

Insegnare e apprendere on line: modelli, metodi, strumenti.

Prof. Alberto Fornasari, (PhD)
Professore Aggregato di Pedagogia
Sperimentale
Direttore dello Short Master in Digital
Reputation Management
Vice-Presidente CUG UNIBA
Componente direttivo SIREM.
Dipartimento For. Psi.Com.
alberto.fornasari@uniba.it



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO**

GEN
21

UFFICIO SCUOLA
ARCIDIOCESI BARI BITONTO

**CORSO AGGIORNAMENTO
INSEGNANTI DI RELIGIONE**



**INSEGNARE E APPRENDERE
ONLINE:
MODELLI, METODI E
STRUMENTI**

**PROF. MICHELE BALDASSARRE
PROF. ALBERTO FORNASARI**

UNIVERSITA' DEGLI STUDI "ALDO MORO" BARI

GIOVEDÌ 21 GENNAIO 2021 ORE 16:00-18:00

SEGUICI SULLA PIATTAFORMA CISCO-WEB AL SEGUENTE LINK:

<https://tediscite.webex.com/meet/av5.issrbari>

NUM AULA: 1269225683



L'impatto delle tecnologie digitali nella didattica (Flipped Learning, Learning Design, Blended Learning, DAD, Gamification).



Pandemia da Covid19

Da tempo si stanno **ripensando** e ridefinendo gli **ambienti di apprendimento** per rispondere alle nuove richieste del sapere e della conoscenza. Ciò attraverso l'uso integrato delle tecnologie nei percorsi didattici e formativi, ridisegnando i confini spazio-temporali grazie all'adozione di metodologie didattiche flessibili (Garrison, Vaughan, 2008)

Tale esigenza nasce dalla crisi dei modelli corsuali classici (Ardizzone, Rivoltella, 2003) e dalla necessità di ripensare un ambiente di **apprendimento integrato ed ibrido**, dove i percorsi didattici in presenza e a distanza possano coesistere per rendere il principio di **lifelong learning** realmente accessibile e funzionale.

In tale contesto, il contributo delle tecnologie e della rete è capace (sotto alcuni aspetti) di ridurre il divario dovuto alle disparità socio-economiche, lavorative, spazio-temporali e di accessibilità.

Vi è un **ripensamento non solo di tempi e luoghi, ma soprattutto di prospettiva**, in quanto diventano centrali le relazioni con i pari, di natura cooperativa e dialogica, i processi di negoziazione e riflessione al fine di promuovere l'acquisizione di nuove skills e competenze di natura specialistica e trasversale. Infatti, come evidenziato anche dalla Comunità Europea (Comunità Europea, Lisbona, 2006) apprendere in ambienti blended, ibridi, **permette agli studenti di consolidare abilità specifiche collegate alla competenza digitale** che, insieme alle competenze di base, possiede un ruolo chiave per sviluppare la metacompetenza **“dell'apprendere ad apprendere”** (Ravanelli, 2013).



Descrizione indicatore – primo livello <i>Fonte: Digital agenda scoreboard</i>	Baseline nazionale	Media UE	Valore obiettivo	Nota su obiettivo
Popolazione (%) che non ha mai usato internet	31,5% (2014)	18,1% (2014)	15% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa internet regolarmente	59,4% (2014)	74,6% (2014)	75% (2015)	Target UE
Soggetti di categorie svantaggiate (%) che usano internet (almeno 1 fattore)	46,6% (2014)	60,5% (2014)	60% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa <i>eGovernment</i>	23% (2014)	46,7% (2014)	50% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa <i>eGovernment</i> e trasmette moduli	11,4% (2014)	26,1% (2014)	25% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che acquista <i>online</i>	22,3% (2014)	50,2% (2014)	50% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che acquista <i>online</i> all'estero	8,6% (2014)	14,6% (2014)	20% (2015)	Target UE
Famiglie (%) con utenze in banda larga >=100Mbps	0% (dic 2013)	5,3% (dic 2013)	50% (2020)	Target UE

