

Challenge to Change



#5_sfide per
una didattica
multicanale

Alberto Pian
& Paolo Masini

Copyright & Info



Alberto Pian

🍏 Apple Distinguished Educator

Insegna, scrive e collabora con: Master EL Università della Tuscia; DOL Master on line Politecnico di Milano; Master IAD Università Tor Vergata Roma, IIS Bodoni Paravia, Èspero, Applicando. Per le imprese progetta e sviluppa storytelling aziendale, gamificazione e formazione avanzata. Ha pubblicato decine di libri e centinaia di articoli. La sua biografia è in [linkedin](#) o [didanext](#).

Sito: www.didanext.com Blog: <http://didanext.blogspot.it> Mail: arakhne@mac.com Twitter: [@albertopian](https://twitter.com/albertopian) Foto in Flickr

Paolo Masini

Insegna ed è autore di libri di testo per la scuola. E' ideatore e responsabile del Progetto UIBI (Ubiquitous Learning) della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca. Insieme a Indire ha creato il Festival nazionale dei Contenuti Digitali "futurText". Svolge attività professionali in ambito di Personal Learning Environment orientati al Mobile Learning

Mail: paolo.masini@gmail.com FaceBook: <https://it-it.facebook.com/paoloweb> Twitter: https://twitter.com/paolo_masini FutureText: <http://www.futurtext.it/2014/>



Challenge to Change Team

Team from Italy and U.S.
Apple Distinguished Educators

Challenge to Change. #5_sfidare per una didattica multicanale è una pubblicazione della serie Challenge to Change, © Licenza Creative Commons Per informazioni su Challenge to Change: www.lasfidadidattica.it

#5 sfide per una didattica multicanale



#1 “Lo studente può prendere il posto dell’insegnante?”

#2 “Possiamo stimolare la ricerca scientifica e la narrazione?”

#3 “Possiamo controllare i processi unendo app e tassonomie?”

#4 “Possiamo spingere l’apprendimento usando i linguaggi?”

#5 “Possiamo spingere l’apprendimento creando giochi?”

1 PRIMA SFIDA



“Lo studente può prendere il posto dell’insegnante?”

Se tu mangi un dolce,
hai mangiato un dolce.
Se tu crei un dolce, hai
imparato molto di più
sui dolci e parecchie
cose sulla cucina.
Questo semplice
principio è noto nella
pedagogia del ‘900.
Perchè non applicarlo
oggi che abbiamo degli
strumenti incredibili?
Possiamo farlo senza
grandi sforzi e possiamo
spingere al massimo la
nostra creatività e quella
dei nostri studenti!
Un insegnante cerca
delle informazioni, le

*L’insegnante come uno studente.
Lo studente come un insegnante.*

analizza, le seleziona
e costruisce le
relazioni. Le riscrive
per raccontarle e
per renderle più
adatte agli studenti.
Pone dei problemi e
cerca delle
soluzioni. Che cosa
può impedire allo
studente di fare lo
stesso lavoro?



L'insegnante



Lo studente

***Aiutiamo lo
studente a
selezionare le fonti e a
preparare la sua lezione.***

Esempio di lezione

ISRAELIANI E PALESTINESI



Come ben sappiamo la Palestina era abitata dagli arabi che furono stati sudditi di uno Stato islamico, dell' Impero Turco e tra le due guerre furono amministrati dai britannici.

Gli ebrei furono da sempre abituati a combattere per quella terra fin dal diciottesimo secolo a.C, ma furono sempre respinti e repressi.

I Romani li costrinsero alla

diaspora, cioè la dispersione degli ebrei in tutto il mondo, radicandosi nei paesi ospiti, ma subirono altre persecuzioni.

A gli inizi del '900 un gruppo di ebrei laici e socialisti crearono un movimento **sionista** che prevedeva la creazione di uno stato ebraico in Palestina.

Questo portò ad una serie di forti opposizioni:

- I non sionisti si astenevano da questo movimento, perché avevano paura che questo avrebbe rovinato i loro rapporti con le nazioni che li ospitavano anche perché si sentivano cittadini a tutti gli effetti.
- Alcuni sionisti non prevedevano solo la Palestina come unica sede, ma anche zone dell'America latina e dell'Africa.

Prevalsero "i sionisti di Sion" che portarono in Palestina gruppi di giovani per fondarci delle colonie agricole.

Nel 1917 Weizman ottenne la Dichiarazione di Balfour dalla Gran Bretagna il quale sanciva il diritto degli Ebrei a fondare un loro stato nella Palestina. Da questo momento in poi la Gran Bretagna amministrava la Palestina sotto forma di mandato.

Quando l'immigrazione sionista si estese iniziarono i primi scontri tra ebrei e residenti arabi.

La goccia che fece traboccare il vaso fu a seguito delle leggi razziali di Hitler, per cui tantissime famiglie ebraiche emigrarono in Palestina. A questo punto gli arabi si opposero e scatenarono, tra il 1936 e il 1939 la cosiddetta **Grande rivolta araba**.

Dopo l'Olocausto del 1945 gli ebrei emigrarono in massa in Palestina.

Da una parte si consigliò agli Alleati di non opporsi alla creazione di uno Stato

Indica 3
caratteristiche
della lezione creata
dallo studente.

2 SECONDA SFIDA



Foto: Alberto Pian. San Diego

“Possiamo stimolare la ricerca scientifica e la narrazione?”

