

tablio

tablets in education

DIFFERENZIAMENTO E INCLUSIONE IN CLASSE ATTRAVERSO L'USO DEI TABLET

IO2- Raccolta, descrizione e analisi di
buone prassi

Esempi di buone prassi in Italia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therei

TABLIO-project
Tablets for classroom differentiation and inclusion
Erasmus+ Key Action 2: Cooperation for innovation

<http://tablio.eu>

Data di pubblicazione: 15 febbraio 2018
 Licenza: CC-BY



AUTORI

Hustinx, Wouter	PXL University of Applied Sciences and Arts, Hasselt (<i>Belgium</i>)
Rosius, Hanne	PXL University of Applied Sciences and Arts, Hasselt (<i>Belgium</i>)
Gorissen, Pierre	iXperium– HAN University of Applied Sciences (<i>Netherlands</i>)
Koenraad, Ton	TELL Consult (<i>Netherlands</i>)
Peoples, Martin	Northwest Regional College (<i>Northern-Ireland</i>)
Mccartney, Kieran	Northwest Regional College (<i>Northern-Ireland</i>)
Ivanusa Kline, Darja	Inštitut za napredno upravljanje komunikacij (<i>Slovenia</i>)
Can, Tuncer	Istanbul University (<i>Turkey</i>)
Şimşek, Irfan	Istanbul University (<i>Turkey</i>)
Tarantino, Giulia	CESIE (<i>Italy</i>)

PARTNER:



Indice

1	Introduzione	4
1	Lezioni interattive per incrementare motivazione e partecipazione.....	6
1.1	Analisi educativa	6
1.2	Descrizione	6
2	Motivare allo studio attraverso le mappe concettuali	9
2.1	Analisi educativa	9
2.2	Descrizione	10
3	Favorire l'apprendimento attraverso la creazione di video.....	12
3.1	Analisi educativa	12
3.2	Descrizione	12
4	“Giochi” didattici attraverso Kahoot	14
4.1	Analisi educativa	14
4.2	Descrizione	14

1 Introduzione

La presente pubblicazione è uno dei risultati del progetto Tablio-Tablets for classroom differentiation and inclusion (Erasmus+ Key Action 2: Cooperation for innovation).

Nel corso dell'anno scolastico 2016-2017, è stata pubblicata una call rivolta a docenti di scuole primarie e secondarie in Italia, Irlanda del Nord, Belgio, Slovenia, Turchia e Paesi Bassi con l'obiettivo di raccogliere esempi di buone pratiche riguardanti i processi di differenziazione e integrazione in classe attraverso l'utilizzo dei tablet.

I candidati che hanno deciso di partecipare alla call sono stati contattati dai responsabili del progetto in ogni Paese e sono stati sottoposti ad un'intervista semi-strutturata (tramite Skype o faccia a faccia) grazie alla quale la buona pratica è stata esplorata e descritta. Per far ciò sono state utilizzate le seguenti domande:

ANALISI DEL CONTESTO

1. Come descriveresti il tuo contesto scolastico e di classe in generale? Come descriveresti l'atmosfera di classe, la cultura di classe?
2. Qual è la strategia di raggruppamento della tua scuola? Descriveresti la tua classe come un'aula omogenea o eterogenea (mista)? Spiega la tua risposta per favore.
3. Questa domanda si collega alla differenziazione organizzativa nella mappa concettuale.
4. Descrivi la dotazione logistica della tua classe (disponibilità di tablet, numero di tablet, proiettori, wifi, mobili da classe, ...).
5. Per favore indica qualcosa sulla visione pedagogica della tua scuola.

DESCRIZIONE DELLA PRATICA

1. Quindi, usi il tablet per differenziare in classe? Potresti spiegare la tua pratica in generale?
2. Il gruppo classe lavora insieme o alcuni studenti sono contemporaneamente in un'altra classe o sotto la supervisione di un altro insegnante?
3. Questa domanda si riferisce alla sezione "differenziazione organizzativa" nella mappa concettuale.

DIFFERENZIAMENTO DEI CONTENUTI

Queste domande si riferiscono alla sezione "contenuto" nella mappa concettuale.

1. Quali tipi di materiali didattici, strumenti o app ICT utilizzi in questa pratica? (Come) è previsto l'utilizzo del tablet?
2. Tutti gli studenti devono usare lo stesso materiale didattico o c'è qualche differenziazione?