Descrizione indicatore - secondo livello <i>Fonte: Digital agenda scoreboard</i>	Baseline nazionale	Media UE
Popolazione (%) con sufficienti competenze digitali (basica o superiore)	39,8% (2012)	52,6% (2012)
Popolazione (%) che usa <i>online banking</i>	26,1% (2014)	44,1% (2014)
Popolazione (%) che carica su <i>Web</i> contenuti digitali propri	21,4% (2014)	26% (2014)
Popolazione (%) che partecipa a <i>social network</i> in Internet	36,2% (2014)	45,2% (2014)
Popolazione (%) che segue corsi <i>online</i>	4,4% (2013)	5,9% (2013)
Popolazione (%) che ha partecipato a consultazioni o votazioni <i>online</i> su temi politici o sociali	6,4% (2013)	7,6% (2013)
Popolazione (%) con contratti mobile in banda larga	66,3% (dic 2013)	62,4% (dic 2013)
Popolazione(%) con utenze in banda larga >=30Mbps	0,1% (2012)	4,8% (2012)
PMI (%) che usano <i>eGovernment</i> e trasmettono moduli	57,5% (2013)	73,8% (2013)
PMI (%) che utilizzano <i>e-procurement</i> pubblico	8,8% (2013)	12,9% (2013)

Analfabetismo funzionale: stimato intorno al 68% della popolazione (vedi dati PIAAC: livelli 2 e inferiori di literacy)

Analfabetismo digitale totale (chi non ha mai utilizzato Internet): pari al 34% nella popolazione 6-75 anni;

“Analfabetismo digitale funzionale”: chi ha utilizzato Internet negli ultimi 3 mesi ma non è in grado di utilizzare i servizi più comuni su Internet (interazione con le pubbliche amministrazioni, home banking, pagamenti elettronici – vedi modello DIGCOMP) pari al 24% della popolazione 6-75 anni;

Popolazione con competenze digitali almeno di base:
39,8%

L'analfabetismo digitale si può stimare tra il 60% e il 68% della popolazione.

Analfabetismo funzionale e *analfabetismo digitale*

Analfabetismo funzionale: incapacità a usare in modo efficace le competenze di base (lettura, scrittura e calcolo) per muoversi autonomamente nella società contemporanea.

Analfabetismo digitale e funzionale sono strettamente correlati.



Un esempio di modello (da un progetto europeo) *DIGCOMP: aree di competenza*

Comunicazione: capacità di

comunicare in ambienti digitali,

condividere risorse attraverso strumenti online,

correlarli con altri

collaborare attraverso strumenti digitali,

interagire e partecipare in comunità e reti, con attenzione all'interculturalità

Un esempio di modello (da un progetto europeo) *DIGCOMP*: aree di competenza

Creazione di contenuti: capacità di

creare e realizzare nuovi contenuti (dal word processing alle immagini ai video);

integrare e rielaborare pre-esistente conoscenza e contenuti;

produrre espressioni creative, sia come output di media sia come programmazione;

utilizzare e applicare diritti e licenze relativi alla proprietà intellettuale.

Il **Blended Learning** è una metodologia didattica in grado di soddisfare le molteplici esigenze degli studenti: infatti, attraverso tale metodo è possibile sia partecipare alla didattica frontale sia frequentare a distanza.

Il percorso Blended si confà, inoltre, di tre modalità: **la prima parte** costituita da lezioni frontali in aula; **la seconda** che promuove il processo di autoapprendimento tramite l'utilizzo di piattaforme digitali; e **la terza** che individua la "learning community" ovvero un apprendimento basato sul confronto dialogico fra i diversi stakeholders coinvolti nel processo di apprendimento in corso.





CHE COS'É L'EMPATIA?



www.olisticaemente.com

La parte saliente di tale sistema didattico è però costituita dalla fase della **progettazione**; affinché tale modello sia funzionale è, infatti, necessaria una capacità progettuale elevata, in grado di coniugare differenti elementi per produrre metodologie efficaci per il processo di apprendimento.

