

# MULTIMEDIARE LA DIDATTICA

**COSTRUIRE  
COMPETENZE E APPRENDIMENTI PARTECIPATI**

**Proposte e suggerimenti**



# PROGETTO RAGAZZI DIGITALI

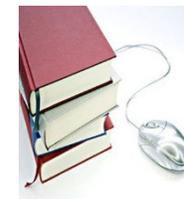
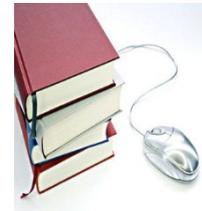
**Istituto Capofila *LA VIARTE***

Progetti Speciali su bando della Regione Friuli Venezia Giulia

Sede

**Istituto Salesiano “G. Bearzi” Udine - 14 marzo 2012**

ISIS Mattei - Latisana – 21 marzo 2012



# La comunicazione

Rivoluzione digitale nuovo millennio



trasformazione accelerata vita quotidiana e alcuni concetti  
società postindustriale

- lavoro
- sviluppo
- istruzione
- apprendimento
- formazione.



# Cambiamento Epocale

vecchie regole ed abitudini mentali



la più completa trasformazione



**NECESSITA'**

profonda rielaborazione della  
costruzione creativa delle conoscenze.



# Evoluzione tecnologica e apprendimento

Nuovi concetti si fanno strada  
**multimedialità, rete e realtà virtuale.**



**Multimedialità** ⇒ profondo cambiamento culturale  
**mutamento dei processi di  
apprendimento e di istruzione.**

**Apprendimento** da mero processo di acquisizione di  
conoscenze di tipo “accademico” diviene  
anche un **processo di tipo “virtuale”**

# Società della conoscenza

- la comunicazione del sapere espande i suoi confini
- nuove tecnologie ⇒ **il sapere subisce una profonda trasformazione**  
uso Computer - Internet - World Wide Web



## il sapere rompe le barriere

- temporali
- spaziali
- culturali



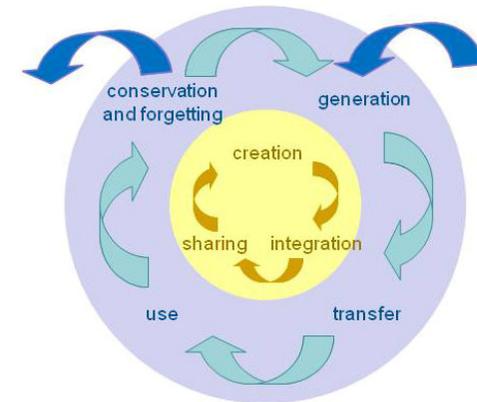
# Gestione Informazione

Attualmente possiamo usufruire di un'informazione a basso costo, assolutamente libera,

oggi è possibile

- memorizzare
- reperire
- comunicare

CONOSCENZA



- **senza limiti di distanza, tempo e volume.**

# Focus

**l'attenzione deve essere posta sul  
COME e  
sulle MODALITA'**

↓  
**dialogando con l'interfaccia grafica**



entriamo in un

**universo di astrazioni simboliche,  
che sostituisce quello delle esperienze pratiche**



ampliamo

- **i confini geografici della comunicazione**
- **e soprattutto, i confini della mente stessa**



entra in un **processo cognitivo complesso ed articolato.**



# Nuovi Approcci.

## Processi di istruzione e formazione.

### **Superato l'approccio comportamentista**

⇒ **apprendimento** ⇒ l'istruzione un'attività essenzialmente di controllo e di indirizzo.

Il cognitivismo ha spostato l'attenzione su

### **il carattere costruttivo dell'apprendimento**

### **Apprendimento ⇒ come processo**

- attivo,
- autodeterminato
- orientato verso obiettivi/competenze
- studente come "protagonista"



# Passaggio cruciale

Dal “paradigma dell’insegnamento”



“paradigma dell’apprendimento”

## COSA E’ CAMBIATO?

Le concezioni del **ruolo docente e discente** figure centrali del processo formativo



le loro **reciproche relazioni**.