Nella tassonomia di Bloom le capacità di espressione sono le più elevate e difficili da raggiungere. Dunque il nostro obiettivo è aiutare lo studente a esprimere in modo creativo ciò che ha imparato. Per ottenere questo risultato deve cominciare raccontare. Raccontare non è ripetere. Perciò lo studente deve cercare le informazioni e le deve rielaborare. Deve fare il lavoro di uno

Hai letto Jerome Bruner? Dice che non c'è sintesi nella miseria. E che non c'è comprensione senza racconto.

“scienziato”: deve trovare le fonti e deve lavorare sulle fonti!



Gallery 2.1 Ricerca e selezione delle fonti



The languages, tools of cognitive progress

1. OBJECTIVES FOR THE MASTERY

- a. knowledge
- b. understanding

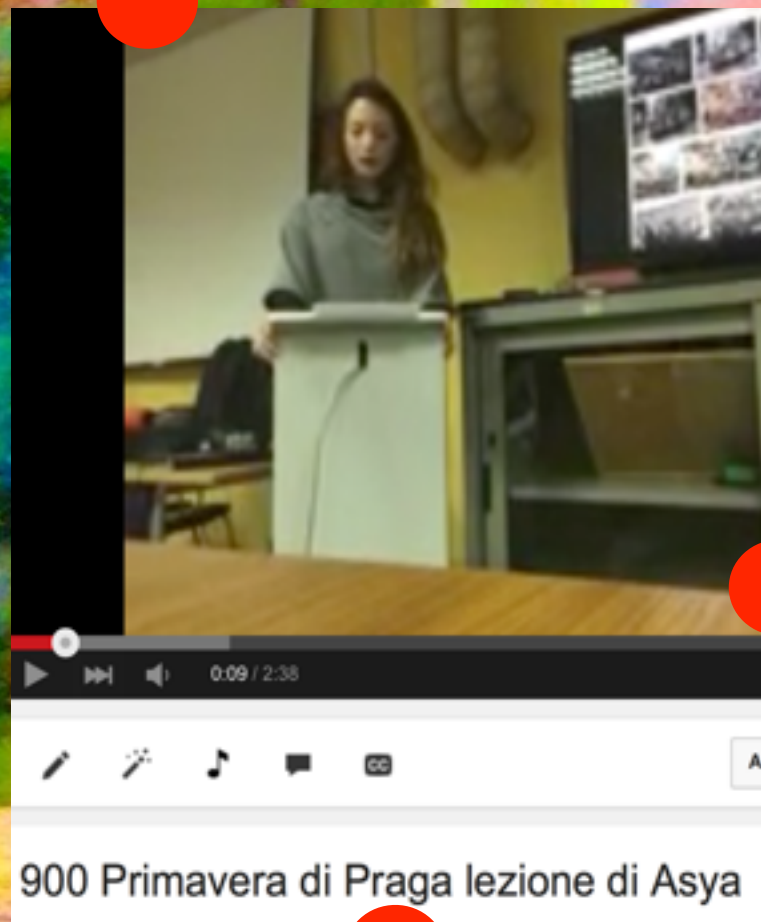
2. OBJECTIVES FOR THE COMPETENCE

- a. application
- b. analysis
- c. synthesis
- d. evaluation

3. OBJECTIVES FOR THE EXPRESSION

- a. creativeness

*Cercare, selezionare, “copiare e incollare” le fonti. Analizzarle e rielaborarle con la **guida** del docente. Quindi raccontare ed esporre. È il lavoro dello **scienziato**.*

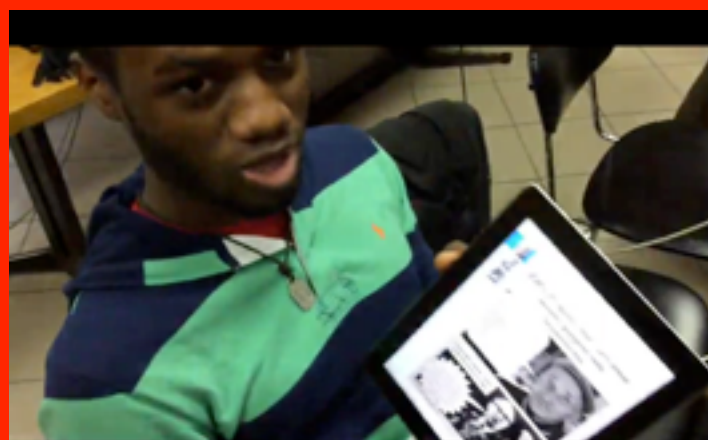


Indica 3
caratteristiche
della lezione
presentata dallo
studente.

Gallery 2.2 Il libro di testo costruito in classe



Movie 2.1 Parlano gli studenti



The narrative voices are these seniors. So I have a more "vintage" style.



Infine,
che cosa
possiamo fare con
le lezioni degli
studenti?
;-)

3 TERZA SFIDA



“Possiamo controllare i processi unendo app e tassonomie?”

Normalmente per ogni punto di una tassonomia vengono indicati gli strumenti specifici per realizzarla. Nella nostra epoca, quella della multicanalità, abbiamo a disposizione strumenti incredibili: device di ogni tipo e 1,2 milioni di applicazioni in iOS! Possiamo essere più creativi e più flessibili? Una stessa applicazione o uno stesso strumento può essere impiegato

Conosci iMovie? Serve per creare film. Siamo al livello del racconto.

per molti scopi. Guardiamo il filmato e lanciamo una sfida!



