



**Università
degli Studi
di Palermo**

TLC - CIMDU
Teaching and Learning Centre
Centro per l'innovazione e
il miglioramento
della didattica universitaria

Formare alla competenza digitale: un'esperienza con i futuri insegnanti di Scienze della Formazione Primaria

Elif Gulbay, Vanessa Pitrella



**TLC-CIMDU - Giornata della Didattica Innovativa 2025, Sala delle Capriate - Steri 13 gennaio
2025**

eTwinning per l'Innovazione Didattica

Il Corso di Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria
dell'Università degli Studi di Palermo aderisce all'iniziativa
eTwinning Initial Teacher Education (ITE) dall'a.a. 2014-15.

eTwinning è stato integrato all'interno dei programmi dei seguenti insegnamenti:

- **I anno: Introduzione a eTwinning nell'Insegnamento *Tecnologie Didattiche per la Scuola Primaria e dell'Infanzia e Laboratorio* (56 ore, 7CFU);**
- Il anno: Laboratorio di Tecnologie Didattiche per la Scuola Primaria e dell'Infanzia (48 ore, 3CFU);
- II, III, IV anno incontri durante il tirocinio indiretto;
- V anno Laboratorio di Didattica della Lingua inglese (32 ore, 2CFU).

Esperienza laboratoriale condotta nell'ambito dell'Insegnamento di Tecnologie Didattiche per la Scuola Primaria e dell'Infanzia

L'innovazione didattica supportata dalle tecnologie digitali è fondamentale per favorire la partecipazione attiva degli studenti nei processi di apprendimento.

Esperienza laboratoriale

Tecnologie Didattiche per la Scuola Primaria e
dell'Infanzia: **86 studenti**

Corso di Laurea in **Scienze della Formazione
Primaria**

Università degli Studi di Palermo,
polo di Trapani (a.a. **2024/25**).



Obiettivi e finalità del laboratorio

Sviluppo di competenze chiave

- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali, collaborative e progettuali.
- Promuovere l'autonomia degli studenti nella costruzione del proprio percorso di apprendimento

Introduzione eTwinning

- Presentare i principi fondamentali di eTwinning e il suo ruolo nell'educazione primaria.

Progetti di collaborazione europea

- Simulare la progettazione e l'implementazione di progetti di collaborazione europea.

Progettazione e implementazione

- Guidare gli studenti nel processo di progettazione e implementazione di un progetto eTwinning, con focus sulla scuola primaria.

Utilizzo di strumenti digitali

- Presentare strumenti digitali e risorse educative utili per la realizzazione di progetti eTwinning.

Competenze per l'innovazione educativa

- Sviluppare competenze collaborative, creative e digitali necessarie per progetti educativi innovativi.

Attività svolte

LABORATORIO DI TECNOLOGIE DIDATTICHE PER LA SCUOLA PRIMARIA E DELL'INFANZIA

PRIMO INCONTRO - 21.03.2024

	N. SOTTOGRUPPO:	
	Nome Cognome email rappresentante sottogruppo	
	TITOLO PROGETTO ETWINNING (da svolgere con i futuri insegnanti):	
	OBIETTIVI DEL PROGETTO	

T a s k 1	CREA UN'AVATAR DEI MEMBRI DEL GRUPPO	Ogni membro crea un avatar rappresentativo. -Strumenti consigliati: Animaker, Pixton, Canva, Bitmoji
T a s k 2	ANIMARE IL NOME DEL PROGETTO	Creare un'animazione breve e accattivante per il titolo del progetto. -Canva

Attività svolte

T a s k 3	CREARE IL LOGO DEL PROGETTO	Utilizzare software come Canva, Adobe Illustrator o strumenti gratuiti online.
T a s k 4	PRESENTAZIONE DEL SOTTOGRUPPO E DEL PROGETTO: CREARE UN VIDEO PROMOZIONALE	Strutturare il video: <ul style="list-style-type: none"> Breve presentazione dei membri (utilizzare avatar creati) Presentazione degli obiettivi del progetto e del logo. Includere animazione del nome del progetto. Inserire audio descrittivo con voce membri -Powtoon, Animaker

Task 5	CREA UN CARTONE ANIMATO/ PRESENTAZIONE INTERATTIVA/ BOOK CREATOR (SCUOLA PRIMARIA IV/V) <ul style="list-style-type: none"> Canva Genially Animaker 	<i>Inserire link</i>
Task 6	CREA UN QUIZ (SCUOLA PRIMARIA IV/V) <ul style="list-style-type: none"> Kahoot! Quizizz Wordwall 	<i>Inserire link</i>
Task 7	CREA UN GIOCO (SCUOLA PRIMARIA IV/V) <ul style="list-style-type: none"> LearningApps Educaplay Genially 	<i>Inserire link</i>

