

# **CONCORSO ORDINARIO PNRR3 DOCENTI 2025**

Concorso per docenti scuola  
secondaria di I e II Grado

# MEDIA E TECNOLOGIE IN AMBITO DIDATTICO

T.I.C. = UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE E DELL'INFORMAZIONE A SUPPORTO E PROMOZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO ... INDIPENDENTEMENTE SE QUESTE SONO PENSATE E PROGETTATE DICHIARATAMENTE PER FINI DIDATTICI

# MEDIA E TECNOLOGIE IN AMBITO DIDATTICO

NON SI TRATTA SOLO DI APRIRE LA SCUOLA VERSO STIMOLI MEDIALI MA POTER PREVEDERE NUOVE PROSPETTIVE DI INSEGNAMENTO ADEGUATE AI CAMBIAMENTI SOCIALI

CONCRETAMENTE I PROCESSI COGNITIVI PER «ASTRAZIONE» EREDITATI DALLA TRADIZIONE VENGONO INTEGRATI CON QUELLI PER «IMMERSIONE» TIPICI DELLA MULTIMEDIALITA'

ASTRAZIONE: SI FONDA SUL RAGIONAMENTO LOGICO

IMMERSIONE: GRAZIE ALLA PARTECIPAZIONE, L'IMMEDESIMAZIONE ED IL GIOCO DI PERCEZIONE FRA IL SÈ E LO SCHERMO TRASFORMANDO ABILITÀ E COMPETENZE

# MEDIA E TECNOLOGIE IN AMBITO DIDATTICO

QUALE RISULTATO?

IL SAPERE TRASMESSO E COSTRUITO DIVIENE MAGGIORMENTE FLESSIBILE, PIÙ APERTO E LEGATO ALL'ESPERIENZA

LA DIDATTICA E LA SUA ORGANIZZAZIONE DIVIENE PIÙ DINAMICA, RETICOLARE E AUTOREGOLATA SULLA BASE DI NUOVE FORME DI INSEGNAMENTO E DI APPRENDIMENTO

# MEDIA E TECNOLOGIE IN AMBITO DIDATTICO

LA MULTIMEDIALITÀ NON SOSTITUISCE LA SCUOLA TRADIZIONALE MA PIUTTOSTO  
INVESTE L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO IN UN'OTTICA INCLUSIVA

5 DESCRITTORI DEL PROCESSO DI INSERIMENTO DEI MEDIA A SCUOLA

- DIMENSIONE EMOTIVA
- DIMENSIONE DELLO SVILUPPO COGNITIVO
- RISCRIVE L'INTERAZIONE TRA GLI ATTORI SCOLASTICI
- PROMUOVE FORME DI SCOPERTA ATTIVA
- APERTURA DEL SISTEMA SCOLASTICO ALLE NUOVE TECNOLOGIE

# TECNOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI

ESISTONO 5 CATEGORIE:

1. STRUMENTAZIONE MANIPOLATIVA: LA PIÙ ANTICA, NON TECNOLOGICA, MA INSERITA IN QUESTA FAMIGLIA PERCHÉ SI ISPIRA A CRITERI SCIENTIFICI; **SUSSIDI GRAFICI** (AD EX. TAVOLE ILLUSTRATE, ALBUM, ATLANTI); **MODELLI** (AD EX. PLASTICI, MODELLI DEL CORPO UMANO); **STRUMENTI DI OSSERVAZIONE E MISURA** (TERMOMETRI, BAROMETRI, LENTI, MICROSCOPI)
2. STRUMENTAZIONE AUDIO: LETTORE CD, REGISTRATORE, RADIO, LABORATORIO LINGUISTICO, **SMARTPHONE**;
3. STRUMENTAZIONE VIDEO: LIM, TABLET, FOTOCAMERA, VIDEOCAMERA, PROIETTORE;
4. STRUMENTAZIONE AUDIOVISIVA: TELEVISIONE, VIDEOREGISTRATORE, CINEMA, TABLET E **SMARTPHONE**, DVD DIDATTICI;
5. STRUMENTAZIONE INFORMATICA: COMPUTER E TABLET

# TECNOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI

E I SOFTWARE?