# Punto di Partenza

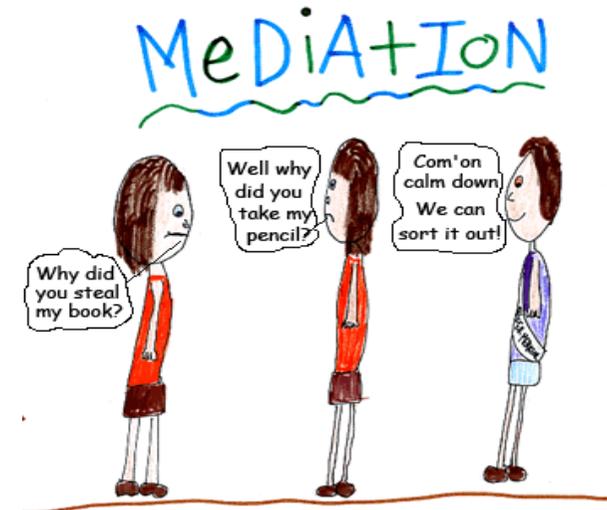
Dal docente come **espressione di una comunicazione unidirezionale** ⇒ studenti come prodotto del lavoro del docente)

Al docente come

- **guida**
- **mediatore**
- **parte di un rapporto duale** in cui anche il discente ha



**un ruolo attivo nell'elaborazione e nel trasferimento di conoscenze proprie ed apprese.**



# Nuovi ruoli

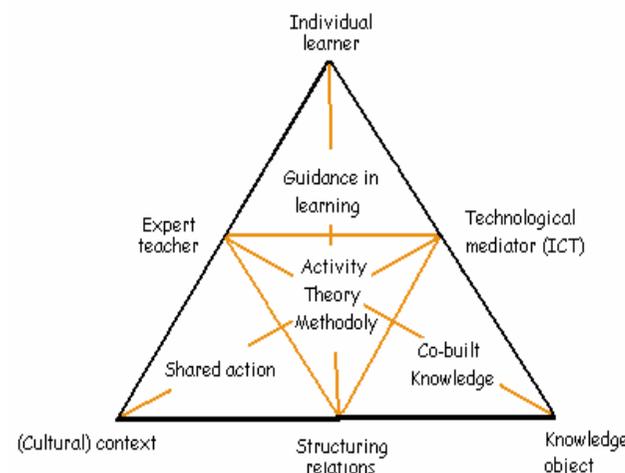
**Il docente** ⇒ un ruolo molto importante

- pianificare le attività
- dare allo studente gli strumenti che gli permettano di “imparare facendo”



è colui che **“sa come fare”**  
**ma non è l'unico**

**dispensatore della conoscenza.**



# Contesti ambiente formativo

## Contesti temporale e spaziale

dell'ambiente formativo (sincronici e diacronici)



## Luoghi fisici dell'apprendimento

le aule con **banchi e cattedre** ora state affiancate da luoghi **meno tipici**

## Nuove situazioni di apprendimento

- interagire in tempo reale con il docente ed altri studenti (**sincrona**)
- interagire in modalità differita (**asincrona**)
- creando le basi per un **apprendimento collaborativo**.

# Condizioni

**Condizioni necessarie** a tal fine sono:

- **il possesso degli strumenti tecnologici adatti e**
- **la curiosità di sperimentare un modo completamente nuovo di studiare, aperto e flessibile.**

**Lo studente** ha la possibilità di **usufruire del sapere in modo autonomo e libero**

decidendo egli stesso **dove, come e quando**



**( modello diacronico)**



# E-learning – Mobile Learning

## apprendere da qualsiasi luogo

Nuove tecnologie nell'istruzione e nella formazione



apprendimento di **conoscenze e competenze tramite computer** dotato di un **software interattivo**, possibilmente **multimediale**.

Il termine universalmente usato per descrivere l'utilizzazione dell'informatica in tale ambito è

**E-LEARNING**



Attualmente anche in formato **Mobile Learning** (smart phone, Iphone, IPad, Tablet, ...)