Movie 3.1 Creatività e tassonomie

Taxonomies & Creativity

The languages, tools of cognitive progress

1. OBJECTIVES FOR THE MASTERY

- a. knowledge
- b. understanding

2. OBJECTIVES FOR THE COMPETENCE

- a. application
- b. analysis
- c. synthesis
- d. evaluation

3. OBJECTIVES FOR THE EXPRESSION

- a. creativeness

free choices
creativity

Select

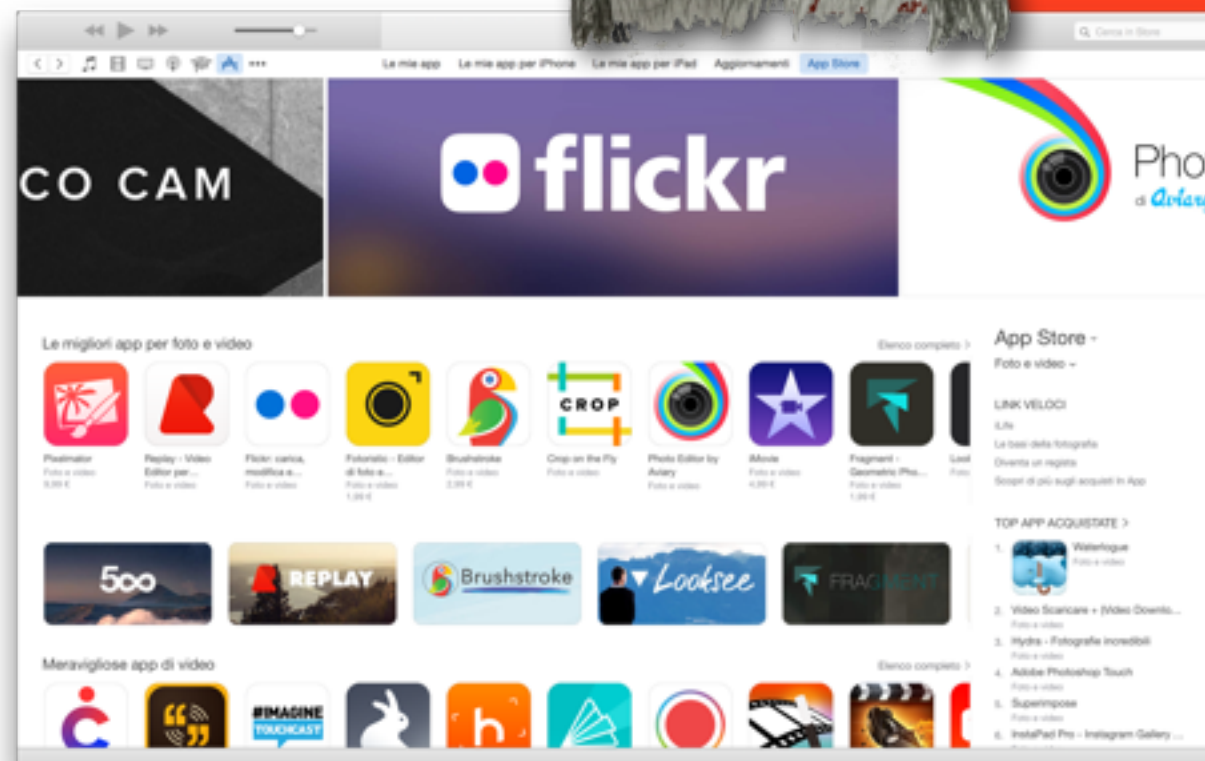
Structure

Tell

Express

Propose

*Trova tutte le **idee** per usare **iMovie** per assolvere la prima tappa della tassonomia di Bloom, quella della memorizzazione.*





Conoscenza
Comprensione
Applicazione
Analisi
Sintesi
Valutazione
Creatività

Trova un compito
concreto di
iMovie per
ciascuno step
della tassonomia
di Bloom.

Movie 3.2 Filmati concettuali



Usa il linguaggio
iconico per
trasmettere in
30" la tua
emozione sul
CBL.

4 QUARTA SFIDA



“Possiamo spingere l'apprendimento usando i linguaggi?”

Prima abbiamo visto che possiamo usare le app in diversi punti di una tassonomia con lo scopo di sviluppare la creatività.

Adesso combiniamo fra loro le applicazioni per avere prodotti creativi. Questo processo si chiama “app smashing”. Non esistono limiti alle combinazioni creative, possiamo usare tutti i linguaggi e creare nuovi modi per usare i linguaggi.

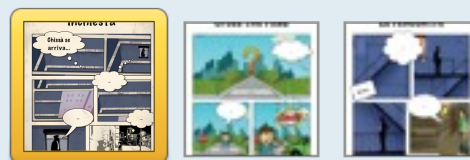
Prendiamo il linguaggio dei fumetti. Usiamo un

Il fumetto è un linguaggio che mescola narrazione, sintesi e i linguaggi audiovisivi.

gioco per creare un fumetto utile per apprendere. Sarà possibile?



Gallery 4.1 Giochi + Fumetti = attività didattiche



Esploriamo il mondo dei giochi in AppStore. Quante idee ti vengono in mente per combinare giochi e fumetti?

Movie 4.1 CSI profiler about literature

Siddhartha

Suspects



Padr

Qualsiasi gioco ha
a che fare con
l'apprendimento-
Perché? Indica tre
modi per usare
Face Kit in classe.