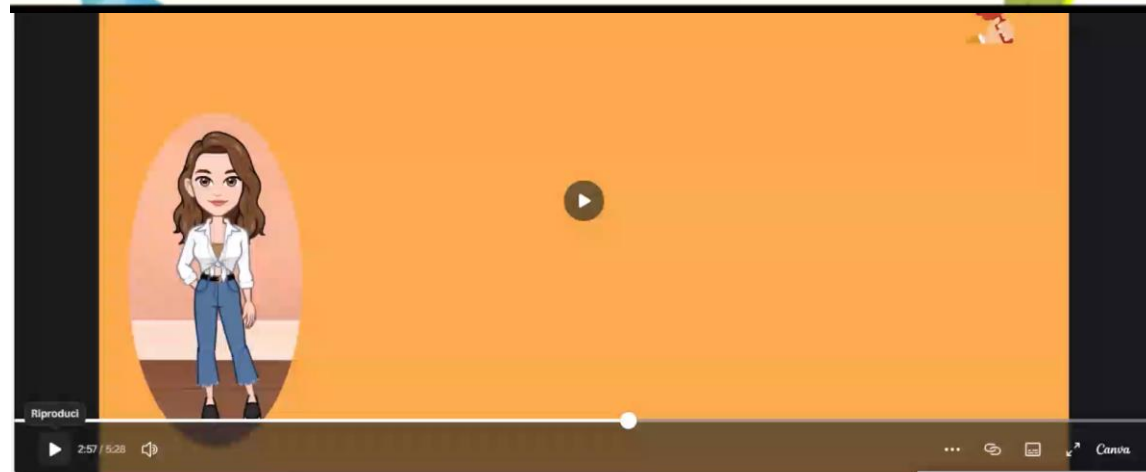
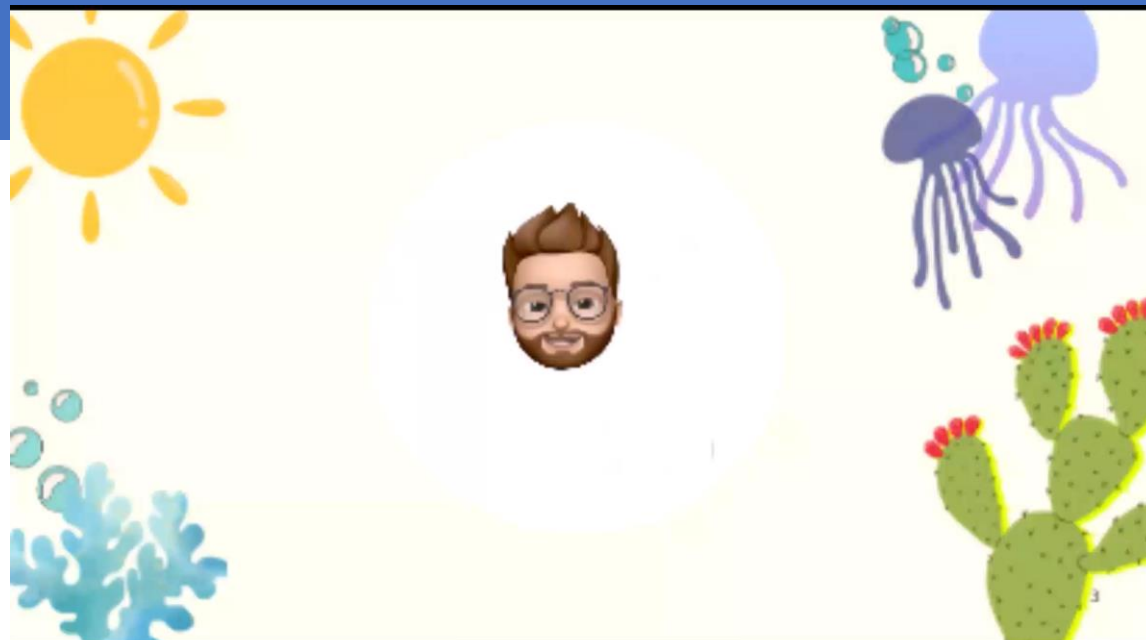
Esempi attività

Logo del progetto



Esempi attività

***Video promozionale
del progetto***



Risultati: vantaggi e sfide

Vantaggi

- **Sviluppo di competenze digitali e collaborative:**

Gli studenti hanno acquisito dimestichezza con strumenti come Canva, Animaker, Genially, Kahoot!, e LearningApps. Hanno lavorato in team, migliorando la capacità di collaborare e comunicare.

- **Creatività e innovazione:**

Progettazione di elementi multimediali (cartoni animati, giochi, quiz) ha stimolato la creatività e l'innovazione. Creazione di loghi, avatar e animazioni ha arricchito l'esperienza formativa.

- **Autonomia nel lavoro:**

Gli studenti hanno seguito task chiari, sviluppando maggiore indipendenza nella gestione delle attività.

- **Esperienza concreta di progettazione:**

Attraverso i task proposti, come la creazione di video promozionali e giochi interattivi, hanno simulato la realizzazione di un progetto reale.

- **Integrazione di risorse online:**

Utilizzo di risorse educative digitali ha arricchito il processo di apprendimento.

Risultati: vantaggi e sfide

Sfide

- **Difficoltà tecniche:**

Alcuni strumenti digitali si sono rivelati complessi per i principianti, richiedendo un tempo maggiore per l'apprendimento.

Problemi di connessione o compatibilità software hanno ostacolato alcune attività.

- **Disparità nelle competenze iniziali:**

Differenze nel livello di competenza digitale tra i partecipanti hanno creato piccoli squilibri nel lavoro di gruppo.

- **Gestione del tempo:**

Alcune attività hanno rappresentato una sfida per rispettare le scadenze.

- **Collaborazione a distanza:**

Per alcuni gruppi, la comunicazione online ha limitato l'efficacia del lavoro di squadra.



Università
degli Studi
di Palermo

TLC - CIMDU
Teaching and Learning Centre
Centro per l'innovazione e
il miglioramento
della didattica universitaria

Grazie per l'attenzione!

elif.gulbay@unipa.it
vanessa.pitrella@unipa.it

**TLC-CIMDU - Giornata della Didattica Innovativa 2025, Sala delle Capriate - Steri 13 gennaio
2025**