# Apprendimento accessibile

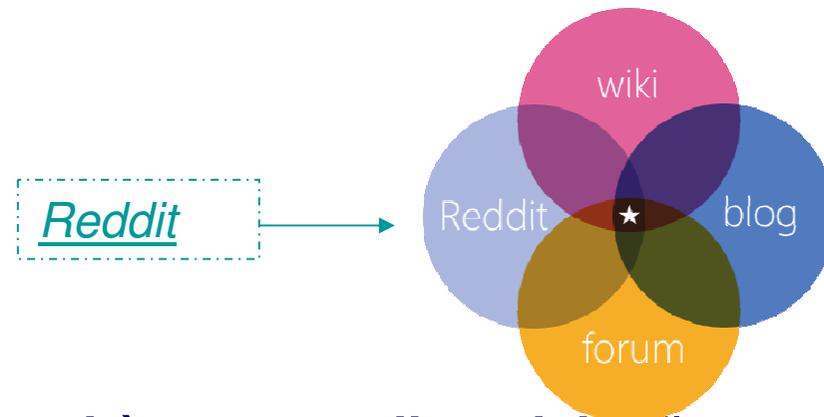
L' e-Learning rende **l'apprendimento accessibile da qualsiasi luogo sfruttando le potenzialità del Web**



basta avere un **computer ed un collegamento ad internet.**

Possibilità di interazione offerta della rete

- e-mail, chat room
- video conferencing
- newsgroup
- blog
- forum
- wiki



gli allievi **entrano a far parte di comunità nuove e dinamiche** (le “**comunità virtuali**”), ovunque si trovino nel mondo.

La **formazione on line** consente di **apprendere in modo autentico, anche problemi tratti dal mondo reale.**

# L'apprendimento.

## Processo sociale e collaborativo

Interazioni possibili in rete

- **“uno a uno”** e
- **“uno a molti”** tra **docente e discenti**,
- ma anche **“molti a molti”**

Gli utenti possono stabilire

**rapporti di cooperazione e collaborazione in piccoli e grandi gruppi.**

Si possono creare a **classi virtuali**, con **dinamiche relazionali e collaborative** simili a quelle che si verificano in una classe reale.



# Costruttivismo sociale. Perché?

- Il **sapere** emerge dal **dialogo**
- i **concetti** si costruiscono attraverso la **discussione** e l'**interazione** con gli altri **studenti** e con gli **esperti**.
- Tradurre le idee in parole e **condividere opinioni** è la strada per **creare pensieri**.
- Ogni singolo individuo ha un proprio stile d'apprendimento.
- Tutti i contenuti del sapere e le metodologie didattiche trovano spazio, espressione nei diversi tempi di chi apprende.



# Modalità dei processi di apprendimento

- la **mediatica virtuale** ⇒ utilizzo di una **modalità ipertestuale di apprendimento**
- il **laboratorio**, che permette di **“imparare facendo”**
- **Internet**, che attraverso il **colloquio in rete**, permette un **apprendimento collaborativo**.

l'apprendimento come un **"processo “sociale”**

- **possibilità di attuare**
- **forme di condivisione**
- **dialogo interpersonale**

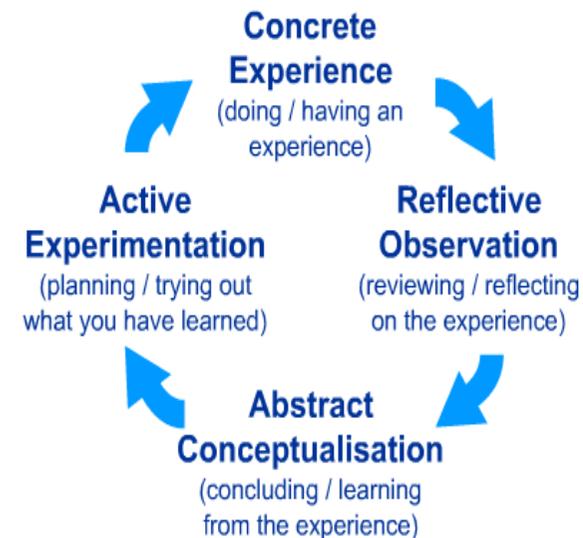


applicabili non solo nel **senso della relazione**  
alunno-docente,  
ma anche alunno-alunno.

