LE ATTIVITA' REALIZZATE SONO FINANZIATE DAL MINISTERO DEL LAVORO E DELLE POLITICHE SOCIALI

Baby Emotions

Il Girotondo presenta:

SEMINARI DI FORMAZIONE

2024



DIDATTICA INCLUSIVA E METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

DIDATTICA EMOZIONALE: STRATEGIE E STRUMENTI PER FAVORIRE UN APPRENDIMENTO ATTIVO E CONSAPEVOLE

Chi sono?



Maurizio De Rose
Ph.D, eLearning Specialist

derose.maurizio@gmail.com



Punti centrali

Cosa tratteremo

Spazio di **insegnamento-apprendimento**:

Ripensamento didattico-pedagogico rispetto al passato (**Piano Scuola 4.0**).

Integrazione tra **luoghi** in presenza e in rete/digitali

Coinvolgimento dell'intera comunità scolastica ed extra-scolastica nell'ottica di una **didattica aperta, collaborativa, inclusiva**.

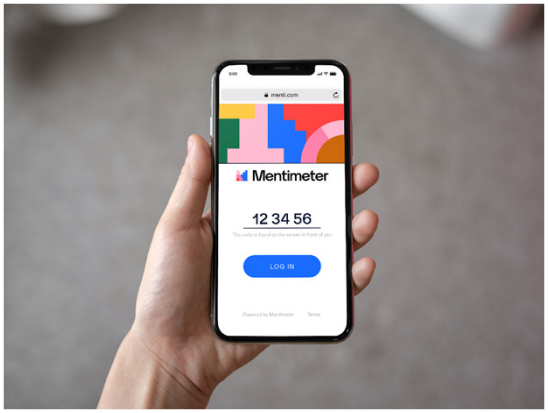
Punti centrali

Cosa tratteremo

Progettazione di un ambiente di insegnamento-apprendimento mediato dal DIGITALE:

- **Didattica innovativa:** riflessioni di carattere didattico-pedagogico e tecnologico.
- **Strumenti/Ambienti/Metodologie** a supporto della Didattica innovativa.

Mentimeter



Rompiamo il ghiaccio!

Ambienti
di apprendimento



Ambienti
di apprendimento

Luoghi che
influenzano
l'apprendimento e

l'insegnamento

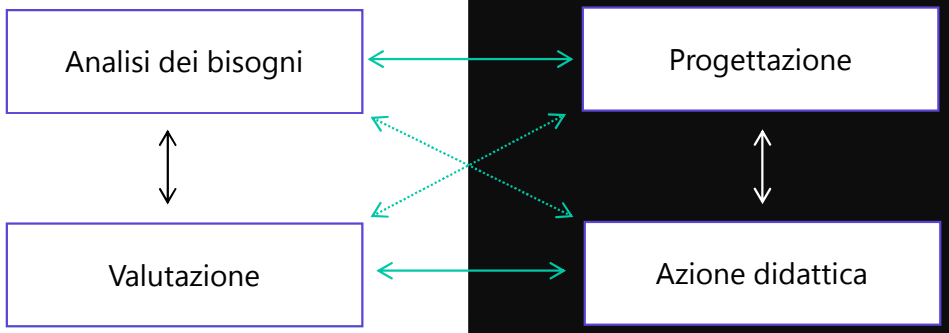
Ambiente come **ecosistema di apprendimento**, formato da luoghi, tempi, persone, attività, strumenti e risorse .....

Progettazione didattica e tecnologie digitali

Riflessioni sull'uso delle tecnologie digitali nell'azione didattica

Momento informativo

Momento operativo





Ambiente
di **apprendimento**

Richiama l'idea di uno "**SPAZIO**" in cui vi sono **soggetti che apprendono** messi in relazione con

- oggetti di conoscenza ed
- **altri soggetti**,

mediante strategie/metodologie **didattiche e comunicative**.



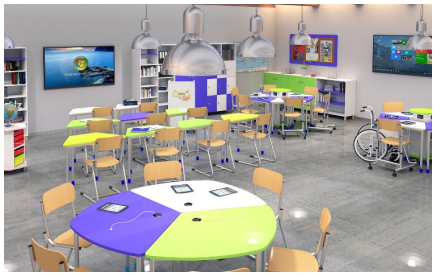
Ambiente
di **apprendimento**

Spazio fisico

Spazio digitale?