Download: [Csi Profiler about literature](#)

5 QUINTA SFIDA

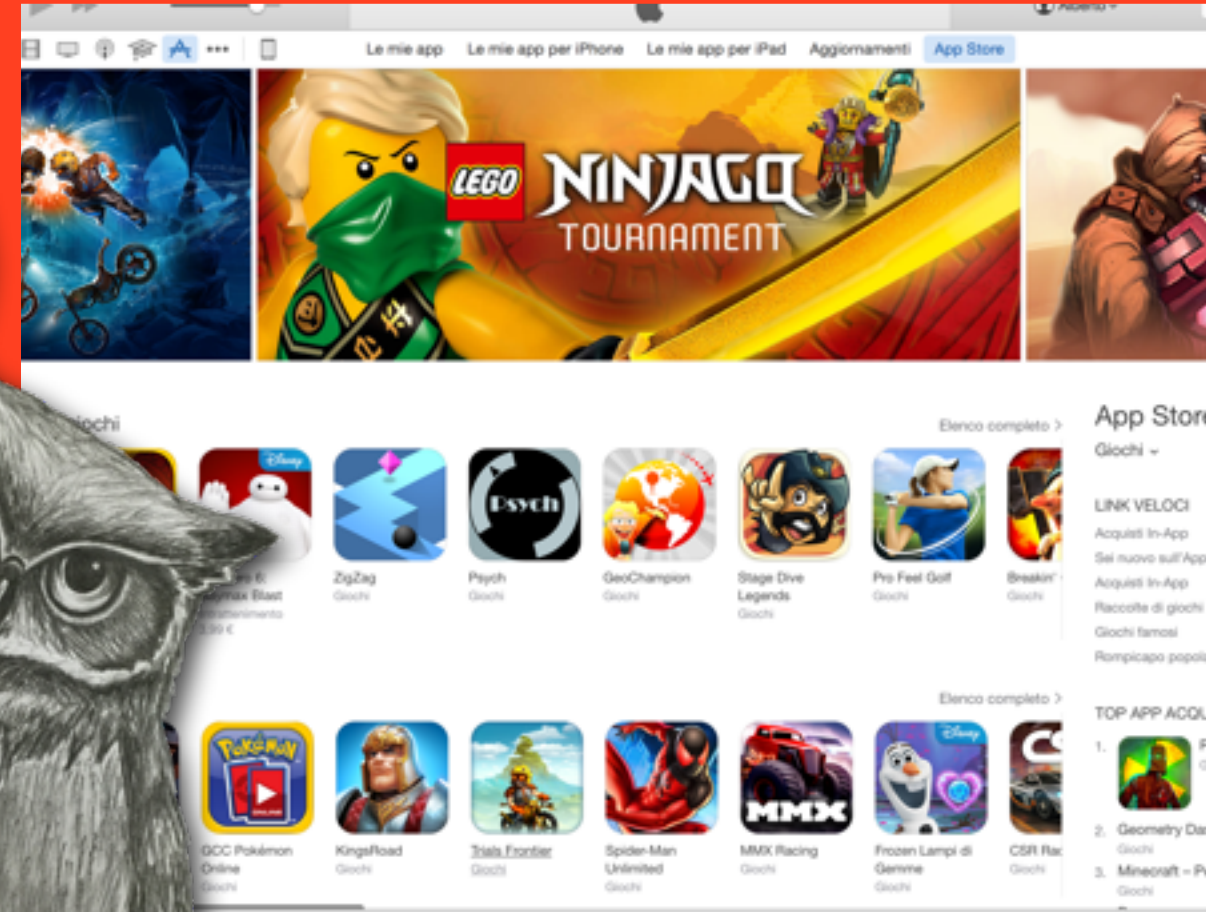


“Possiamo spingere l'apprendimento creando giochi?”

I puzzle game sono giochi rompicapo nei quali occorre trovare delle soluzioni logiche. In questi giochi si possono anche raccogliere indizi ed elementi che saranno utili successivamente. In questo caso possono sviluppare delle vere e proprie avventure e indagini (Inquiry). Per esempio Broken Sword è una serie di questo genere. Qual è la caratteristica di questi giochi? Normalmente i primi

Creiamo il gioco in Keynote con una struttura a tre punti di ancoraggio. Impieghiamo gli hyperlink e lo spostamento magico.

indizi vengono trovati per caso e quindi entra in gioco il



Gallery 5.1 Esempio



***Creare** un gioco è una elevata attività **didattica**. Le conoscenze devono essere strutturate per **livelli** e in base al **target**.*

Interactive 5.1 Blocken Sword

Ambiente

Investigatrice

Indizi e
oggetti

Inquiry

Quali sfide
affronta lo
studente per
creare un
gioco?

Interactive 5.2 Scopri il romanzo. Modello



[Scarica il gioco in Keynote](#)

Creiamo
insieme un
gioco Inquiry
basato sulla
scoperta.

Copyright & Info



Alberto Pian

🍏 Apple Distinguished Educator

Teaches, writes and works with: Master EL Tuscia University; DOL online Master Politecnico di Milano; Master IAD University Tor Vergata, Rome, IIS Bodoni Pearson, Espero, applying. For businesses designs and develops corporate storytelling, gamificazione and advanced training. He has published dozens of books and hundreds of articles. His biography is in [linkedin](#) o [didanext](#).

Sito: www.didanext.com Blog: <http://didanext.blogspot.it> Mail: arakhne@mac.com Twitter: [@albertopian](https://twitter.com/albertopian) Foto in Flickr

Paolo Masini

Teaches and is the author of textbooks for the school. And 'creator and manager of the Project UIBI (Ubiquitous Learning) of the Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca. Along with Indire created the National Festival of Digital Content "futurText". Carries out professional activities in the field of Personal Learning Environment oriented Mobile Learning.