# Evoluzione processi di apprendimento

Formazione a distanza e nuove tecnologie hanno determinato un'evoluzione

- Apprendimento tradizionale
- Learning by doing (“imparare facendo”)
- L'autoapprendimento
- L'apprendimento collaborativo.
- Apprendimento riflessioni



# And so what ...?

L'informatica fa ormai parte della vita di tutti.  
**Essa non è comunque il mezzo che determina o impedisce l'apprendimento.**

**Le nuove tecnologie** debbano essere usate nella didattica **non perché sono di moda** ma come **momento formativo** ⇒ **strumenti per imparare.**

**Imparare significa costruire le proprie conoscenze in modo attivo, creativo e socialmente interattivo**

Proprio a questo sono deputati i modelli di istruzione e formazione a distanza.

**Fondamentale** = non perdere di vista **la dimensione delle relazioni interpersonali "reali"**.



# Scelte didattiche

## Privilegiare interventi formativi per

- sostenere il **graduale rinnovo della didattica curricolare**
- adozione del **modelli pedagogico-didattico**
- formazione centrata sul **costruttivismo sociale** e
- modalità formative **blended**
- orientamento al **lavoro collaborativo**
- adozione di una **didattica multimediale** per rispondere ai bisogni dei nativi digitali



# WEB2.0

**Web 2.0** (in azienda Enterprise 2.0)

**Nuovo approccio culturale** supportato da nuovi strumenti tecnologici.

Sfida per la formazione  
**non nozioni MA insegnare ad imparare.**

Il docente ⇒ un rapporto di *primum inter pares* guida gli alunni attraverso percorsi per

- **scoprire** il mondo
- imparare ad **adattarsi ai continui cambiamenti** del mondo
- acquisire un **metodo di analisi** più che una quantità di informazioni
- imparare ad **organizzare la conoscenza**
- fare emergere, tra i tanti, i contenuti di **qualità**.



# Quale didattica allora?

## Una didattica

- TELE (Technology Enhanced Learning Environment)
- Mobile
- Centrata sul fare
- Centrata sul collaborare



## Strumenti

- Blog
- Forum
- Wiki
- Funzioni di LMS e Knowledge Management (Google Apps)
- File sharing (Scribi, Slideshare)
- Videocomunicazione (Skype)
- Presenza Web ([Mogulus](#), blogging)
- LIM (Progetto Lavagne del MIUR)
- e-book (dal libro di testo ai contenuti digitali)
- mobile devices (cfr. Apple Education, Report BECTA - University of Nottingham, marzo 2009)

# Didattica centrata sul fare

## Il modello

- La classe-laboratorio

## I metodi

- Il learning-by-doing (lavorare per competenze)
- la scrittura collaborativa (wiki)

## Le pratiche

- Il file-sharing (Google docs, Scribi, Slideshare)
- Il video-making (Moviemaker)
- Il podcasting

adattato da Pier Cesare Rivoltella-Università Cattolica



# Didattica centrata sul collaborare

## Il modello

La classe come comunità di apprendimento (Jonassen)

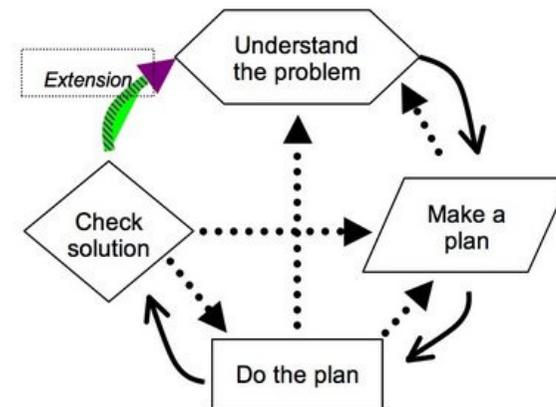
## I metodi

- la didattica metacognitiva
- il problem-solving

## Le pratiche

- la lezione dialogata
- la costruzione condivisa della conoscenza

adattato da Pier Cesare Rivoltella- Università Cattolica



# Strumenti di Interazione

**Il Blog** = ha una finalità di **espressione individuale** ed è collegato, soprattutto, agli **interessi** e ai temi di un singolo autore. L'allievo può muovere dal ruolo passivo di lettori a quello di redattori di testi esprimendo un **response** rispetto a proposte didattiche



