



## Titolo SCHOOLKIT

### *“Smart-App”*

Indicazione del soggetto autore: CREMIT (Centro di Ricerca sull’Educazione ai Media, all’Informazione e alla Tecnologia

#### **IMPORTANTE**

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell’attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

## SEZIONE 1: INTRODUZIONE

**Titolo dello Schoolkit.** *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

Smart-App

**Destinatari.** *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Docenti

**Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.**

*Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.*

Scuole di ogni ordine e grado

**Contenuto e descrizione** (massimo 150 parole)

*Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.*

Smart-App vuole fornire ad insegnanti di ogni ordine e grado delle schede di agile consultazione a supporto della scelta di applicativi o ambienti che ben si prestano ad essere adottate nel lavoro con la classe: facilità d'uso, autorialità e socialità possono essere infatti considerate le "marche d'uso della didattica 2.0" Le schede del kit offrono spunti metodologico-didattici ed esempi concreti di utilizzo; per questo sono organizzate per tematica: applicativi 2.0, Social Network, ecc.; la prima categoria (app 2.0), è ulteriormente suddivisa in base alla funzione assolta dai diversi applicativi (aggregare, comunicare, organizzare, presentare, produrre, pubblicare, rappresentare).

**Reti e relazioni (max 30 parole).**

*Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.*

Smart-App può essere utilizzato in collaborazione con l'Animatore Digitale e il collegio docenti, per garantire una continuità didattica. La sezione relativa alle app per la prevenzione può essere utilizzata in percorsi che prevedano la collaborazione con educatori e operatori sanitari. Ove presente, risulta utile la supervisione del media educator.

## **SEZIONE 2 - COME PROCEDERE**

*Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.*

### **1. Da dove partire (massimo 50 parole).**

*Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.*

Per confrontarsi con le schede di Smart-App e usare le app in classe è indispensabile innanzitutto che il docente le sperimenti preventivamente, per scoprirne potenzialità e criticità che potrebbero presentarsi a lezione. È indispensabile che il docente disponga di un pc o di un tablet su cui sperimentare le app.

### **2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).**

*Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.*

Una volta osservate le app e gli ambienti che si intende sperimentare, il docente può provare a realizzare alcune delle azioni suggerite dalle schede di Smart-App. Per facilitarlo in questo compito, le schede hanno una sezione relativa ai tutorial, selezionati in base alla loro funzionalità e spendibilità didattica.

### **3. Risultato finale (massimo 50 parole).**

*Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze*

L'uso consapevole e proficuo delle app con la classe è ciò a cui punta il kit. Molte delle app presentate prevedono un uso da parte della classe, il che richiede la presenza a scuola di pc, tablet o smartphone, oltre che di una connessione wifi.

### **SEZIONE 3. MATERIALI UTILI**

Allega:

- Schede tecniche utili a progettare e realizzare l'attività: Schede Smart-App
- Elenco delle attrezzature necessarie a realizzare l'attività: pc, tablet, smartphone

### **SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE**

- Impiego di tempo necessario a realizzare l'attività proposta: il tempo necessario al docente per prendere confidenza con gli applicativi e gli ambienti a casa, più il tempo necessario ad introdurre l'attività in classe. Si tenga in considerazione che il tempo per l'uso in classe sarà maggiore all'inizio, quando gli studenti dovranno, come il docente, familiarizzare con l'applicativo scelto.
- Risorse umane necessarie: docente di classe.

### **SEZIONE 5. MEDIA GALLERY**

Allega le foto identificative di ogni step, foto esplicative o di esempio, videotutorial, documentazione dell'attività già svolta.

### **SEZIONE 6. LINK UTILI**

Risorse messe a disposizione da Cremit (in continuo aggiornamento):

- <http://www.cremit.it/category/risorse/>
- <http://www.cremit.it/smart-app/>
- <http://www.cremit.it/preven-app/>
- <http://www.cremit.it/app-18-36-mesi/>
- <http://www.cremit.it/social-network/>

- Breve bibliografia

Rivoltella, Ferrari, A scuola con i media digitali, 2010

Triacca, S., "Fare EAS in ambiente digitale: un'analisi degli applicativi", in Rivoltella,

P. C., Didattica inclusiva con gli EAS, La Scuola, Brescia 2015: 265-273

### **SEZIONE 7. VALUTAZIONE**

Inserite qui consigli e metodi sulla valutazione delle attività proposte nello Schoolkit.