

Definizione dei criteri di selezione delle risorse digitali:

Disponibilità, accesso e capacità

Leonie Mühlbauer – Helliwood media & education



Disponibilità, accesso e capacità

L'uso delle risorse digitali in classe si basa su tre prerequisiti:

Le risorse digitali adatte a un argomento specifico devono esistere già o, in caso contrario, devono essere create; gli studenti e gli insegnanti devono avere accesso all'hardware e al software necessari per interagire con esse e possedere le capacità necessarie per utilizzarle con successo.



Accesso e disponibilità

Gli educatori devono assicurarsi che la risorsa digitale che intendono utilizzare sia disponibile per loro e per i loro studenti.

In primo luogo, ciò significa che gli educatori e gli studenti devono avere accesso fisico ai dispositivi necessari per utilizzare una specifica risorsa digitale, ad esempio tramite un computer o un telefono.

In secondo luogo, mentre esistono molte risorse digitali gratuite, per alcune di esse potrebbe essere necessario acquistare una chiave di licenza o un abbonamento.



Disponibilità

La disponibilità può anche riferirsi all'esistenza di risorse digitali appropriate. Come è stato sottolineato in precedenza, è inutile o addirittura controproducente utilizzare le risorse digitali solo per il gusto di lavorare in digitale, quando queste risorse specifiche non supportano un risultato di apprendimento predefinito.

Se non ci sono risorse digitali adeguate disponibili online, gli educatori potrebbero dover riadattare il loro approccio o creare loro stessi queste risorse digitali.



Livello di competenza richiesto

Le risorse digitali richiedono diversi tipi di competenze, in particolare in termini di alfabetizzazione digitale.

Queste competenze includono, ma non si limitano a, saper navigare in una risorsa o in un dispositivo digitale e utilizzarlo per svolgere un compito, comunicare attraverso i canali digitali e creare o modificare una risorsa digitale.

Se gli studenti non possiedono le competenze necessarie per interagire con una risorsa digitale, questo può impedire loro di completare un determinato compito e farli sentire sconfitti.



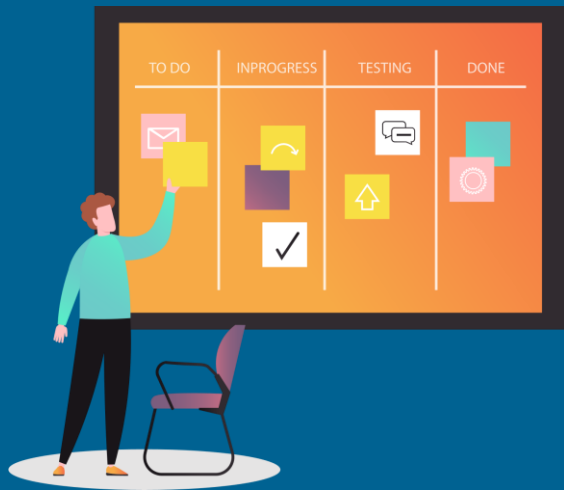
Familiarità

Prima di utilizzare una risorsa digitale in una lezione, gli educatori devono assicurarsi di avere una familiarità sufficiente con essa per poter rispondere a eventuali domande e aiutare in caso di difficoltà tecniche.

I tutorial si possono trovare online, ad esempio su piattaforme video come YouTube o sotto forma di articoli.

Se si prevede che gli studenti non abbiano alcuna familiarità con una nuova risorsa digitale, è necessario prevedere del tempo aggiuntivo per consentire loro di familiarizzare con essa.





Domande da porre: disponibilità, accesso e capacità

- È disponibile una risorsa digitale adatta a ciò che intendo realizzare con la mia lezione?
- Quali competenze sono necessarie per utilizzare questa risorsa digitale? I miei studenti possiedono queste competenze?
- Che dimestichezza abbiamo io e i miei studenti con questo tipo di risorsa digitale? Sarei in grado di aiutarli in caso di difficoltà tecniche?
- I miei studenti e io abbiamo accesso ai dispositivi specifici necessari per utilizzare questa risorsa digitale?

The project „Agile2Learn was co-financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)