Ambienti di apprendimento in aula **tradizionale/innovativa**





Ambienti di apprendimento **in rete**



Ambiente
di **apprendimento**

Blended-learning
(realizzazione di ambienti ibridi)

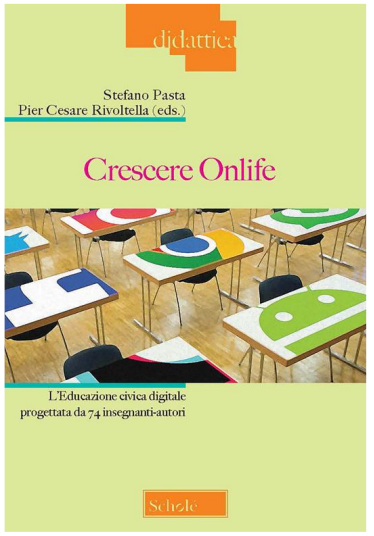
Ambiente apprendimento in presenza

Ambiente apprendimento in rete



Unico scenario d'azione

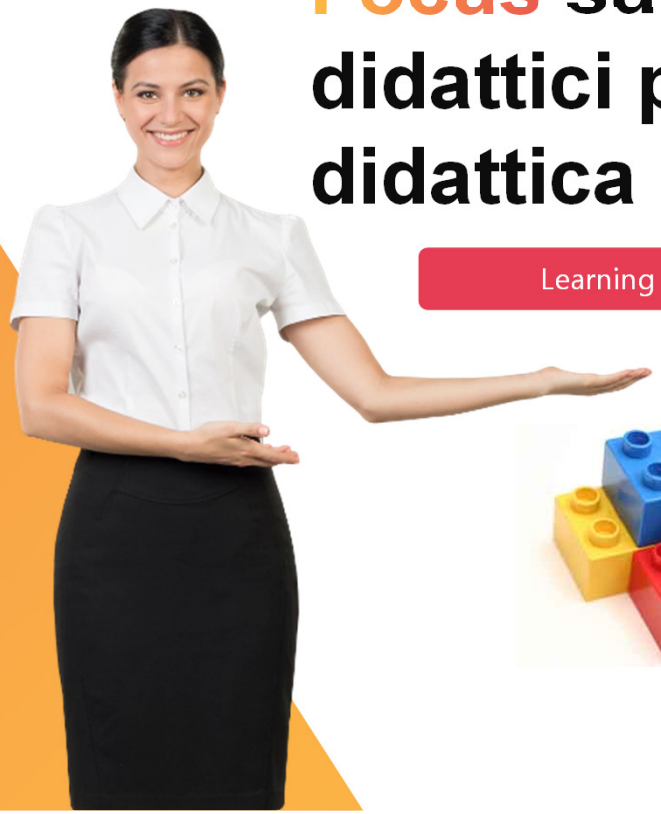
presenza e online percepiti come continuità ....



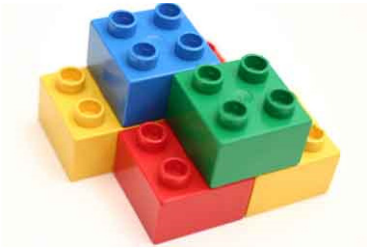
Principali elementi che costituiscono un ambiente in rete