DIFFERENZIAMENTO DEI PROCESSI

Queste domande si riferiscono alla sezione "processo" nella mappa concettuale.

1. Quali metodi di insegnamento usi per realizzare la differenziazione in classe? (Come) è previsto l'utilizzo dei tablet?

2. Come si svolgono orientamento e coaching? (Come) è previsto l'utilizzo dei tablet in questo caso?
3. Come vengono restituiti i feedback agli studenti? (valutazione formativa) Tutti gli studenti ricevono lo stesso tipo e quantità di feedback? (Come) è previsto l'utilizzo dei tablet in questo caso?
4. La valutazione formativa influenza la scelta della tecnica di insegnamento?

DIFFERENZIAMENTO DEL PRODOTTO

Queste domande si riferiscono alla sezione "prodotto" nella mappa concettuale.

1. Come valuti se gli studenti raggiungono gli obiettivi di apprendimento? (Come) è previsto l'utilizzo dei tablet?
2. Alcuni studenti ricevono un diverso metodo di valutazione o è lo stesso per tutti?
3. I processi di differenziazione portano a maggiori successi in termini di apprendimento da parte degli studenti?
4. Esiste un collegamento tra la valutazione formativa e la valutazione sommativa?
5. Cosa farebbe se uno studente non raggiungesse i risultati di apprendimento di questa lezione?

CARATTERISTICHE DELLO STUDENTE

Questa domanda si riferisce alla sezione "orientato allo studente" - nella mappa concettuale.

1. Quali caratteristiche dello studente affronterai (meglio) con questo approccio alla differenziazione?
2. Quali sono gli stakeholders coinvolti in questa pratica di differenziazione?

Questa domanda si riferisce alla sezione "stakeholder" nella mappa concettuale.

RIFLESSIONE SULLA PRATICA

1. È fattibile/facile attuare i processi di differenziazione con i tablet nella pratica quotidiana in classe?
2. Cosa vorresti cambiare per rendere la pratica ancora migliore?

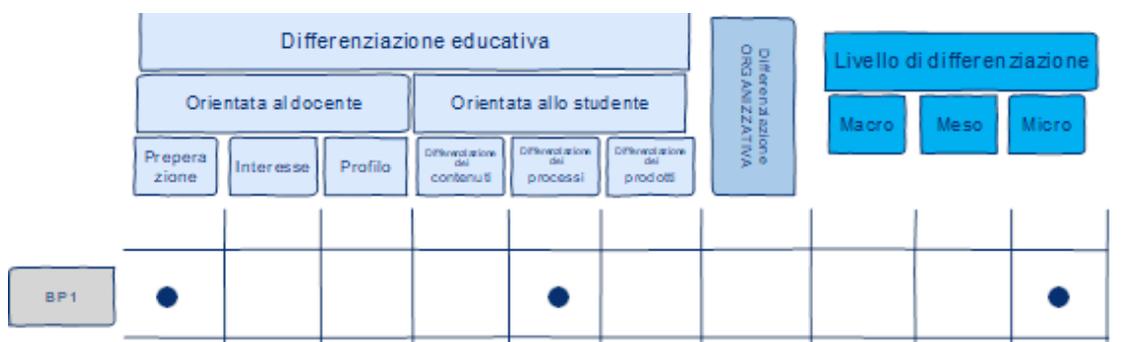
Dopo aver effettuato l'intervista, ogni pratica è stata descritta dal project manager. Successivamente, la pratica è stata inviata all'intervistato per avere una prima recensione sulla correttezza e su eventuali lacune. Quindi è stata analizzata dal project manager, utilizzando il framework di analisi. Attraverso un processo di revisione condivisa, altri soggetti coinvolti nell'implementazione del progetto sono stati in grado di esaminare le pratiche.

Questo processo ha portato alla seguente serie di buone prassi, diverse poiché alcune situate a livello meso, altre a livello di classe, altre descrivono aspetti tecnici, altre ancora aspetti più educativi.

Per maggiori informazioni sul progetto è possibile consultare il sito web di TABLIO (<http://tablio.eu>).