Approccio ingegneristico: mira all'ottimizzazione di percorsi di formazione preesistenti e vuole finalizzarne l'efficienza;

Approccio sistemico: parte dall'analisi del contesto organizzativo di riferimento e vuole predisporre un processo formativo originale con potenzialità proprie, non ri-progettando quindi ciò che è già esistente;

Approccio esplorativo: parte dall'assunto che non ci siano ancora dei precisi criteri di riferimento, tende quindi a sperimentare per cercare di giungere ad una criteriologia trasversale



Le implicazioni metodologiche-didattiche mutano; **si passa dal modello di natura trasmissiva**, tipico della didattica frontale in aula, ad un apprendimento in costruzione basato sul principio dello scaffolding di supporto. Il docente non fornisce più obiettivi precisi e sequenziali, ma funge da **facilitatore** e aiuta lo studente nella costruzione del sapere.

In questo modo, solo **una parte degli obiettivi educativi** sono individuati dal docente; la restante parte è frutto di un processo di negoziazione fra lo studente ed il formatore, cosicché gli obiettivi siano di natura individuali e personalizzati.

È evidente come, per poter giungere a tale condizione ottimale, nel percorso Blended Learning, **è necessaria sia una formazione metodologica adeguata che lo sviluppo di una certa forma mentis da parte dell'insegnante.**

What is a “scaffold”?

Think about how this term is used in the building industry...

- A “scaffold” is a **temporary** platform.
- “Scaffolding” means to “to **provide support**”.



-- Scaffolds **get people to a higher level** that they cannot reach without support.



La situazione emergenziale nel mondo dell'istruzione, derivante dalla pandemia causata dal Covid-19, ha infatti interessato oltre 1,5 miliardi di studenti nel mondo ovvero circa il 91% della popolazione studentesca (Pragholapati, 2020; Toquero, 2020a).

Dei Paesi coinvolti però solo il 15% ha dato avvio all'unica strategia possibile: la Didattica a Distanza. Fra questi rientrano Paesi come Francia, Gran Bretagna, Germania ed Italia i quali hanno reso la DaD obbligatoria al fine **di contenere la potenziale crisi educativa e formativa** (Sarno, 2020).



In molte scuole, a causa dell'impronta di emergenza e rapidità, **non è stato infatti possibile** intraprendere una riflessione metodologica e pedagogica efficace, propedeutica all'avvio delle attività didattiche in modalità e-learning.

In molti casi, quindi, ci si è limitati ad un **trasferimento della lezione** con le stesse modalità con le quali sarebbe stata svolta in presenza, presentando evidenti criticità di varia natura (Teixeira, Bates e Mota, 2019)

La letteratura mette in luce fra le problematiche emerse nell'utilizzo della DaD emergenziale: l'inesperienza degli insegnanti, la debolezza dell'infrastruttura tecnologica ed il vivere un'invasione della privacy nell'ambiente domestico (Liu et al., 2020).



Società Italiana di Ricerca sull'Educazione Mediale

sirem



L'Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) ha avviato un'indagine, ancora in corso, somministrando un questionario ad oltre 19.000 famiglie italiane da cui è emerso che solo il 5% delle famiglie intervistate aveva sperimentato già una Didattica a Distanza prima dell'emergenza; evidenziando, quindi, l'estrema **novità** che ha rappresentato per la maggior parte di insegnanti e studenti.



Centro di Ricerca per l'Educazione
ai Media all' Informazione e alle Tecnologie

Per far fronte alla confusione diffusa delle varie realtà accademiche, un contributo importante è stato fornito dalla SIREM (Società Italiana di Ricerca sull'Educazione Mediale) che, con estrema rapidità, ha prodotto un compendio finalizzato a fornire linee guida e strumenti utili alla Didattica a Distanza

La relazione educativa: va mantenuta e sostenuta, con **principio di continuità**, al fine di garantire la comunità scolastica. Ciò è possibile promuovendo una comunicazione efficace fra docenti, studenti e colleghi al fine di poter condividere timori, dubbi e perplessità. **Interessante è quindi prevedere delle fasi di studio in cui gli studenti possano sia interagire fra pari che con i docenti.** Per far ciò, gli strumenti evidenziati sono diversi: da chat e forum, tipici degli ambienti di apprendimento virtuali, per arrivare a canali esterni quali mail o programmi di messaggistica istantanea (WhatsApp, Telegram).

