

MULTIMEDIARE LA DIDATTICA

**COSTRUIRE
COMPETENZE E APPRENDIMENTI PARTECIPATI**

Proposte e suggerimenti



PROGETTO RAGAZZI DIGITALI

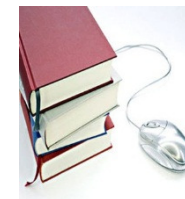
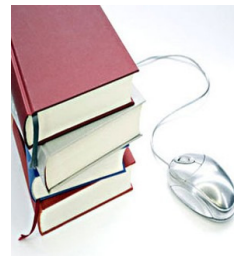
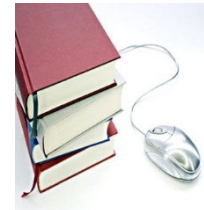
Istituto Capofila *LA VIARTE*

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



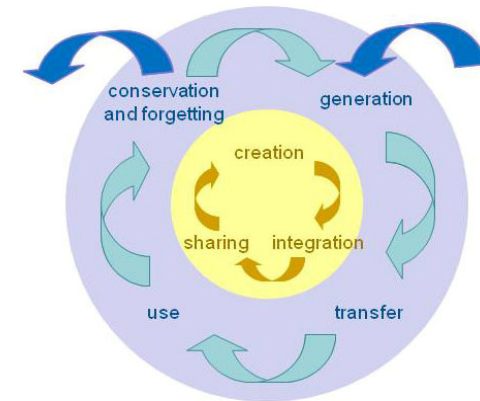
Gestione Informazione

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

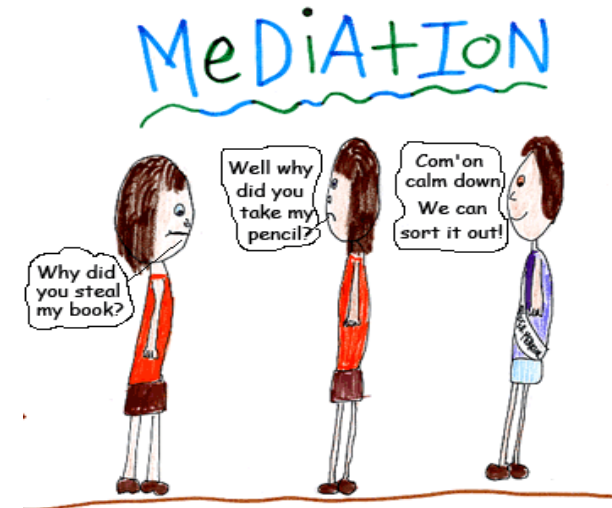
Dal docente come **espressione di una comunicazione unidirezionale** ⇒ studenti come prodotto del lavoro del docente)

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

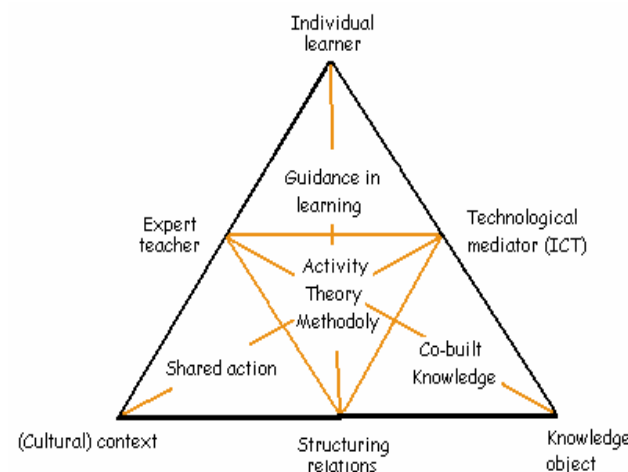
Il docente ⇒ un ruolo molto importante

- 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

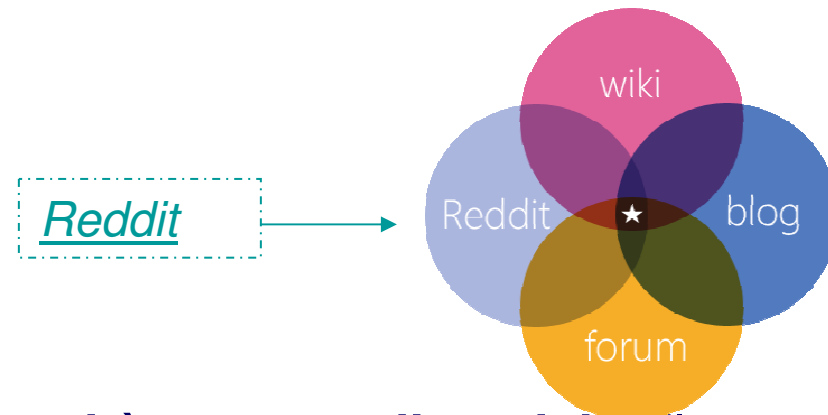
L' e-Learning rende **l'apprendimento accessibile da qualsiasi luogo sfruttando le potenzialità del Web**



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 **graduato 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 \Rightarrow 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)

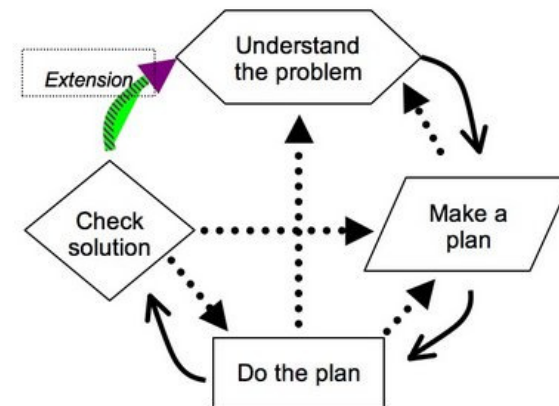
I metodi

- 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

mb@marilenabeltramini.it

Marilena Beltramini