1 Lezioni interattive per incrementare motivazione e partecipazione

1.1 Analisi educativa



1.2 Descrizione

Il Prof. Risiglione insegna matematica e scienze in una scuola primaria, l'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII" (Acireale, Catania). Negli ultimi anni ha iniziato a usare il tablet per la differenziazione in classe e, attraverso l'uso di questo dispositivo, ha visto aumentare le competenze e il coinvolgimento dei suoi studenti.

Lavora nella sua scuola prestando attenzione ai bisogni e agli atteggiamenti dei suoi studenti e mirando all'inclusione di ogni studente nel percorso di apprendimento. Negli ultimi anni, l'Istituto ha vissuto un crescente uso di strumenti ICT, ogni classe è stata fornita di tablet, lavagne interattive, PC e connessione Wi-Fi.

Il Prof. Risiglione ha creato una class virtuale su iTunesU¹ dove sia lui che gli studenti possono condividere materiale di apprendimento e comunicare anche al di fuori della classe. Attraverso l'App, può fornire feedback agli studenti per i compiti e rispondere alle loro richieste di chiarimenti e/o dubbi.

Ha anche potuto preparare una verifica intermedia di scienze che è stata caricata sull'App e poi corretta attraverso essa.

Insieme alla classe virtuale, l'insegnante usa il tablet anche in classe nella sua didattica quotidiana, in particolare nelle ore di Matematica. L'app principale utilizzata è GeoGebra².

Il motivo principale per cui ha iniziato a utilizzare questa App è stato quello di coinvolgere gli studenti che non erano in grado di fare gli esercizi in modo tradizionale e che mostravano una mancanza di interesse verso l'argomento. Usando il tablet, questa App e altri dispositivi, gli stessi studenti hanno acquisito maggiore confidenza con la materia e gli esercizi da fare. In alcuni casi, gli studenti con più difficoltà diventano tutor degli altri spiegando loro come utilizzare l'app.

¹ <https://www.apple.com/it/education/itunes-u/>

² <https://www.geogebra.org/>

Pertanto, l'App ha dimostrato di essere uno strumento efficace per coinvolgere e motivare studenti che non erano veramente familiari o interessati all'argomento, materia trattata. Prima di utilizzare l'app, il docente spiega agli studenti di cosa tratta, come utilizzarla e la metodologia che verrà usata durante la lezione. In questa fase, il Professore utilizza la lavagna interattiva per mostrare agli studenti anche alcuni esempi di esercizi.



Immagine 1 – logo iTunes U

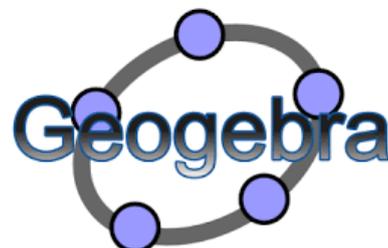


Immagine 2 – logo Geogebra

Successivamente, la classe è divisa in "isole", vale a dire un gruppo di 4-5 studenti divisi in base al livello di preparazione, interessi, attitudini, ecc., in base all'attività o all'argomento. Di solito, per gli esercizi di GeoGebra l'insegnante cerca di mescolare gli studenti con più familiarità con la materia e gli studenti con difficoltà nel fare gli esercizi.

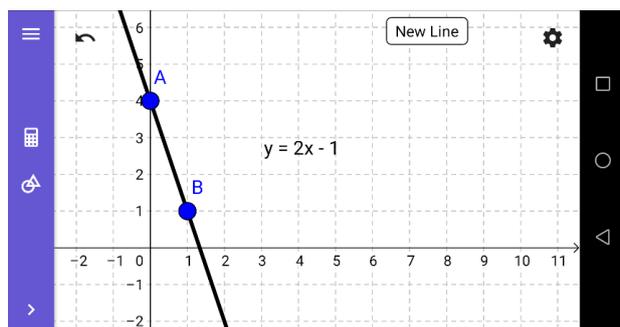


Immagine 3 – screenshot di un esercizio su GeoGebra (1)

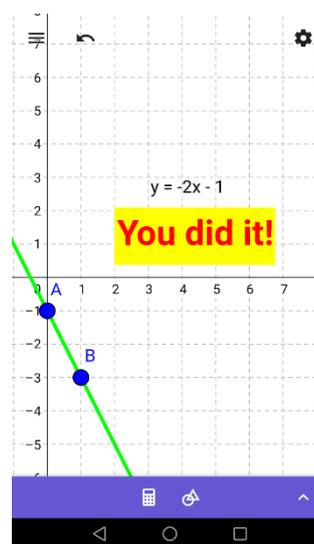


Immagine 4 – screenshot di un esercizio su GeoGebra (2)

Le lezioni sono eterogenee e tutti gli studenti seguono la stessa lezione. Secondo il tipo di disabilità, lo studente è anche seguito da un insegnante di sostegno che rimane in classe. Anche gli studenti con disabilità cognitive più gravi (ad esempio, l'autismo) rimangono in classe e svolgono le attività con gli altri studenti.