Mail: paolo.masini@gmail.com FaceBook: <https://it-it.facebook.com/paoloweb> Twitter: https://twitter.com/paolo_masini FutureText: <http://www.futurtext.it/2014/>



Challenge to Change Team

Team from Italy and U.S.
Apple Distinguished Educators

Challenge to Change. #5_sfidare per una didattica multicanale è una pubblicazione della serie Challenge to Change, © Licenza Creative Commons Per informazioni su Challenge to Change: www.lasfidadidattica.it

#5 challenges for a multichannel teaching



1 "The student can take the place of the teacher?"

2 "We can stimulate scientific research and the narrative?"

3 "We can control the processes by combining app and taxonomies?"

4 "We can push learning using the languages?"

5 "We can push learning by creating games?"

1 FIRST CHALLENGE



“The student can take the place of the teacher?”

If you eat a cake, you ate a cake. If you create a cake, you've learned a lot more about the cakes and several things on the kitchen. This simple principle is known in the pedagogy of the '900. Why not apply now that we have some incredible tools? We can do this without great effort and we can push up our creativity and that of our students!

A teacher looking information, analyzing it and selects and builds

*The teacher as a student.
The student as a teacher.*

relationships. The rewrites to tell and to make them more suitable for students. Poses problems and seeking solutions. What can prevent the student to do the same job?



L'insegnante



Lo studente

We help the student to select sources and to prepare her lesson.

Esempio di lezione

ISRAELIANI E PALESTINESI



Come ben sappiamo la Palestina era abitata dagli arabi che furono stati sudditi di uno Stato islamico, dell' Impero Turco e tra le due guerre furono amministrati dai britannici.

Gli ebrei furono da sempre abituati a combattere per quella terra fin dal diciottesimo secolo a.C, ma furono sempre respinti e repressi.

I Romani li costrinsero alla

diaspora, cioè la dispersione degli ebrei in tutto il mondo, radicandosi nei paesi ospiti, ma subirono altre persecuzioni.

A gli inizi del '900 un gruppo di ebrei laici e socialisti crearono un movimento **sionista** che prevedeva la creazione di uno stato ebraico in Palestina.

Questo portò ad una serie di forti opposizioni:

- I non sionisti si astenevano da questo movimento, perché avevano paura che questo avrebbe rovinato i loro rapporti con le nazioni che li ospitavano anche perché si sentivano cittadini a tutti gli effetti.
- Alcuni sionisti non prevedevano solo la Palestina come unica sede, ma anche zone dell'America latina e dell'Africa.

Prevalsero "i sionisti di Sion" che portarono in Palestina gruppi di giovani per fondarci delle colonie agricole.

Nel 1917 Weizsman ottenne la Dichiarazione di Balfour dalla Gran Bretagna il quale sanciva il diritto degli Ebrei a fondare un loro stato nella Palestina. Da questo momento in poi la Gran Bretagna amministrava la Palestina sotto forma di mandato.

Quando l'immigrazione sionista si estese iniziarono i primi scontri tra ebrei e residenti arabi.

La goccia che fece traboccare il vaso fu a seguito delle leggi razziali di Hitler, per cui tantissime famiglie ebraiche emigrarono in Palestina. A questo punto gli arabi si opposero e scatenarono, tra il 1936 e il 1939 la cosiddetta **Grande rivolta araba**.

Dopo l'Olocausto del 1945 gli ebrei emigrarono in massa in Palestina.

Da una parte si consigliò agli Alleati di non opporsi alla creazione di uno Stato

3 shows the characteristics of the lesson created by the student.

2 SECOND CHALLENGE



"We can stimulate scientific research and the narrative?"

In the taxonomy of Bloom capacities of expression are the highest and difficult to reach. So our goal is to help the student to creatively express what he has learned. To achieve this result must begin to tell. Telling is not repeated. Therefore, the student must seek information and must rework. Must do the work of a "scientist" must find sources and must work on the sources!

Hai letto Jerome Bruner? Dice che non c'è sintesi nella miseria. E che non c'è comprensione senza racconto.