- 1. PROGRAMMI DI VIDEOSCRITTURA:** UTILI PER ELABORARE TESTI
- 2. PROGRAMMI BASATI SU STRATEGIE DI TIPO DIRETTIVO:** COMPORTAMENTI DA TRASFERIRE AL SOGGETTO CON UN PROCESSO DI SUCCESSIONI PROGRAMMATE DI STIMOLI E RISPOSTE; SISTEMI DIDATTICI DI TIPO TUTORIALE (PROGRAMMI DI APPRENDIMENTO DI DISCIPLINE CHE ALTERNANO INFORMAZIONI A DOMANDE); ESERCITAZIONI;
- 3. PROGRAMMI BASATI SU STRATEGIE DI TIPO INTERATTIVO:** IL SOGGETTO È COSTRETTO ALL'INTERAZIONE CON IL COMPUTER; SIMULAZIONI; VIDEOGIOCHI
- 4. PROGRAMMI IPERTESTUALI O IPERMEDIALI:** UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA CONSENTE DI MODIFICARE TESTI SEQUENZIALI, UN IPERTESTO PRODUCE E MODIFICA ASSOCIAZIONI TRA TESTI, CONSENTE DI INSERIRE ALTRE INFORMAZIONI IN RAPPORTO AL TESTO. DALL'IPERTESTO SI È GIUNTI ALLA MULTIMEDIALITÀ (TESTI INTEGRATI AD IMMAGINI, VIDEO, MUSICA, PARLATO)

# SMARTPHONE SI O NO?

IL MIM HA EMESSO UNA NOTIFICA DATATA 19 DICEMBRE 2022, SPECIFICANDO CHE L'USO DEI TELEFONI CELLULARI IN CLASSE SIA VIETATO TUTTAVIA ESISTONO DELLE ECCEZIONI.

LA NOTIFICA CONSENTE ANCHE L'USO DI DISPOSITIVI ELETTRONICI PER SCOPI EDUCATIVI E FORMATIVI NELL'AMBITO DEGLI OBIETTIVI DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE E DELLA COSIDDETTA "CITTADINANZA DIGITALE" (PREVISTI DALL'ART. 5 L. 20 AGOSTO 2019, N. 92), MA PREVEDE CHE CIÒ AVVENGA NEL RISPETTO DELLE **REGOLE SCOLASTICHE** E CON IL **CONSENSO DELL'INSEGNANTE**.

# CODING – PROGRAMMAZIONE INFORMATICA

AFFRONTARE PROBLEMI COMPLESSI, A PARTIRE DALLA SCUOLA PRIMARIA, APPLICANDO LA LOGICA DEL PARADIGMA INFORMATICO ATTRAVERSO UN APPROCCIO DI **TIPO LUDICO**

OBIETTIVO: SVILUPPARE IL **PENSIERO COMPUTAZIONALE**

PENSIERO COMPUTAZIONALE: E' UN PROCESSO MENTALE CHE CONSENTE DI RISOLVERE PROBLEMI DI VARIA NATURA SEGUENDO METODI E STRUMENTI SPECIFICI, PIANIFICANDO UNA STRATEGIA; ABITUA AL RIGORE E QUINDI RENDE POSSIBILI GLI **ATTI CREATIVI**. PERMETTE DI INTERAGIRE CON PERSONE E STRUMENTI, DI FRUIRE DELLE POTENZIALITÀ DELLE MACCHINE QUALI OGGETTI CAPACI DI COMPENSARE LE LENTEZZE O L'IMPRECISIONE DELL'UOMO, SE BEN PROGRAMMATI

# LIM – LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE

LIM: INTERATTIVA (CONSENTE INTERAZIONE UTENTE/STRUMENTO) E MULTIMEDIALE (UTILIZZA MEDIA E CODICI QUALI VIDEO, TESTO, IMMAGINI, AUDIO)  
TECNICAMENTE È UNA PERIFERICA DEL PC

I PRODUTTORI LIM FORNISCONO INSIEME ALL'HARDWARE E AI DRIVER ANCHE IL SOFTWARE CHE PERMETTE DI CREARE E GESTIRE I CONTENUTI DIGITALI

VANTAGGI	SVANTAGGI
INTERATTIVITÀ	COSTO ELEVATO
INTERFACCIA SEMPLICE ED INTUITIVA	DISORIENTAMENTO NEI DOCENTI
INTERNET FRUIBILE IN CLASSE	RISCHIO DI RIDURRE LA LEZIONE AD UNO SHOW
LAVORO COLLABORATIVO	RISCHIO PASSIVIZZAZIONE ASCOLTO
MULTIMEDIALITÀ	POSSIBILI RALLENTAMENTI PER PROBLEMI TECNICI
STRUMENTO COMPENSATIVO BES	DIFFICOLTÀ CONTROLLO CLASSE