Ad esempio, in una classe, c'è uno studente autistico che è anche ipovedente. L'insegnante di sostegno facilita la sua interazione con gli altri studenti e ha anche la possibilità di lavorare su un tablet più grande che ne facilita la visualizzazione.

Alcuni studenti, come nel caso del giovane autistico di cui sopra, fanno diverse attività ed esercizi, ma sempre con l'obiettivo di favorire il loro apprendimento e l'interazione con gli altri studenti; ciò è sempre garantito in quanto questi studenti sono anche parte delle "isole" e supportati dai loro coetanei.

Per quanto riguarda la lezione di scienze, l'insegnante usa una tavola periodica interattiva in cui gli studenti possono imparare più facilmente gli elementi chimici e le loro reazioni.



Immagine 5 – screenshot homepage tavola periodica interattiva sul sito della Zanichelli

Cliccando su uno degli elementi, gli studenti possono guardare esempi di come viene usato l'elemento chimico. Ad esempio, se lo studente fa clic su "Tallio", l'app spiega che questo elemento viene spesso utilizzato per erbicidi, insetticidi e veleno per topi.



Immagine 6 – screenshot homepage tavola periodica interattiva sul sito della Zanichelli dopo aver cliccato su un elemento

Gli studenti possono anche fare esercizi interattivi nella tavola per memorizzare gli elementi. Ad esempio, possono abbinare il nome di un elemento con il simbolo corrispondente.

Nell'angolo in basso a sinistra, ci sono tre cerchi con il numero di tentativi fatti, le risposte corrette e la loro percentuale.

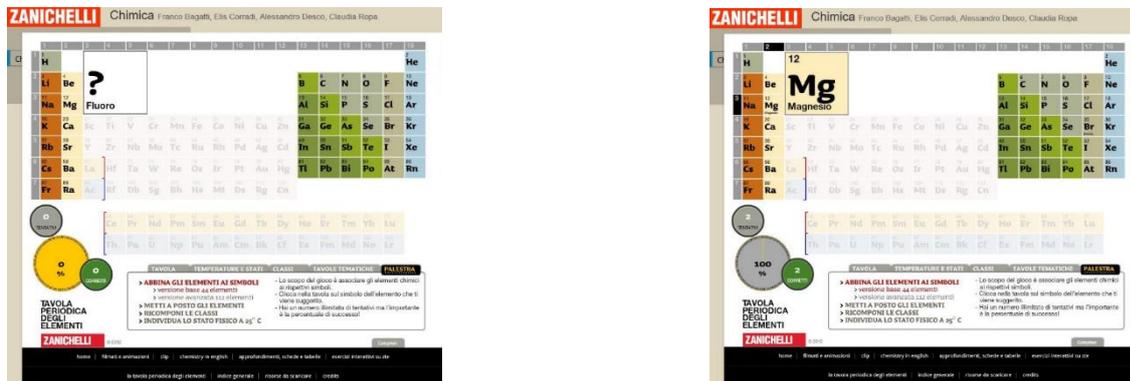


Immagine 7 – screenshot di un esercizio della tavola interattiva sul sito della Zanichelli

L'insegnante mostra sulla lavagna interattiva la tavola e gli esercizi da fare cosicchè ogni studente possa poi farli sul suo tablet.

La composizione delle "isole" può essere modificata in base all'argomento della lezione e al tipo di esercizi. Inoltre, gli studenti possono spostarsi “da un’isola a un’altra” se pensano di aver bisogno del supporto di un altro studente per capire meglio l'argomento e l'esercizio.

Attraverso l'uso dei tablet, gli studenti sono più motivati nell'apprendimento, in particolare nello studio della geometria, che molti studenti considerano noioso e difficile. Le caratteristiche interattive del tablet hanno aumentato il loro interesse e facilitato le prestazioni dell'esercizio.