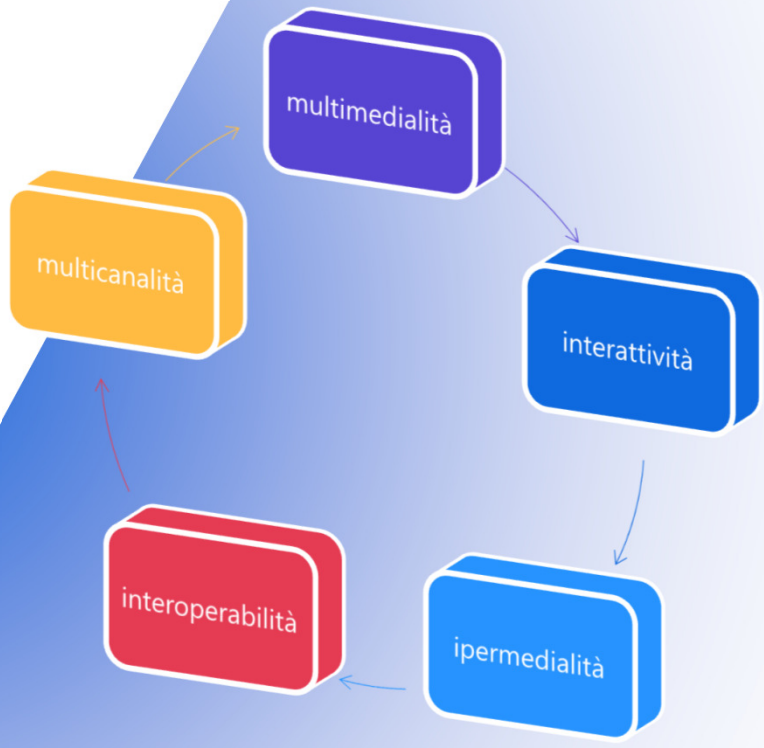


Focus sui contenuti didattici per la didattica

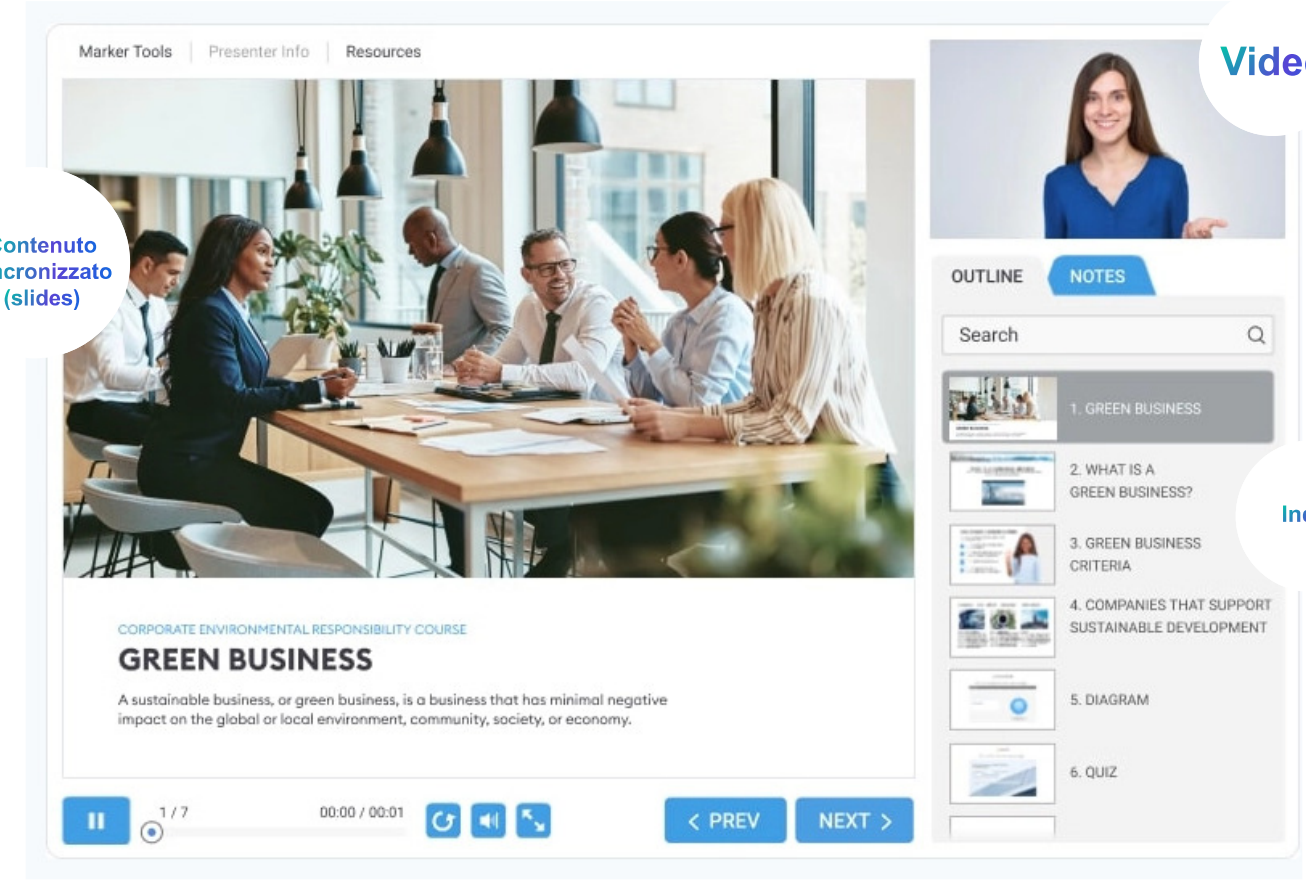


Learning Objects