# E-BOOK

LIBRO ELETTRONICO – ALTERNATIVA AL LIBRO DI TESTO (FORMATO .pdf)

PRESENTA NUMEROSI VANTAGGI:

1. BES: UTILE PER CHI SOFFRE DI DISTURBI DELL'APPRENDIMENTO, CECITÀ O IPOVISIONE GRAZIE A STRUMENTO DI SINTESI VOCALE,
2. POSSIBILE INDIVIDUARE IMMEDIATAMENTE IL PARAGRAFO
3. FACILITÀ NELLO ZOOM

SVANTAGGI:

1. DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO SE USO ESCLUSIVO DI RISORSE ELETTRONICHE
2. ASSOCIATO A TABLET ED INTERNET RISULTA OLTREMODO DISTRAENTE (NOTIFICHE VARIE WHATSAPP ETC)

# BLOG

DIARIO IN RETE

IL BLOGGER È COLUI CHE SCRIVE O GESTISCE IL BLOG

BLOG DIDATTICI SONO UNO STRUMENTO DI LAVORO CHE FAVORISCE LA GRATIFICAZIONE DEGLI ALUNNI CHE VEDONO PUBBLICARE I LORO LAVORI AUTONOMI O DI GRUPPO

TUTTE LE PUBBLICAZIONI VENGONO CHIAMATE POST E GENERALMENTE VENGONO INDICIZZATE DALLA PIÙ RECENTE ALLA MENO

# WIKI

WIKI (RAPIDO – VELOCE) IL PIÙ CONOSCIUTO È WIKIPEDIA

SITO WEB CHE PERMETTE AD OGNI UTILIZZATORE DI AGGIUNGERE CONTENUTI

CARATTERISTICA È LA FACILITÀ CON CUI È POSSIBILE INSERIRE CONTENUTI O  
MODIFICARE LE PAGINE

È UNO STRUMENTO SIMILE AL BLOG

A SCUOLA IL DOCENTE PUÒ CREARE UN WIKI AL FINE DI REALIZZARE  
COLLABORATIVAMENTE UN PROGETTO SCOLASTICO O DI RICERCA

GLI ALUNNI POSSONO CREARE UN WIKI ASSIEME PER ARGOMENTI DI STORIA,  
SCIENZE, ITALIANO, SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

# PODCAST

IL **PODCASTING** È UN SISTEMA CHE PERMETTE DI SCARICARE RISORSE AUDIO O VIDEO (**PODCAST**) IN MODO AUTOMATICO GRAZIE AD UN SOFTWARE GRATUITO, PER POI POTERLE RIASCOLTARE SU TABLET, SMARTPHONE, PC ETC... RICHIEDONO IL COLLEGAMENTO INTERNET SOLO IN FASE DI DOWNLOAD A DIFFERENZA DI RADIO IN STREAMING CHE NECESSITANO DI CONNESSIONE CONTINUA

A SCUOLA VIENE UTILIZZATO SOPRATTUTTO PER LE LINGUE STRANIERE

# CLASSE VIRTUALE (LEARNING MANAGEMENT SYSTEM) GOOGLE CLASSROOM

UNA PIATTAFORMA **E-LEARNING** CONSENTE AI DOCENTI DI CREARE UNA CLASSE VIRTUALE. I RAGAZZI ACCEDONO ED OTTENGONO LA POSSIBILITÀ DI:

1. COMUNICARE IN MODO SINCRONO O ASINCRONO
2. SCARICARE MATERIALI DI STUDIO
3. CONDIVIDERE FILE
4. SCAMBIARE MESSAGGI CON IL DOCENTE O CON I COMPAGNI
5. SVOLGERE COMPITI, ATTIVITÀ
6. SEGUIRE LEZIONI A DISTANZA

# STRUMENTI PER L'INCLUSIONE

LA NORMATIVA (LEGGE 170/2010) OBBLIGA LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE A GARANTIRE L'INTRODUZIONE DI STRUMENTI COMPENSATIVI, COMPRESI I MEZZI DI APPRENDIMENTO ALTERNATIVI E LE TECNOLOGIE INFORMATICHE, NONCHÉ MISURE DISPENSATIVE DA ALCUNE PRESTAZIONI NON NECESSARIE AI FINI DELLA QUALITÀ DEI CONCETTI DA APPRENDERE PER TUTTI GLI ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (BES)