Le principali caratteristiche degli studenti testate attraverso queste pratiche sono state: motivazione, lavoro di gruppo, abilità nella materia specifica.

2 Motivare allo studio attraverso le mappe concettuali

2.1 Analisi educativa



2.2 Descrizione

L'intervistato lavora nell'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII" (Acireale, Catania), una risorsa per l'area in cui è situato a causa della mancanza di centri aggregativi e associativi per i giovani eccetto la comunità parrocchiale.

L'istituto ritiene che la scuola sia una comunità di apprendimento continuo e completo in cui dovrebbe essere garantito il benessere generale dello studente. È molto attivo nella lotta contro l'abbandono scolastico su diversi livelli: materiale, intellettuale e motivazionale. Questo è il motivo per cui la scuola promuove l'uso di tecniche di insegnamento alternative tra cui la didattica basata sull'utilizzo dei tablet e altri dispositivi ICT.

Nella classe in cui l'intervistato insegna, ci sono 6 studenti con difficoltà di apprendimento e 2 con altri tipi di disabilità. L'uso del tablet come strumento didattico nato dall'esigenza di includere attivamente questi studenti durante le lezioni, si è dimostrato molto efficace. Ha permesso, infatti, di aumentare la loro attenzione e motivazione alla didattica attraverso ricerche di gruppo, sviluppo e creazione di materiale

didattico.



Google Classroom

Il primo passo è stato la realizzazione di una lezione virtuale su Google Classroom³ in cui gli studenti possono condividere materiale, caricare il materiale didattico sviluppato come parte dei loro compiti, chiedere al docente ulteriori chiarimenti e feedback, ricevere ulteriore materiale didattico dall'insegnante.

Immagine 8 – logo Google Classroom

Ogni studente ha un account google e accesso alla piattaforma.

A causa delle peculiarità di ogni studente e dei diversi stili cognitivi, ogni lezione è composta da momenti diversi:

- Panoramica dell'argomento da trattare;
- Proiezione di immagini, documentari o film;
- Lavoro di gruppo: elaborazione di un aspetto particolare dell'argomento suggerito dall'insegnante;
- Scambio di informazioni tra i diversi gruppi per avere un quadro completo sull'argomento.

Anche gli obiettivi di apprendimento sono stabiliti in base alle caratteristiche, agli atteggiamenti e ai livelli di preparazione dello studente.

La classe è divisa in 5 gruppi con 4-5 studenti ciascuno. Ogni gruppo ha uno studente, chiamato tutor, che aiuta e sostiene gli studenti con difficoltà sia nell'uso dell'IPad che nella comprensione della lezione. Tutto viene fatto sotto la sorveglianza dell'insegnante che si muove attorno alla classe durante l'intera lezione. In questo modo, può monitorare il lavoro

³ <https://classroom.google.com/h>

degli studenti e la loro partecipazione alle attività. Inoltre, l'interazione tra insegnante e studenti è facilitata dall'approccio diverso rispetto a quello tradizionale (lezione frontale).

Le lezioni vengono eseguite attraverso l'uso di diverse app, in particolare quelle per creare mappe concettuali.

Secondo l'intervistato, l'app più efficace per favorire l'inclusione degli studenti è "Super Mappe"⁴. Essa permette di creare mappe concettuali utilizzando diversi tipi di fonti (ad esempio, e-book, file PDF, siti web, video, documenti, note) nella stessa pagina in cui viene costruita la mappa.



Immagine 8 – logo Super Mappe

L'app può essere usata sia nei tablet che nella lavagna interattiva.



Un'altra app che gli insegnanti sono soliti utilizzare è "Popplet Lite"⁵ che può essere utilizzata attraverso gli iPad.

Immagine 9 – logo Popplet Lite

Le mappe concettuali sono sviluppate e realizzate all'interno dei gruppi ma anche in modo individuale. Hanno dimostrato di essere un modo molto utile per memorizzare concetti e imparare in modo più intuitivo combinando test scritti con immagini o brevi video.

Insieme alle mappe concettuali, l'insegnante utilizza anche "Quick Video"⁶, un'app per creare video in modo più semplice e veloce. Di solito, a ciascun gruppo viene assegnato un argomento da affrontare durante le lezioni successive. I gruppi possono anche creare un video da mostrare in classe per spiegare l'argomento agli altri studenti.