Gallery 2.1 Ricerca e selezione delle fonti



The languages, tools of cognitive progress

1. OBJECTIVES FOR THE MASTERY

- a. knowledge
- b. understanding

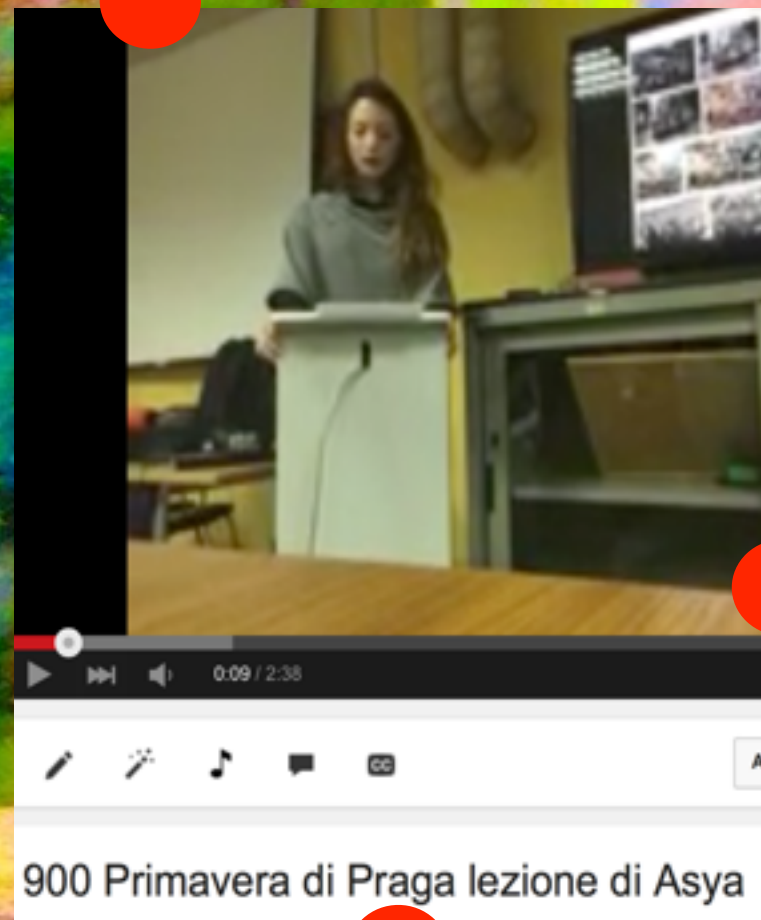
2. OBJECTIVES FOR THE COMPETENCE

- a. application
- b. analysis
- c. synthesis
- d. evaluation

3. OBJECTIVES FOR THE EXPRESSION

- a. creativeness

*Search, select, "copy and paste" the **sources**. Analyze and process them with the guidance of the teacher. So tell and **expose**. It is the work of the **scientist**.*

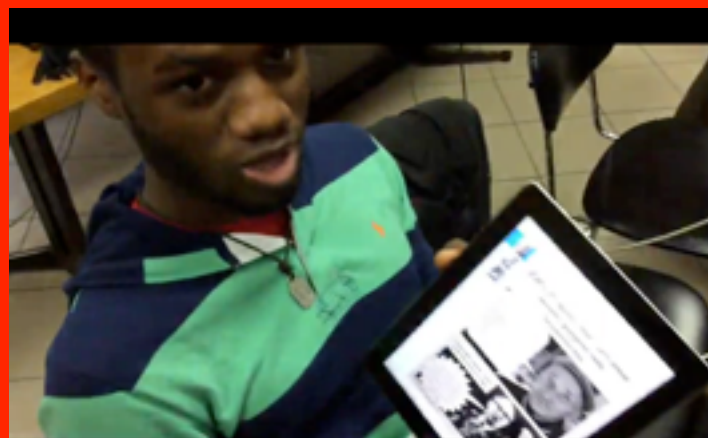


Shows three characteristics of the lecture presented by the student.

Gallery 2.2 Il libro di testo costruito in classe



Movie 2.1 Parlano gli studenti



The narrative voices are these seniors. So I have a more "vintage" style.



Finally, what
can we do with
the lessons of
the students?
;-)

3 THREE CHALLENGE



"We can control the processes by combining app and taxonomies?"

Normally for each point of a taxonomy are given specific tools to achieve it.

In our time, the multi-channel, we have incredible tools: devices of all types and 1.2 million applications for iOS!

We can be more creative and more flexible? One and the same application, or one and the same instrument can be used for many purposes.

*Been to iMovie?
Used to create the film.
We are at the level of
the story.*

We look at the movie and launch a challenge!