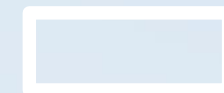
COS'È LA RELAZIONE EDUCATIVA?

È una tipologia particolare di relazione d'aiuto, che trova il suo campo privilegiato d'applicazione nell'ambito educativo e socio-assistenziale.

Si tratta di un rapporto nel quale una persona si attiva per facilitare la crescita e la maturità dell'altro il quale, non si configura come soggetto da manipolare, ma come persona capace di autorealizzazione.



L'accoglienza: risulta essere una fase fondamentale in quanto, in questo momento, lo studente ha forte necessità di essere **orientato nell'esperienza dell'apprendimento digitale**. È quindi utile proporre una pagina di accoglienza, in ogni lezione, al fine di rendere chiari: **obiettivi, indicazioni di lavoro, scansione temporale** delle attività e modalità attraverso cui lo studente può porre domande e fornire feedback. In questa fase, una strategia operativa possibile è utilizzare **video introduttivi di lancio**.



L'esposizione/presentazione dei contenuti: in questa fase, è possibile distinguere due diverse modalità ovvero quella **asincrona e quella sincrona**.

La modalità asincrona fa riferimento alla produzione di contenuti attraverso registrazioni di brevi video lezioni (si suggerisce una durata media di circa 15 minuti). Fra i suggerimenti SIPED vi è la definizione di un chiaro titolo al lavoro, la presenza di un indice degli argomenti e di una sintesi finale che ripercorra i contenuti proposti. Per quanto concerne i tools a disposizione, si possono evidenziare: video, slides, registrazioni allo schermo del computer.

La modalità sincrona individua la presentazione di contenuti attraverso la video conferenza. Fra gli accorgimenti messi in luce vi sono: **far in modo che lo studente abbia gli elementi di conoscenza propedeutici a quanto sarà trattato durante la lezione, mantenere una tempistica contenuta, utilizzare la video conferenza per ascoltare e dialogare con gli studenti.**

Una modalità utile, infatti, potrebbe essere la coniugazione di modalità asincrona e modalità sincrona: **utilizzando registrazioni video per proporre i contenuti**, permettendo quindi ad ogni studente di seguire la lezione al ritmo più adatto e usufruendo della video conferenza per **avviare un dibattito** e creare insieme una **costruzione condivisa dei significati**.

La discussione/interazione: fondamentale è, quindi, creare degli spazi ad hoc in cui promuovere uno scambio diretto. Questa interazione può avvenire con diverse modalità: **forum, chat**, interventi diretti durante la video conferenza; il fulcro è rendere possibile un dialogo che promuova la relazione educativa.



Le attività: risulta utile proporre lavori di natura **individuale o grupppale** che promuovano lo scambio all'interno dello spazio di apprendimento e che permettano al docente di **fornire feedback** durante il processo.

Questa modalità fa sì che non vi sia una mera ricezione passiva del contenuto didattico ma che vi sia una **costruzione continua dell'apprendimento**.



Gli strumenti di auto-valutazione e feedback: utilizzare tali strumenti è fondamentale per permettere agli studenti di **auto-valutare la propria comprensione degli argomenti** e ai docenti per avviare una valutazione degli apprendimenti. Per far ciò è utile avvalersi di strumenti che permettano uno scambio dialogico e di confronto.



La sfida che ci attende

promuovere un **apprendimento**
virtuale **efficace** e porre le basi per un
futuro caratterizzato da una **didattica**
mista