Immagine 10 – logo Quick Video

Tutti i lavori realizzati in classe vengono quindi caricati sul Padlet⁷ condiviso in tutta la scuola per essere fruibili e disponibili per gli altri studenti e per le lezioni future.

Come per le tecniche di insegnamento, anche i metodi di valutazione differiscono. Gli studenti possono essere valutati attraverso discussioni di classe, elaborazioni scritte, test a scelta multipla e lavoro di gruppo. Tranne le discussioni in classe, tutte le altre valutazioni sono fatte anche attraverso l'iPad e l'insegnante può correggerle direttamente dalla piattaforma.

Fin dall'inizio, gli studenti hanno migliorato le loro abilità nell'apprendimento di diversi tipi di argomenti, ma più che altro sono aumentati la loro motivazione e interesse. Il lato ludico di

⁴ <http://www.supermappe.it/>

⁵ <http://popplet.com/>

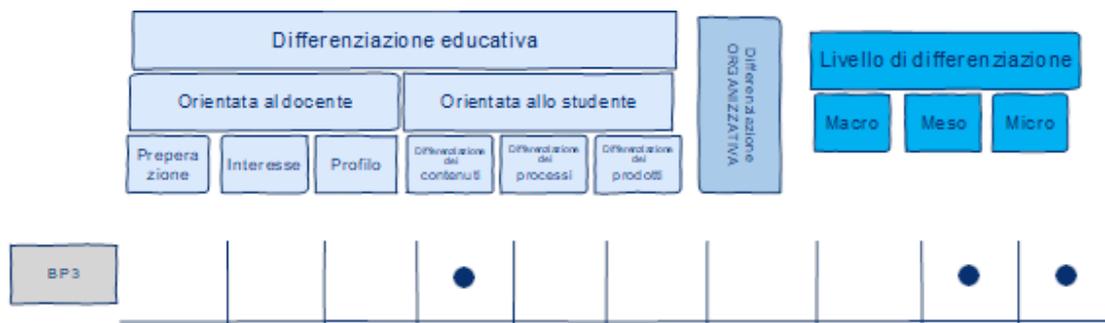
⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&hl=it>

⁷ <https://it.padlet.com/>

queste tecniche didattiche ha facilitato il percorso di apprendimento degli studenti coinvolti e il lavoro degli insegnanti.

3 Favorire l'apprendimento attraverso la creazione di video

3.1 Analisi educativa



3.2 Descrizione

L'intervistato lavora presso l'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII" (Acireale, Catania) situato nella periferia della città e con un alto tasso di studenti provenienti da aree svantaggiate e a rischio di abbandono scolastico. Questo è il motivo per cui la scuola sta sempre di più innovando la sua didattica, per essere più attrattiva per i bambini e i giovani.

Tutte le classi sono eterogenee, includendo anche studenti con disabilità e bisogni speciali, e la scuola cerca sempre di creare classi equilibrate.

Recentemente, la scuola si è concentrata sul miglioramento della responsabilità degli studenti. In tal modo sono state adottate metodologie di insegnamento utilizzate dalla rete "Senza Zaino"⁸. Ad esempio, sulle porte delle aule c'è un cartone animato a due lati con un lato verde e l'altro rosso. Quando uno studente va in bagno, trasforma il cartone animato sul lato rosso in modo che gli altri sappiano che qualcuno è all'esterno e non possono andare in bagno e devono aspettare che l'altro studente torni in aula. In questo modo, non devono più chiedere il permesso di andare in bagno.

Ogni classe ha una lavagna interattiva che può essere collegata a tablet, smartphone e laptop degli studenti e degli insegnanti. In due aule ci sono gli iPad, mentre nelle restanti ci sono altri tipi di tablet.

Sulla base della visione pedagogica della scuola, ovvero promuovere l'inclusione di ogni studente, l'insegnante utilizza il tablet in tutte le sue lezioni per strategie di differenziazione e per favorire l'inclusione.

L'insegnante lavora con studenti di 11-13 anni e insegna matematica e scienze.

In matematica, di solito usa GeoGebra per la geometria poiché lo trova uno strumento utile per studiare la matematica grazie ai divertenti esercizi interattivi.