# STRUMENTI COMPENSATIVI

IL CONSIGLIO DI CLASSE INDIVIDUA GLI STRUMENTI PIÙ IDONEI ALL'APPRENDIMENTO DEGLI ALUNNI , MA È BUONA NORMA CONCORDARE L'UTILIZZO DI TALI STRUMENTI CON LA FAMIGLIA E CON L'ALUNNO OVE SIA MAGGIORENNE

I COMPENSATIVI SONO STRUMENTI DIDATTICI E TECNOLOGICI CHE SOSTITUISCONO O FACILITANO LA PRESTAZIONE RICHIESTA NELL'ABILITÀ DEFICITARIA SOLLEVANDO L'ALUNNO DALLA DIFFICOLTÀ EVIDENZIATA DAL DISTURBO PERMETTENDOGLI DI FOCALIZZARE L'ATTENZIONE SUI COMPITI COGNITIVI PIU' COMPLESSI

IL **CONTENUTO** DELLA LEZIONE NON VIENE MODIFICATO MA MIGLIORA IL **PROCESSO DI ESECUZIONE, LA VELOCITÀ E LA CORRETTEZZA**

# WORD PROCESSOR

IL PIÙ FAMOSO È MICROSOFT WORD

STRUMENTO CAPACE DI CREARE O MODIFICARE TESTI COMPLESSI CON IMMAGINI, TABELLE, FORMULE MATEMATICHE

INTERESSANTE L'ABBINAMENTO CON CORRETTORE ORTOGRAFICO E CON LA SINTESI VOCALE

# SINTESI VOCALI

CONSENTE DI ASCOLTARE IN VOCE I TESTI DIGITATI O IMPORTATI NEL PC

FORNISCE UN ELEVATO GRADO DI AUTONOMIA NEI SOGGETTI BES TANTO NELLO STUDIO QUANTO NELL'ATTIVITÀ LAVORATIVA

IL **LIMITE** STA NELLA CAPACITÀ DI COGLIERE ADEGUATAMENTE IL CONTENUTO DEL TESTO PERTANTO IN AMBITO SCOLASTICO NECESSITA DI AFFIANCAMENTO A STRATEGIE QUALI L'USO DI MAPPE CONCETTUALI CHE GARANTISCONO UNA SINTESI ED UNA SEMPLIFICAZIONE PRIMA DELL'ASCOLTO

# AUDIOLIBRI

SI TRATTA DI UN LIBRO CHE VIENE INTERAMENTE LETTO DA UNA VOCE NARRANTE CHE GENERALMENTE OFFRE ANCHE UNA SIGNIFICATIVA INTONAZIONE ALLA LETTURA

DIFFUSO UTILIZZO NEI BES

DIFFUSO UTILIZZO NELLE LINGUE STRANIERE

# SCANNER CON SOFTWARE OCR

LO SCANNER TRASFORMA IL CARTACEO IN DIGITALE

SPESSO POSSIAMO TROVARE ASSOCIATO ALLO SCANNER IL SOFTWARE DEFINITO OCR (RICONOSCITORE OTTICO DI CARATTERI)

TRASFORMA L'IMMAGINE IN TESTO ELETTRONICO (.doc, .rtf, .txt)

# CALCOLATRICE CON SINTESI VOCALE

CONSENTE DI VERIFICARE I DATI INSERITI ATTRAVERSO L'ASCOLTO DEL NUMERO DIGITATO, DEL SEGNO O DEL RISULTATO

AMPIO UTILIZZO DEI BES AFFETTI DA DISCALCULIA

AMPIO UTILIZZO NEI NORMODOTATI PER ACCELERARE LE OPERAZIONI DI CALCOLO E RIDURRE GLI ERRORI AL FINE DI CONCENTRARSI NEL PROBLEMA PIUTTOSTO CHE NELLE OPERAZIONI DI CALCOLO



