

Come scegliere una risorsa digitale di qualità per l'apprendimento

Lucia Ferlino

lucia.ferlino@cnr.it

Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto Tecnologie Didattiche

22 ottobre 2025

Definizione e Tipi di Risorse Digitali

01

Definizione di Risorse Digitali

Le risorse digitali per l'apprendimento sono materiali digitali che supportano lo studente a raggiungere obiettivi specifici.

Questi materiali possono includere applicazioni, documenti, immagini e piattaforme tecnologiche.

02

Applicazioni Didattiche Specifiche

Esistono applicazioni create appositamente per scopi educativi.

Queste applicazioni sono progettate per facilitare l'apprendimento in contesti specifici.

03

Applicazioni Generali

Alcune applicazioni con funzionalità generali, come ambienti di videoscrittura, possono essere utilizzate a fini didattici.

Questi strumenti offrono flessibilità per diverse attività educative.

04

Applicazioni utilizzabili

Risorse utilizzabili per fini didattici, come archivi di documenti e immagini.

05

Ambienti tecnologici per l'apprendimento

Gli ambienti tecnologici per l'apprendimento, come le piattaforme e-learning, favoriscono l'interazione formativa.

Questi spazi digitali sono progettati per supportare il processo educativo attraverso strumenti interattivi.

Perché è importante saper scegliere?

01

La sfida dell'Orientamento

Orientarsi tra migliaia di risorse digitali è una sfida complessa ma essenziale per garantire qualità nell'apprendimento.
La valutazione non è semplice e richiede metodi strutturati.

02

Raccolta e Catalogazione

Per rispondere a questa esigenza sono state sviluppate esperienze di raccolta e catalogazione di risorse.
Queste iniziative mirano a facilitare l'accesso a materiali di qualità.

03

Formazione per Insegnanti

Sono state avviate iniziative formative
specifiche rivolte agli insegnanti.
Questi programmi aiutano a migliorare le competenze nella selezione delle risorse.

04

Gruppi di Studio Dedicati

Si sono attivati gruppi di studio dedicati alla selezione e valutazione delle risorse.
Questi gruppi lavorano per garantire criteri di qualità e rilevanza.

Esperienze storiche: La Biblioteca del Software Didattico

Fondazione e Obiettivi

Fondata nel 1985 dall'TTD-CNR, la Biblioteca del Software Didattico (BSD) ha catalogato software didattico italiano e selezionato quello straniero.
Le schede descrivevano destinatari, obiettivi e contenuti senza giudizi espliciti, ma la catalogazione implicava qualità riconosciuta.

Supporto Multimediale

Contenuto: floppy disk, videodischi, CD-ROM e DVD rivolti a vari livelli scolastici e discipline.
Includeva prodotti con diverse strategie didattiche (tutorial, simulazioni, giochi) e risorse per studenti con disabilità.

Strategie Didattiche

La BSD includeva software con diverse strategie didattiche come tutorial, simulazioni e giochi.
Questi strumenti erano progettati per adattarsi a vari livelli scolastici e discipline.

Accessibilità e Inclusione

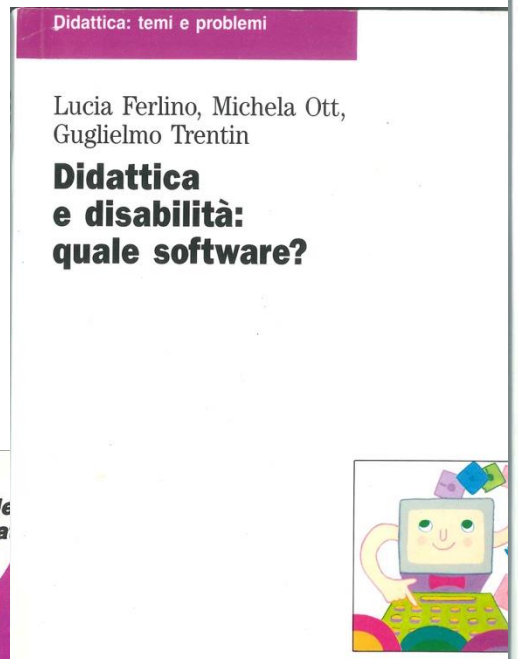
La Biblioteca offriva risorse specifiche per studenti con disabilità.
Questi materiali erano pensati per garantire un accesso equo all'apprendimento.