Per scienze, usa video sia scaricati dal web che creati dagli studenti. I primi sono usati dall'insegnante per spiegare l'argomento della lezione. Per quanto riguarda i video realizzati dagli studenti, solitamente la classe è divisa in gruppi e ogni gruppo lavora sullo stesso argomento o su diversi aspetti dello stesso argomento, quindi c'è uno scambio in plenaria. La tecnica di insegnamento si basa principalmente sulla teoria della "classe capovolta", in cui gli studenti sono i principali attori del loro percorso di apprendimento.

Gli studenti sono divisi in base a diversi indicatori sulla base dell'argomento affrontato durante la lezione. Potrebbero anche essere divisi in base al livello di prontezza, agli interessi, agli atteggiamenti degli studenti, ecc. L'idea principale è quella di favorire l'apprendimento tra pari e consentire a studenti più familiari con la materia di essere tutor di coloro che hanno difficoltà nell'argomento e/o specifico argomento.

Ad esempio, quando si studia il corpo umano, la classe è divisa in gruppi per analizzare un aspetto dell'argomento e rielaborarlo attraverso un video.

Insieme al video, in particolare nella fase di sviluppo, sono incoraggiati a creare una mappa concettuale per avere un'idea più chiara sia sull'argomento che di come strutturare il video. Possono usare diverse app per farlo. Secondo l'esperienza degli insegnanti, questi strumenti si sono dimostrati efficaci nel memorizzare l'argomento e nel migliorare l'interesse degli studenti. Pertanto, gli studenti sono incoraggiati a utilizzare queste app per tutte le lezioni. La mappa concettuale può essere usata in diversi modi. Ad esempio, gli studenti con più difficoltà nello scrivere o usare le parole possono usare foto o immagini invece del testo per sviluppare le loro mappe.

Le app utilizzate spesso per realizzare questi video Quick Video⁹ e iMovie¹⁰.



Immagine 11 – logo Quick Video



Immagine 12 – iMovie

I video sono progettati, sviluppati e realizzati dagli studenti sempre sotto la sorveglianza dell'insegnante. Attraverso i video, dovrebbero spiegare agli altri studenti l'argomento affrontato: questo favorisce non solo la partecipazione attiva degli studenti, ma anche l'apprendimento tra pari.

I video vengono caricati sulla classe virtuale consentendo all'insegnante di fornire un feedback immediato. La classe virtuale viene anche utilizzata per correggere i compiti e favorire lo scambio di materiale didattico tra gli studenti stessi.

Immagine 13 – logo Padlet



⁹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&hl=it>

¹⁰ <https://www.apple.com/it/imovie/>

I video vengono quindi caricati sul Padlet della scuola e resi disponibili per tutti gli studenti della scuola e per altri insegnanti che desiderano utilizzarli come materiale didattico.

Tutti gli studenti sono collegati tramite tablet e smartphone sia alla classe virtuale che al Padlet. Gli studenti sono sempre sotto la supervisione di insegnanti e insegnanti di sostegno, ma hanno risposto positivamente alla possibilità di utilizzare metodologie alternative durante le lezioni e avere più autonomia.

I video sono considerati parte della valutazione formativa e consentono agli studenti di essere valutati anche con metodi alternativi rispetto a quelli tradizionali, che di solito includono solo esami orali e scritti. Inoltre, alla fine di ogni lezione, gli studenti eseguono esercizi (ad es. "Giochi" didattici, relazioni, mappe concettuali, ecc.) Che possono consentire all'insegnante di capire se l'obiettivo di apprendimento di quella lezione è stato raggiunto da tutti gli studenti e in che misura.

Per la valutazione, si possono usare diverse metodologie:

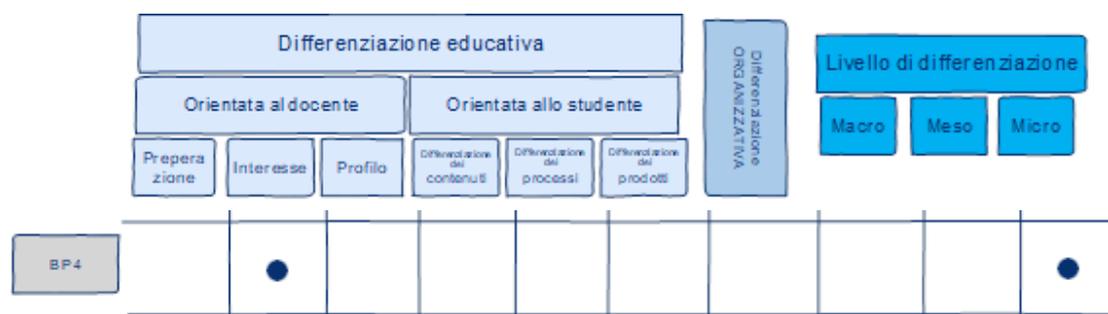
- Test scritti (ad es. Rapporti, questionario a scelta multipla, ecc.)
- Video
- disegni
- Raccolta di immagini
- Etc.