**Il Forum** = uno spazio che prevede la **partecipazione e lo scambio di opinioni** tra molti utenti. E' utile per sollecitare il **confronto**, la **riflessione critica**. Pertanto particolarmente adatto alla **costruzione intersoggettiva della conoscenza**

**Il WIKI** è diverso da entrambi poiché: - **non esprime la visione di un singolo ma di una "collettività" di autori**; - non è un'arena di discussione, ma un **luogo gestito da utenti interessati a scrivere insieme su un tema specifico**.

# IL Blog

Il **blog**, termine nato nel 1999 da una contrazione dell'espressione *web log* è uno **spazio virtuale**:



- raccontare fatti personali
- pubblicare articoli informativi o brevi considerazioni
- commentare notizie inserite in linea da altri *bloggers*, creando comunità virtuali con bloggers aventi interessi analoghi.

**Log** significa “**traccia**” e, per estensione, “**registro, diario**”, si riferisce alla peculiarità di questo genere, ossia l’aggiornamento delle pagine e l’inserimento di nuovi testi con una frequenza più o meno giornaliera.

[Per saperne di più](#)

# Blog. Potenzialita'

E' una specie di **diario on line** che può servire a:

- esprimere una reazione emotiva e condividerla
- fornire un pubblico reale agli articoli degli studenti;
- dare nuove occasioni di lettura e di produzione scritta
- aumentare il grado di cooperazione e di collaborazione;
- creare un portfolio delle proprie capacità di produzione scritta.

## Uso didattico del Blog

- ESEMPIO 1 ESEMPIO 2



# IL Forum

Il Forum è uno strumento a **modalità asincrona** in genere **dedicato**:

- risponde ad esigenze reali di comunicazione,
- supporta il lavoro di gruppo
- favorisce il confronto, la costruzione partecipata e l'approfondimento dei contenuti

Non è normalmente caratterizzato da grafica ⇒ **importanza dell'interazione sui contenuti** più che dalla forma.

Più partecipanti discutono a pari livello, pur essendo presente generalmente **un tutor o moderatore**.

Gli utenti di un Forum partecipano ad un progetto formativo fanno parte di una **comunità di apprendimento o di ricerca**.

# IL Forum nel processo didattico

L'insegnante se opera da moderatore deve,

- ideare strutturate esperienze di apprendimento per gli allievi.
- gli allievi non vanno mai lasciati soli senza supporto, indicazioni, leadership.

## Compiti principali

- riassumere
- stimolare e supportare la riflessione
- fornire supporto esterno
- portare avanti la discussione

[ESEMPIO 1](#) [ESEMPIO 2](#) [ESEMPIO 3](#)



# Scrittura Collaborative. WIKI

Il termine "**wiki**" deriva dall'espressione "**wiki wiki**" che in lingua hawaiana e deriva significa "**veloce**". **Come funziona?**

E' un raccoglitore di pagine di testo, connesse da un gran numero di collegamenti ipertestuali.

Nel web questa parola indica **un sito nel quale**

**i contenuti sono il risultato della collaborazione tra più utenti.**



**Il Wiki** = utilizzato per salvare la conoscenza costruita in modalità cooperativa e in modo dinamico.

**Aspetto innovativo** = Anziché consegnare informazioni statiche e calate dall'alto, **il wiki** consente ai ragazzi **di integrare le informazioni aggiungendo e correggendo i contenuti in modo semplice ed immediato.**

Potenzialità = il "wiki" è considerato il **miglior strumento** per chi aspira a **condividere le proprie conoscenze** e a **costruirne nuove in modo collaborativo.** [ESEMPIO 1](#) [ESEMPIO 2](#) [ESEMPIO 3](#)

# WIKI. Potenzialità

Possibili utilizzi:

- per la creazione di un ambiente di apprendimento collaborativo
- per effettuare ricerche e lavori di gruppo a distanza
- come "contenitore" di informazioni da condividere con altri utenti
- per produrre testi scritti in comune
- per allestire un lavoro o di un progetto in classe ⇒ gli studenti potranno coordinarsi per costruire "collettivamente" i testi del sito
- deposito degli appunti di un corso o di un ciclo di lezioni ⇒ formare una piccola dispensa in cui ognuno può inserire le proprie conoscenze e, **al tempo stesso, usufruire dei contributi dei compagni di classe.**



# Strategie didattiche

Particolarmente adatte a sollecitare forme di apprendimento innovativo

- Didattica centrata sul fare
- Didattica centrata sul collaborare
- Sviluppo del pensiero critico
- Pratiche di *problem solving*
- Uso degli strumenti di ricerca ed interazioni in rete

## Presentazione di pratiche

- [Webquest 1 \(En\)](#)
- [Studio di caso 1](#)
- [Documentazione di processi](#)

# Webquest



[Un sito per spiegare il webquest](#)

[Some Thoughts About WebQuests](#)

[IL WEBQUEST](#)

[Struttura del webquest](#)

[Webquest: didattica del web, didattica col web](#)

[Risorse](#)

# Studio di caso

## Studio di caso

Strategia didattica ⇒ focalizza l'attenzione su un caso problematico (circostanze storiche, ambientali e di contesto)

Abilità richieste =

- lettura/ascolto-
- analisi
- capacità di adottare un ruolo
- capacità di formulare domande adeguate
- capacità di ascolto
- presentare argomentazioni
- mettere in discussione stereotipi
- flessibilità
- mettere in discussioni le proprie valutazioni

**IMPORTANTE** = tenere presenti i **punti di vista di tutti i soggetti**

# Perché lo studio di caso?

## Sviluppo di

- analisi dati
- capacità interpretativa
- pensiero critico
- mentalità valutativa
- adozione di posizioni
- rinforzo del senso di responsabilità



## *Responsive Evaluation*

- Attenzione al processo e non solo ai risultati
- Valore formativo dell'attività
- Produzione di forme nuove di conoscenza (vissuto delle persone,
- Percezioni individuali: dimensione emotivo-affettiva)
- Attenzione specifica al contesto come sistema

# Studio di caso. Analisi critica della realtà

Strumento per **approfondire**

- **La conoscenza di un processo**
- **La comprensione del contesto**
- **Attività di scoperta di un CONTESTO REALE** piuttosto che di conferma

Risultato atteso = **produzione di testo a carattere narrative capace di evocare**

- **I nessi**
- **Le dipendenze**
- **I significati**

che connettono i dati all'esistente piuttosto che la dimensione quantitativa

## **STUDIO ANALITICO-ESPLORATIVO sulla NARRAZIONE DI STORIE**

### **Strumenti**

- **Interviste**
- **Testimoni privilegiati**
- **Osservazione diretta di comportamenti e condizioni ambientali**
- **Prove/ dati concrete/i**

# Per approfondire

Metodologie dell'insegnamento e tecniche per l'apprendimento attivo e [Studio di caso](#) pp.10-11

Officina Puntoedu e [Studio di caso](#)

[Realizzare Webquest](#)

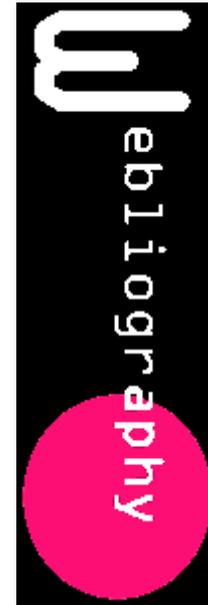
[Utilizzo didattico di Internet](#)

[Alcune considerazioni sul Webquest](#)

[Web2.0 e didattica](#)

[Did you know? 2.0 versione italiana](#)

[Did you Know? 4.0](#)



**GRAZIE**

**PER**

**L'ATTENZIONE**

[www.marilenabeltramini.it](http://www.marilenabeltramini.it)

[mb@marilenabeltramini.it](mailto:mb@marilenabeltramini.it)

Marilena Beltramini