# RICONOSCIMENTO VOCALE

SOFTWARE IN GRADO DI RICONOSCERE IL LINGUAGGIO NATURALE E TRASFORMARLO AUTOMATICAMENTE IN SCRITTO

AMPIO UTILIZZO NEI BES CON DISORTOGRAFIA

# APPLICAZIONI

- **KAHOOT, QUIZLET:** CREARE QUIZ E VERIFICARE APPRENDIMENTO;
- **STORYBOARD THAT:** SITO WEB DOVE SI PUÒ REALIZZARE UNA STORYBOARD, SORTA DI FUMETTO PER FISSARE CONCETTI;
- **TIMELINE:** SOFTWARE PER CREARE LINEE DI TEMPO;
- **DUOLINGO:** UTILIZZABILE DA SMARTPHONE PER ESERCITARE LA SECONDA LINGUA MEDIANTE ATTIVITÀ PROPOSTE DALL'APP;
- **KINDLE:** POSSIBILE LEGGERE EBOOK;

# INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI)

Le indicazioni ministeriali:

[https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM\\_Linee+guida+IA+nella+Scuola\\_09\\_08\\_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694](https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694)

il Ministero stabilisce i principi di riferimento e i requisiti etici, tecnici e normativi che guidano l'elaborazione delle istruzioni operative e degli strumenti di supporto per l'introduzione strutturata, organizzata e governata dell'IA nelle scuole, con un' attenzione particolare alla gestione dei rischi associati. Questo approccio consente alle tecnologie di facilitare le pratiche gestionali, ottimizzare i processi amministrativi e supportare l'attività didattica, garantendo trasparenza e accessibilità dei sistemi e assicurando un impiego efficace delle tecnologie emergenti in coerenza con il quadro europeo delineato dall'AI Act (Regolamento UE 2024/1689)

# QUANDO L'IA AIUTA?

Secondo una ricerca condotta da Sacide Güzin Mazman Akar, l'IA supporta l'apprendimento quando viene **integrata in modo strategico**, con alcune precise condizioni:

- **Aiuto dopo il tentativo dello studente:** se l'IA interviene solo *dopo* che l'alunno ha provato da solo, rafforza l'apprendimento perché non sostituisce il processo cognitivo;
- **Suggerimenti brevi, locali e mirati:** niente testi lunghi o vaghi; le spiegazioni devono essere focalizzate su un passaggio specifico;
- **Controllo ritardato:** un test (anche breve) 24–72 ore dopo aiuta a consolidare ciò che si è appreso.

Questa sequenza – *tentativo* → *aiuto mirato* → *recupero* – protegge i momenti chiave della memoria di lavoro e favorisce la costruzione di conoscenza duratura.

# QUANDO L'IA DANNEGGIA?

Al contrario, l'IA diventa problematica quando:

- **Offre risposte troppo presto:** blocca il recupero attivo delle informazioni, essenziale per memorizzare a lungo termine;
- **Genera testi lunghi e dispersivi:** aumenta il “carico estraneo”, cioè informazioni inutili che affaticano la mente;
- **Sostituisce, invece di affiancare,** il lavoro cognitivo.

Uno dei rischi più citati è il cosiddetto *effetto Google*: ricordare dove trovare le informazioni, invece di impararle. È un comportamento razionale ma che, alla lunga, indebolisce la conoscenza autonoma.

# PNSD

LA NECESSITA' DI UNA ADEGUATA DIFFUSIONE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PORTA AL PROCESSO DI DIGITALIZZAZIONE DELLE SCUOLE MEDIANTE I DUE PNSD (PIANO NAZIONALE DELLA SCUOLA DIGITALE 2008 E 2015)

IL PNSD 2015 NASCE NELL'AMBITO DI UNA PIÙ AMPIA RIFORMA **L.107/2015** E MIRA A RAFFORZARE PARTENDO DAI RISULTATI DEL PNSD 2008.

IL PNSD 2015 E' ORGANIZZATO IN 4 PUNTI E PER CIASCUNO SONO STATI INDIVIDUATI **OBIETTIVI ED AZIONI:**

1. STRUMENTI
2. COMPETENZE E CONTENUTI
3. FORMAZIONE
4. ACCOMPAGNAMENTO

# PNRR – PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

6 LINEE DI INVESTIMENTO PER INFRASTRUTTURE E 4 LINEE DI INVESTIMENTO PER COMPETENZE

INFRASTRUTTURE	COMPETENZE
ASILI NIDO E SCUOLE DELL'INFANZIA	RIDUZIONE DEI DIVARI TERRITORIALI
MENSE	SVILUPPO E RIFORMA DEGLI ITS (ISTITUTI TECNICI SUPERIORI)
POTENZIAMENTO INFRASTRUTTURE PER LO SPORT A SCUOLA	DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE DEL PERSONALE SCOLASTICO
MESSA IN SICUREZZA E RIQUALIFICAZIONE DELLE SCUOLE	NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI (COMPETENZE STEM, COMPUTER SCIENCE, MULTILINGUISMO)
COSTRUZIONE DI NUOVE SCUOLE	
SCUOLE 4.0 (TRANSIZIONE AL DIGITALE)	