Movie 3.1 Creatività e tassonomie

Taxonomies & Creativity

The languages, tools of cognitive progress

1. OBJECTIVES FOR THE MASTERY

a. knowledge

b. understanding

2. OBJECTIVES FOR THE COMPETENCE

a. application

b. analysis

c. synthesis

d. evaluation

3. OBJECTIVES FOR THE EXPRESSION

a. creativeness

free choices
creativity

Select

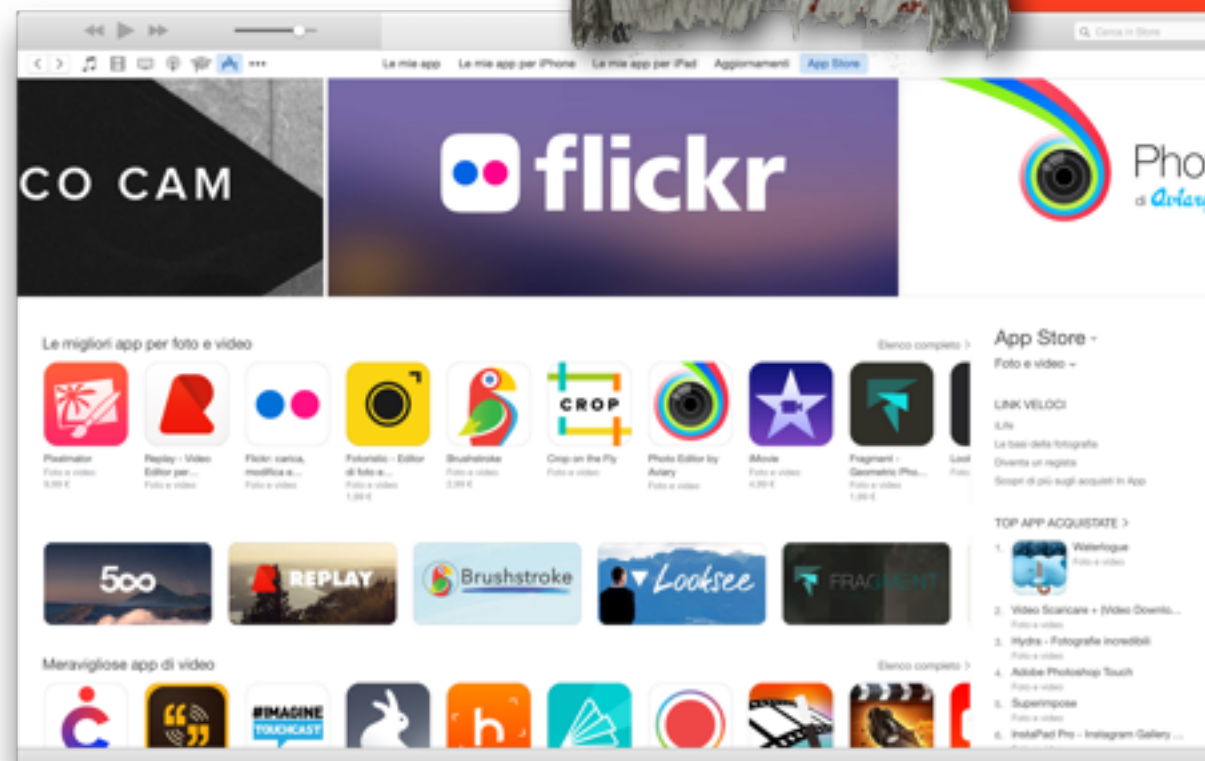
Structure

Tell

Express

Propose

*Find all the ideas to
use **iMovie** to fulfill
the first stage of
Bloom's
taxonomy, that of
memorization.*





Knowledge
Understanding
Application
Analysis
Executive
Summary
Assessment
Creativity

Find a concrete
task of iMovie for
each step of the
taxonomy of
Bllom.

Movie 3.2 Filmati concettuali



Usa il linguaggio
iconico per
trasmettere in
30" la tua
emozione sul
CBL.

4 FOUR CHALLENGE



"We can push learning using the language?"

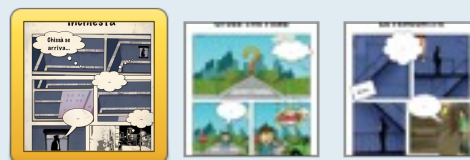
Before we saw that we can use the app in different points of a taxonomy in order to develop creativity. Now we combine together the applications for creative products. This process is called "app smashing". There is no limit to the creative combinations, we can use all the languages and create new ways to use the language. Take the linguaggio comics. We use a game to create a comic book

The comic is a language that mixes narrative, synthesis and audiovisual languages.

useful for learning.
Will it be possible?



Gallery 4.1 Giochi + Fumetti = attività didattiche



*We explore the world of the **games** in the AppStore. How many **ideas** can you think to combine games and comics?*




Any game has to do with the Learning-Why? Shows three ways to use Face Kit in class.

Movie 4.1 CSI profiler about literature

Siddhartha

Suspects

Padra



Download: [Csi Profiler about literature](#)

5 FIVE CHALLENGE



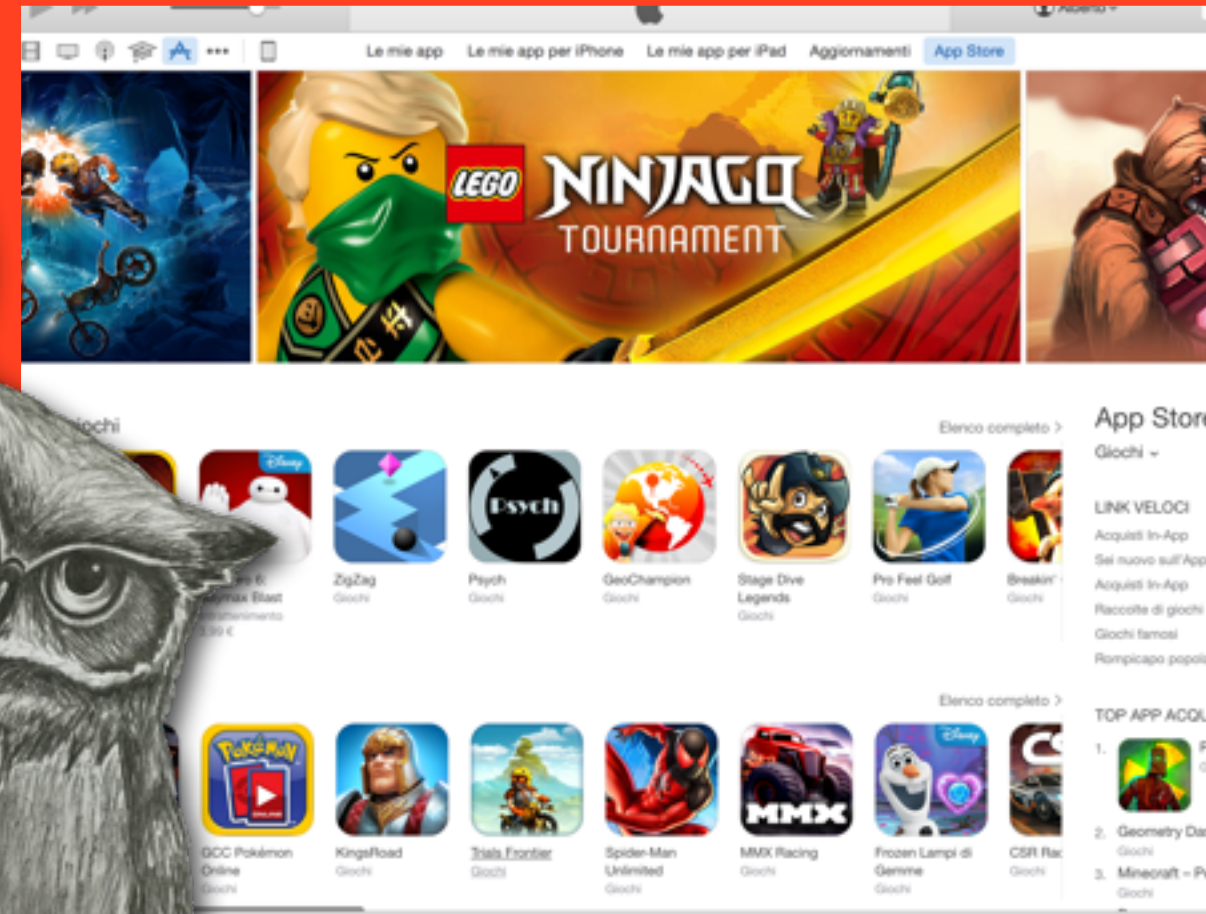
"We can push learning to make games?"