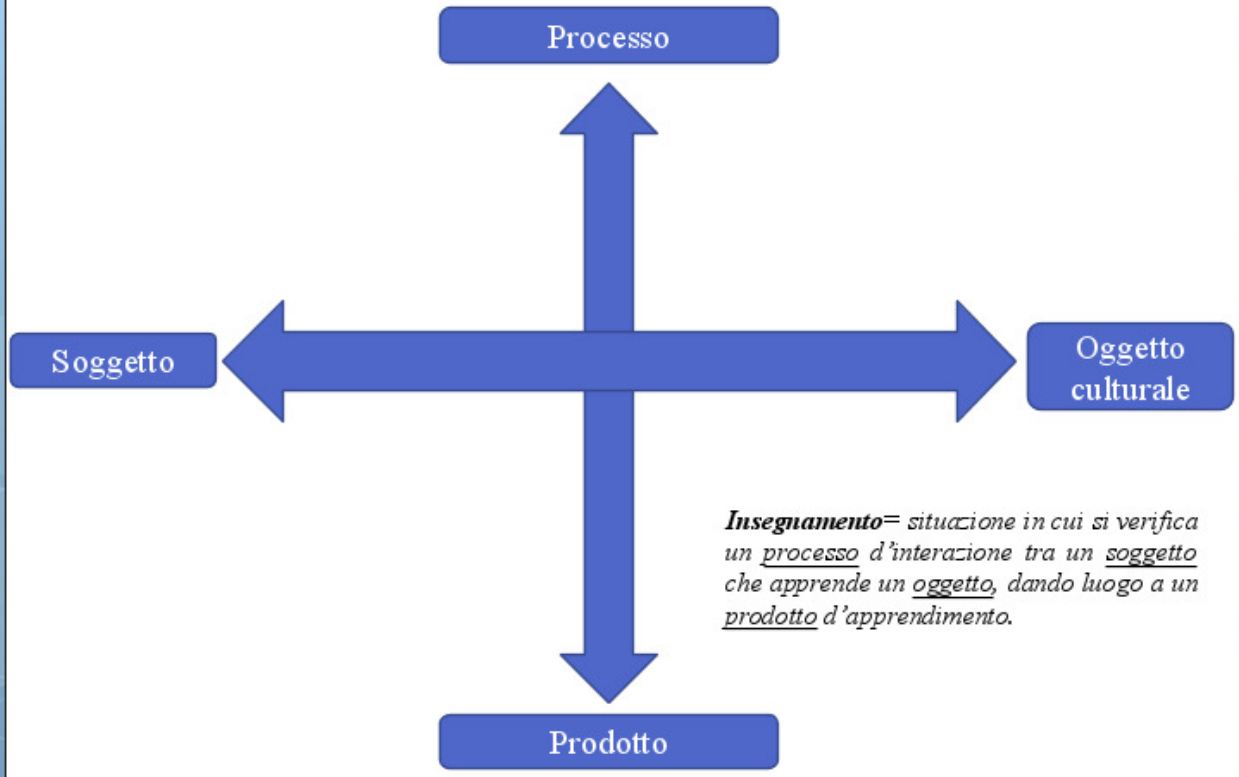




Videolezione indicizzata



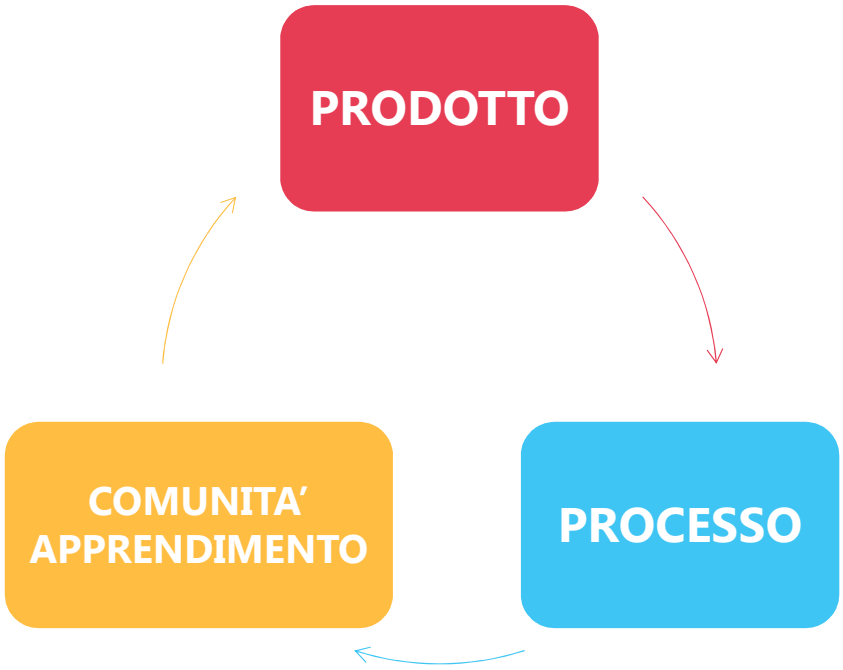
Processo di Insegnamento e Tecnologie digitali!