La BSD e i suoi prodotti

1985: nasce il progetto "Biblioteca del Software Didattico"	**1993**: viene pubblicata una prima raccolta di software didattico per l'integrazione scolastica
1996: viene pubblicata una versione aggiornata della raccolta di software didattico per l'integrazione scolastica	**1996**: viene pubblicata una selezione di titoli dal catalogo della Biblioteca del Software Didattico
1996: viene pubblicata la banca dati della Biblioteca del Software Didattico	**1997**: viene pubblicato il primo Annuario del Software Didattico
1998: viene pubblicato il secondo Annuario del Software Didattico	

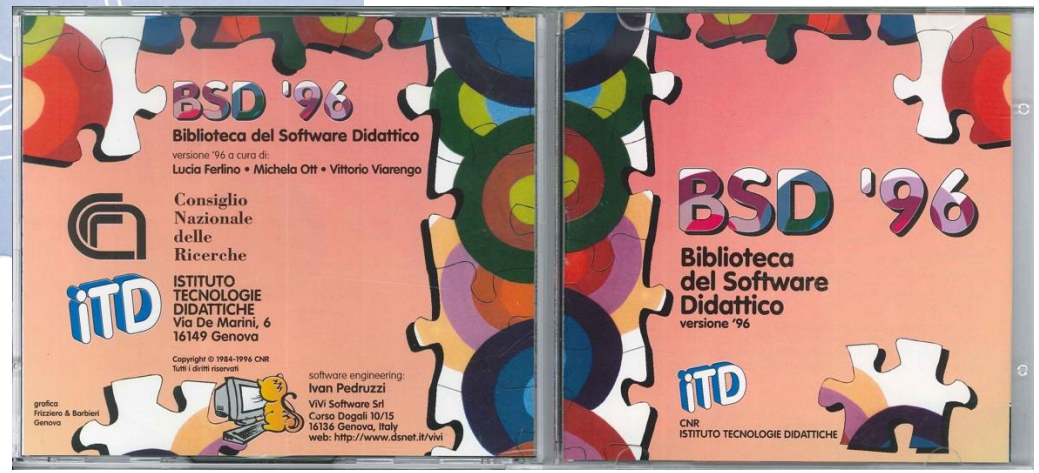
La BSD e i suoi prodotti















Iniziative Formative Ministeriali

2001
Piano Nazionale di Formazione degli Insegnanti (ForTIC)

Avviato nel 2001.
Percorso B focalizzato su "Didattica e tecnologie".
Insegnanti hanno potuto valutare la qualità del software didattico usando una griglia di valutazione strutturata.

1997-2000
Programma di Sviluppo delle Tecnologie Didattiche (PSTD)

Promosso dal Ministero della Pubblica Istruzione per un uso efficace delle tecnologie.

Obiettivi specifici: promuovere la padronanza della multimedialità negli studenti, migliorare l'efficacia dell'insegnamento-apprendimento e migliorare la professionalità degli insegnanti.

Criteri di Valutazione (Griglia ForTIC)

01

Aspetti tecnici

La griglia valuta compatibilità, funzionalità e accessibilità delle risorse digitali.
Include anche l'usabilità per persone con disabilità.

02

Aspetti comunicativi

Analizza la chiarezza dell'interfaccia e la qualità grafica. Valuta il livello di coinvolgimento dell'utente.

03

Aspetti strutturali

Considera la flessibilità ed l'espandibilità delle risorse. Esamina la possibilità di personalizzazione.

04

Aspetti cognitivi

Promuove la multidimensionalità e la creatività. Include la dimensione ludico/fantastica.

05

Aspetti critico-culturali

Valuta la validità scientifica delle risorse. Analizza l'interdisciplinarità dei contenuti.

06

Aspetti didattici

Integrabilità al curricolo, chiarezza degli obiettivi, qualità della verifica.

07

Aspetti documentativi

Presenza di istruzioni e help.

La Qualità è proporzionale all'Accessibilità

01

Dipendenza dalla Qualità

La qualità di una risorsa digitale dipende fortemente dalla sua accessibilità.
Risorse accessibili possono essere utilizzate anche da studenti con disabilità, disturbi o difficoltà.

02

Importanza della Personalizzazione

La personalizzazione è essenziale per adattare la risorsa alle esigenze individuali.
Esempi includono livelli di difficoltà e tempi regolabili.

03

Indici di Accessibilità

Il gruppo Qualisoft (2004) ha individuato indici di accessibilità.
Questi includono interfaccia comprensibile, aiuti presenti e compatibilità con dispositivi alternativi.

04

Obblighi Legislativi

La Legge Stanca 4/2004 ha reso obbligatorio l'acquisto di software accessibili.
Questo riguarda strumenti didattici e formativi.

05

Accessibilità e Inclusione

Risorse accessibili promuovono l'inclusione di studenti con esigenze diverse.
Garantiscono pari opportunità di apprendimento per tutti.

Focus: criteri per scegliere le App per l'Infanzia

01

Elementi chiave per la scelta

La scelta di app per bambini si basa su tre elementi chiave: contenuto, contesto e bambino. La valutazione deve concentrarsi sui bisogni dell'utente e sugli obiettivi educativi, non solo sullo strumento.

02

Impatto educativo

Analisi dei contenuti, degli obiettivi e del livello delle attività. L'adeguatezza al target e la presenza di livelli di difficoltà sono cruciali. Questi criteri sono costanti in vari studi e fondamentali per una scelta consapevole.