The puzzle games are puzzle games in which you must find logical solutions. In these games you can also collect clues and items that will be useful later. In this case may develop some real adventures and investigations (Inquiry). For example, Broken Sword is a series of this kind.

What is the characteristic of these games? Usually the first clues are found by accident and then

*Creiamo il gioco in
Keynote con una struttura a tre
punti di ancoraggio. Impieghiamo
gli hyperlink e lo spostamento
magico.*

comes in the
reasoning.

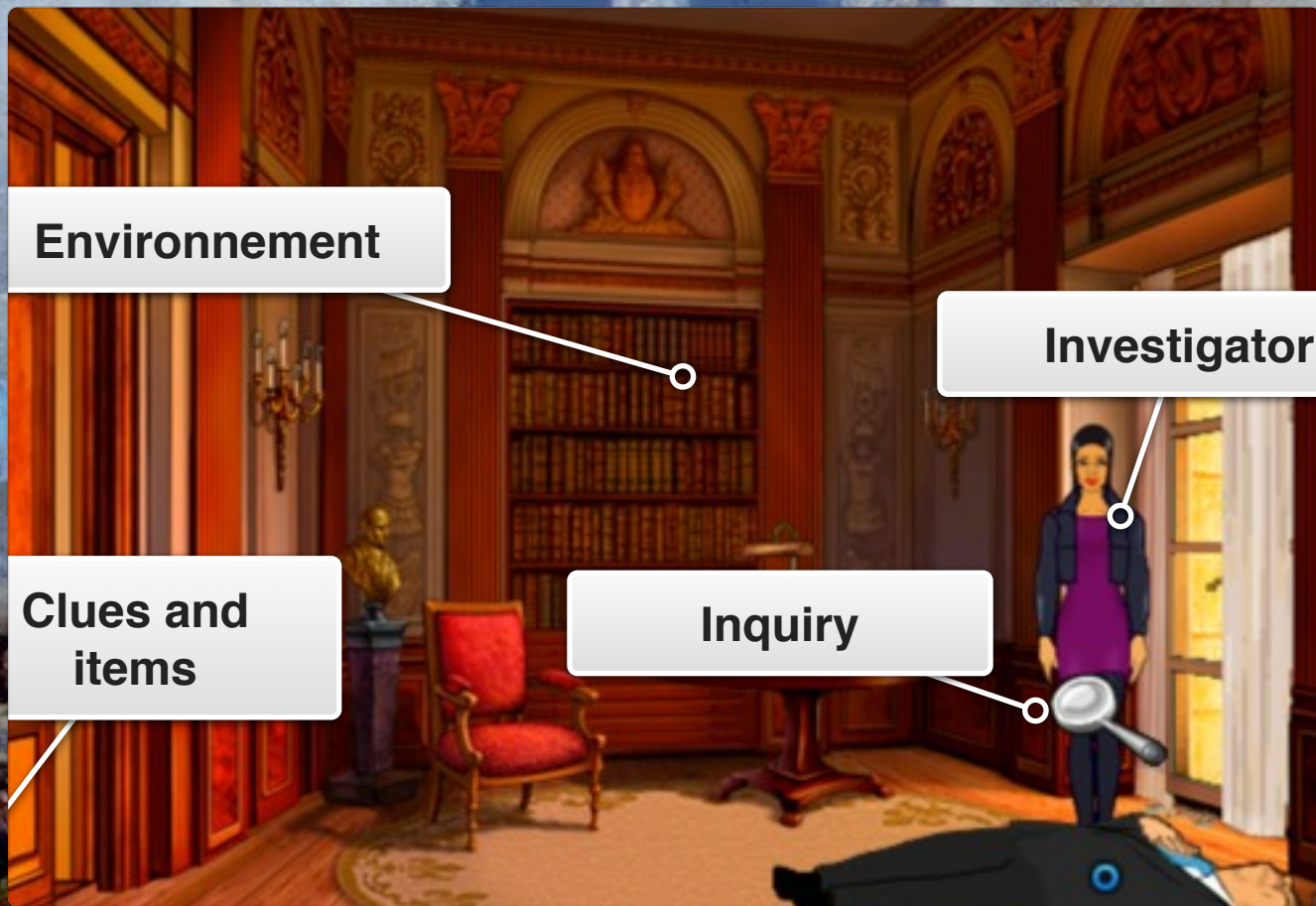


Gallery 5.1 Esempio



*Creating a game is a
highly educational activity.
The knowledge must be
structured and **levels**
depending on the **target**.*

Interactive 5.1 Blocken Sword



What challenges face the student to create a game?



Interactive 5.2 Scopri il romanzo. Modello



[Scarica il gioco in Keynote](#)

Together we
create a game
based on the
discovery
Inquiry.