

Argomento 1: Metodo di content curation.

Come è stato citato nell'introduzione, il metodo di content curation deriva dal mondo dell'arte ed è stato inserito nell'educazione attraverso il mondo dei media. L'idea è semplice e si basa sul modo di agire dei curatori d'arte: la persona responsabile della mostra ha il diritto (e l'obbligo) di scegliere il contenuto della mostra in mezzo all'immensità del materiale. Questo modo di agire è stato adottato dai giornalisti, che nel mondo dell'informazione hanno a che fare con l'oceano dell'informazione disponibile, dal quale devono scegliere quelli giusti.

Quindi si può facilmente notare che questo metodo è applicabile anche all'istruzione, in cui gli insegnanti devono decidere quale contenuto è il migliore per la classe e per i singoli alunni.

L'elaborazione secondo questo metodo (cinque passi) era già stata descritta, ma possiamo ricordarcela qui:

1. I risultati dell'apprendimento devono essere giunti (come fa sempre ogni insegnante), ma dobbiamo anche determinare i metodi (es. PBL), quindi raccogliere il problema da risolvere (ad esempio, cosa vale la pena visitare nella nostra città?), e per ultimo: dovremmo pensare all'individualizzazione del lavoro secondo le capacità dei nostri studenti. Per fare ciò, possiamo dividere gli alunni in gruppi di lavoro e decidere chi è responsabile per quale parte del progetto.

2. I dati devono essere raccolti. È una buona idea dare alcune proposizioni e lasciare che gli alunni trovino il materiale da soli o prima dare alcune fonti e poi chiedere ai bambini di sviluppare il database per il progetto.

3. Gli strumenti devono essere scelti, secondo la forma del progetto (presentazione, video, audio, ecc.)

4. La valutazione deve essere fatta. La valutazione è la più efficace quando viene eseguita da tre parti: l'insegnante, gli alunni che hanno svolto il progetto (individualmente e come gruppo) e il gruppo che ha visto il progetto (ad esempio il resto della nostra classe o dei genitori).

Per il primo passo, possono essere proposte le seguenti soluzioni:

Scribble

www.scribble.com

Scribble è un'applicazione che può essere facilmente utilizzata se il tuo browser web è Chrome. Questo è fondamentalmente un plug-in per salvare, commentare e annotare articoli che possiamo trovare sul web. Entrambi: insegnanti e studenti possono utilizzare Scribble per prendere appunti su articoli online direttamente dalla pagina Web, creare citazioni, salvare bibliografie e integrare il loro proprio lavoro su Google Documenti su Google Drive. Gli insegnanti possono anche organizzare gli studenti per gruppi, curare una biblioteca di classe di annotazioni degli studenti. Scribble offre una versione base gratuita e una versione premium a pagamento.

Vantaggi:

Facile da usare, esiste una versione gratuita che può essere sufficiente allo scopo di cercare materiali.

Svantaggi:

Solo versione inglese

Vedi:

<https://youtu.be/fLsOwUr27t4>

Scoop it!

www.scoop.it

Scoop it! è molto simile a Scribble, ma è più complesso. Permette di cercare, raggruppare e condividere materiali attraverso i social media o il sito web preparato. È uno strumento abbastanza potente, ma anche con il piano gratuito che è limitato alle funzionalità di base, può essere utile scegliere il materiale per gli alunni.

Scoop it! È molto simile a Scribble, ma è più complesso. Permette di cercare, raggruppare e condividere materiali attraverso i social media o il sito web preparato. È uno strumento abbastanza potente, ma anche con il piano gratuito che è limitato alle funzionalità di base, può essere utile scegliere il materiale per gli alunni.

Vantaggi:

Permette di pubblicare i risultati della ricerca.

Il piano gratuito è sufficiente per cercare e pubblicare materiali.

Svantaggi:

È piuttosto complicato da usare dagli alunni.

Solo versione inglese.

Vedi:

<https://youtu.be/L5uTI5irFNc>

Getpocket

www.getpocket.com

Getpocket è un piccolo strumento per browser che consente di raccogliere pagine Web interessanti, documenti in un unico posto e salvarli per utilizzarli off-line. Possono essere quindi raggruppati in un unico luogo, ad es. pagina web, o semplicemente inviati tramite e-mail. Con questo strumento, la raccolta delle informazioni importanti è semplice e può preparare una serie piuttosto ampia di materiali per l'argomento selezionato.

Vantaggi:

È semplice, facile da usare.

È presente nelle lingue nazionali.

Può essere utilizzato negli smartphone.

Svantaggi:

Alcuni strumenti utili sono solo nella versione premium - a pagamento.

Vedi:

<https://youtu.be/IRXyq-WqcCk>

Voki

www.voki.com

Voki è un ambiente completamente attrezzato per creare, elaborare e sviluppare classi virtuali. Può essere utilizzato per tutti gli argomenti descritti in questo modulo. Ma ai fini di questo argomento ha uno strumento utile che può aiutare nell'organizzazione dei gruppi di progetto. È stato già menzionato che, per dare i compiti adeguati ai bambini con le capacità adeguate, l'insegnante deve conoscere i propri allievi. È una buona idea lasciare che si presentino in un modo che può essere divertente, ma soprattutto incoraggiare i bambini a parlare di se stessi. Per fare ciò, permetti loro di creare i propri avatar. Con uno strumento di Voki, i bambini possono creare il proprio avatar, con aspetto, caratteristiche e ruoli specifici. Con questo possiamo conoscerli e lasciarli essere creativi. Mentre le



altre funzionalità del sito Web sono limitate sulla versione gratuita a una classe e a cinque studenti, il creatore di avatar è gratuito.

Vantaggi:

Sviluppa la creatività degli studenti

L'insegnante può imparare molto sui suoi studenti.

Può rendere ogni lezione più attraente.

Svantaggi:

Altre funzionalità sono a pagamento.

È solo in inglese

Vedi:

<https://youtu.be/g8vpl7pCjto>