** (Ricercatrice Indire) e **Daniela Cuccurullo** (Docente di lingua inglese e Italian Ambassador per EUN).

Gli EAS insieme alle TIC possono essere molto efficaci. La loro progettazione e il loro impatto nell'azione didattica ci vengono proposti con diverse esperienze nei tre articoli di **Sabrina Righetti**, **Katya Fanzaga** e **Simona Pontoglio**.

Informatica e meteorologia nella didattica per competenze. L'esperienza di **Gianpaolo Rizzi** al Liceo Scientifico Galileo Galilei di Erba.

Progetti europei. Etwinning e lo sviluppo delle competenze chiave nell'articolo di **Simone Bionda**.

Riccardo Bonomi ci parla di un'attività didattica di chimica condotta con l'ausilio dei Lego presso l'IC di Siziano (PV).

Safety Game App: un progetto Indire per produrre una *game app* per diffondere la cultura della salute e della sicurezza sul lavoro. L'articolo di **Cristina Coccimiglio** racconta di un'esperienza svolta in tre istituti superiori di città diverse.

Di media, religione, ebook e drammatizzazione si parla nell'articolo di **Lavia Di Sabatino**.

Games, emozioni, robotica educativa e *storytelling* sono gli argomenti dei tre articoli di **Sabina Tartaglia**, **Nicola Contegreco** e **Giuseppe Del Giovannino**. Tre esperienze di didattica per competenze in tre scuole rispettivamente di Brienza (Potenza), Lesina (FG) e Vergante (Novara)

Dopo il tema, le consuete rubriche.

Progetti europei

Per la rubrica Progetti Europei, **Nicoletta Cuzzolin** parla dell'esperienza condotta dal Liceo Montale di San Donà di Piave (VE) nell'ambito di Erasmus Plus.

Dalla Rete

Per la rubrica Dalla Rete, **Francesca Palareti** dell'Università di Firenze presenta Essediquadro: il portale di risorse didattiche dell'ITD del CNR.

Dall'estero

E infine, nella rubrica Dall'estero, **Jesús Moreno-León, Gregorio Robles e Marcos Román-González** ci presentano esperienze spagnole con un interessante strumento *open source* che supporta gli insegnanti nella valutazione di attività di pensiero computazionale: Dr Scratch.