03

Qualità dell'interazione

Riferita a design, usabilità e navigazione. Un'app intuitiva con gesti semplici (es. tocco singolo, scorrimento) è più usabile.

04

Grado motivazionale

E’ influenzato dalla partecipazione attiva, dalla varietà delle attività, dalla possibilità di personalizzazione e dal feedback

.

Criteri per scegliere le App per bambini ipovedenti identificati da Chiossone e CNR-ITD

01

Colori e Contrasti

Colori pieni e forti contrasti per migliorare la visibilità.
Questi elementi aiutano a distinguere meglio
gli oggetti e i dettagli sullo schermo.

02

Grafica Semplificata

Linee marcate e dettagli semplificati per una grafica chiara.
Questo approccio riduce la confusione visiva
per i bambini ipovedenti.

03

Quantità e Dimensione degli stimoli

Attenzione alle schermate affollate e agli elementi di dimensioni adeguate.
Una presentazione ordinata facilita la comprensione e l'interazione

04

Feedback Sonoro

Rinforzi sonori che gratificano e rassicurano durante l'uso.
Il feedback uditivo è essenziale per migliorare
l'esperienza dell'utente.

05

Interazione Intuitiva

Gesti semplici come il tocco singolo e lo scorrimento.
Le aree sensibili al tocco devono essere di dimensioni adeguate per un'interazione facile.

Esperienze attuali

Essediquadro: Un Servizio «Storico»

Servizio online attivo dal 1999 per documentazione e orientamento sul software didattico.
Rivolto principalmente a docenti, cataloga solo risorse di qualità.

Risorse Digitali Catalogate
Oltre 600 risorse digitali catalogate, con approfondimenti su esperienze d'uso.
Include percorsi didattici per supportare l'insegnamento.

Focus su Esperienze d'Uso
Essediquadro fornisce approfondimenti su esperienze d'uso delle risorse.
Supporta i docenti nella scelta di strumenti didattici efficaci.

https://sd2.itd.cnr.it

Sharehab: Una Piattaforma Innovativa

Piattaforma nata nel 2016, fornisce informazioni su app per la riabilitazione di bambini ipovedenti.

Destinata a famiglie, professionisti e docenti.

App selezionate e testate sul campo per garantire qualità.

Le informazioni sono essenziali e pensate per una ricerca veloce.

https://sharehab.it

Conclusioni

Risorse digitali di qualità

Trovare risorse digitali di qualità, accessibili e adattabili è una sfida complessa ma indispensabile.
Questa ricerca richiede un'attenzione particolare per garantire l'efficacia educativa.

Importanza dell'accessibilità

L'accessibilità rappresenta un fattore cruciale nella scelta delle risorse.
Garantire l'accessibilità significa includere tutti gli utenti.

Esperienze e metodologie

Esperienze storiche, iniziative formative e gruppi di studio hanno fornito metodologie e strumenti.
Questi strumenti aiutano a valutare la qualità delle risorse digitali.

Supporto da servizi autorevoli

Servizi come Essediquadro e Sharehab supportano insegnanti e utenti.
Questi servizi aiutano nella ricerca e selezione di risorse digitali efficaci e di qualità.

Nell’era dell’IA ha ancora senso un Servizio come Essediquadro?

La risposta di Gemini….

- Sì, **ha ancora molto senso** che Essediquadro (CNR-ITD) esista, anche nell'era dell'Intelligenza Artificiale (IA).
- L'IA è uno strumento potente che genera risposte, ma non sostituisce la **validazione, la categorizzazione mirata e l'orientamento didattico specializzato** offerto da un ente di ricerca pubblico come il CNR-ITD.
- Ecco i motivi principali:
- **1. Validazione e Affidabilità Istituzionale**
- Essediquadro non si limita a elencare risorse, ma offre una **documentazione qualificata** (schede didattiche e tecniche).
  - **Qualità vs. Quantità:** L'IA può fornire rapidamente un elenco sterminato di app, ma manca del filtro di **validazione scientifica e didattica** fornito da ricercatori esperti.
  - **Focus Inclusione:** Il servizio integra un **"Focus Inclusione"** per selezionare risorse valutate specificamente in base all'accessibilità (es. Legge 4/2004), un criterio fondamentale e molto specifico che l'IA non è in grado di certificare in modo autonomo e affidabile.
  - **Neutralità:** Essendo gestito da un ente pubblico (CNR) in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione (MIUR) e INDIRE, garantisce un **orientamento neutrale**, non influenzato da interessi commerciali.
- **2. Orientamento Metodologico e Contesto Educativo**
  - Essediquadro va oltre il "cosa usare" per concentrarsi sul **"come usare"** e sul **"perché usare"** le tecnologie a scuola.
- **3. L'IA come "Oggetto" e "Strumento" di Ricerca**
  - L'IA non è la fine di Essediquadro, ma una sua **nuova area di studio e documentazione**