[HTTPS://WWW.METODOLOGIEDIDATTICHE.IT/](https://www.metodologiedidattiche.it/)

AULE DISCIPLINARI

CIRCLE TIME

COOPERATIVE LEARNING

DEBATE

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

DIDATTICA LABORATORIALE

DIDATTICA PER SCENARI

DIGITAL STORYTELLING

EAS

FLIPPED CLASSROOM

GAMIFICATION

INQUIRY BASED SCIENCE EDUCATION (IBSE)

JIGSAW

LEZIONE SEGMENTATA

MAKE LEARNING AND THINKING VISIBLE (MLTV)

MICROLEARNING

OUTODOOR EDUCATION

PEER-EDUCATION

PROBLEM SOLVING

PROJECT BASED LEARNING

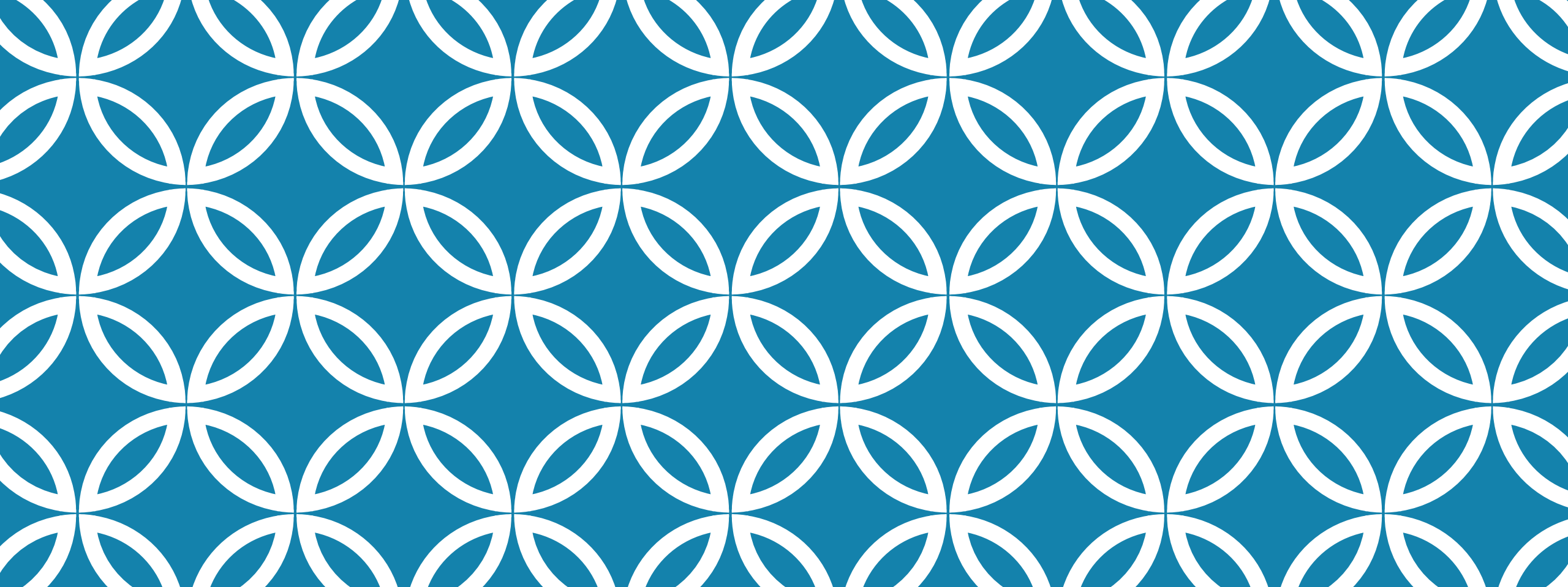
SERVICE LEARNING

STORYTELLING

TEAL

TINKERING

WRITING AND READING WORKSHOP



**GRAZIE**

Prof. Mirko Bonanno Conti