Ciò consente di valutare il livello di preparazione di ogni studente e di capire dove si trovano nella comprensione di un argomento. Tutti i metodi di valutazione citati vengono solitamente eseguiti tramite tablet, nonostante gli standard nazionali e stabiliscono metodologie per la valutazione che devono essere rispettate dall'insegnante.

Attraverso l'uso di tablet e altri dispositivi ICT, gli studenti hanno aumentato la loro motivazione verso l'apprendimento, le loro abilità nel lavorare in gruppo e le abilità comunicative.

4 “Giochi” didattici attraverso Kahoot

4.1 Analisi educativa



4.2 Descrizione

L'intervistato insegna in una scuola secondaria di primo grado (studenti 11-13 anni) nel centro di Palermo, vicino a diverse zone svantaggiate della città. Pertanto, la maggior parte degli studenti non ha un supporto costante da parte delle famiglie durante il proprio percorso

formativo per ragioni diverse: background culturale, problemi socio-economici, impegni relativi al lavoro, ecc.

Sfortunatamente, l'attrezzatura ICT della scuola (che è formata da 10 classi) non è adeguata per il numero di studenti: solo 8 tablet e una connessione Wi-Fi.

Nonostante queste difficoltà, l'insegnante intervistato sta cercando di utilizzare i tablet per strategie di differenziazione e di aumentare la motivazione degli studenti verso l'apprendimento.

Il tablet viene utilizzato per coinvolgere gli studenti che non possono acquistare libri di testo e che non sono motivati a partecipare alle attività didattiche.

Le principali attività svolte tramite i tablet sono: ricerche in classe, realizzazione di video, giochi didattici in classe.

I video sono di solito sviluppati da studenti divisi in gruppi, per analizzare e studiare un argomento. Questa tecnica è basata sulla metodologia della "classe capovolta". Quindi, gli studenti sono i principali attori della lezione e attraverso i video condividono ciò che hanno imparato con gli altri.



Immagine 14 – logo Kahoot!

L'app principale utilizzata per fare gli esercizi è Kahoot!, una piattaforma in cui è possibile creare o utilizzare "giochi" didattici già esistenti. Permette agli studenti di imparare giocando e creando un processo di apprendimento più interattivo e attivo.

L'app si è rivelata efficace non solo per aumentare la motivazione e l'interesse all'apprendimento, ma anche per aumentare i livelli di successo degli studenti.

Gli esercizi sono realizzati in gruppo. Gli studenti partecipano a una sfida tra squadre. La sfida consente agli studenti di scambiare opinioni e, agli studenti con meno competenze in materia o con difficoltà nell'apprendimento, sentirsi meno intimiditi nel chiedere ulteriori chiarimenti o nel commettere errori.

L'uso di questi "giochi" didattici sta aiutando l'insegnante a promuovere l'inclusione di ogni studente. Quando si utilizza il tablet, gli studenti con bisogni speciali, difficoltà di apprendimento e difficoltà nella comprensione di un argomento trovano più facile imparare, al contrario non sono in grado di seguire completamente una lezione tradizionale (cioè l'insegnante che spiega un argomento e gli studenti che lo ascoltano).

Dunque, le principali caratteristiche degli studenti sviluppate attraverso l'uso di Kahoot! sono la motivazione e la capacità di lavorare in gruppo, collaborare insieme.

Kahoot! può essere utilizzato anche come strumento per valutare quanto gli studenti hanno raggiunto i loro obiettivi di apprendimento senza utilizzare solo i metodi tradizionali. Ciò consente agli studenti con difficoltà di apprendimento di sentirsi maggiormente inclusi nella classe.

L'intervistato, visto il successo ottenuto tramite l'uso di questa app, esprime il bisogno di utilizzare il tablet in modo più regolare in futuro.