Insegnamento *= situazione in cui si verifica un processo d'interazione tra un soggetto che apprende un oggetto, dando luogo a un prodotto d'apprendimento.*

NON esiste una singola Didattica ma vi sono le Didattiche!

Le Tecnologie nei modelli didattici



1° Modello: basato sul PRODOTTO

*Tale modello è prevalentemente legato ai **CONTENUTI** della conoscenza ed il concetto di formazione richiama (prevalentemente) la dimensione **QUANTITATIVA** del sapere (**sapere cosa**).*

- E' centrale il trasferimento di informazioni/trasmissione del messaggio;
- Il Docente è considerato il trasmettitore di informazioni;
- L'Allievo è semplicemente il ricevente.

Tecnologie per la didattica

-Insieme di Hardware e Software per facilitare il docente;
- Spesso inventate per altri fini;
- Strumenti "**neutri**" che servono cioè solo a facilitare l'insegnamento nei momenti di spiegazione.
- Non modificano i processi di apprendimento;
- Non consentono forte interazione;
- Sono un prodotto che serve solo da supporto.

2° Modello: basato sul PROCESSO

*Tale modello è mirato a soddisfare l'esigenza non più del Prodotto ma a salvaguardare i **Processi**. L'attenzione di sposta sulle strategie cognitive dei soggetti che consentono di rapportarsi ai saperi.*

• Prevale la dimensione qualitativa rispetto a quella quantitativa (**sapere come**);

• Il Docente non è più il trasmettitore della conoscenza ma è colui che "aiuta a scegliere il metodo corretto per la risoluzione dei problemi";

• L'Allievo diventa soggetto elaboratore di conoscenza;

Tecnologie didattiche

-Progettazione e Valutazione sistemica;
- Media utilizzati per sviluppare i processi mentali, interattivi, per individuare le caratteristiche;
- Media progettati con interfacce *friendly*;
- Fanno parte dei processi apprenditivi e possono modificare o favorire i modelli di apprendimento.

3° Modello: basato sulla costruzione della conoscenza

Tale modello modifica radicalmente il concetto di formazione, che si lega sempre più ***all'imparare ad imparare,*** *quindi, è correlato* ***all'autonomia e flessibilità cognitiva*** *della persona.*

- La conoscenza ha un ruolo "situato" in relazione al contesto;
- La conoscenza si produce attraverso forme di collaborazione e negoziazione sociale;
- L'Allievo diventa "generatore di conoscenza".

Tecnologie per lo sviluppo di Community

- Tecnologie per lo sviluppo di Comunità di Apprendimento;
- Multimedialità-Ipertestualità-Ipermedialità;
- Sviluppo dell'e-learning;
- Attenzione a: soggetti-oggetti-comunicazione;
- e-learning + e-learning 2.0.

Tecnico informatico
«in educazione»

Profilo / Atteggiamenti



- Si interessa principalmente agli aspetti tecnici (**hardware-software**)
- Ritiene che l'innovazione tecnologica **determini** l'innovazione educativa
- Si preoccupa di creare **interfacce «accattivanti»**
- Identifica la qualità didattica con la **qualità /quantità della multimedialità/interattività**
- Si concentra sulle piattaforma tecnologiche a livello di **standards**

L'esperto di tecnologia dell'educazione

Profilo / Atteggiamenti

- Valuta la disponibilità e **competenza** degli insegnanti
- Tiene conto delle **metodologie** che possono fornire un valore aggiunto
- Valuta come le tecnologie possono **integrarsi** con altri fattori
- Definisce bene gli **obiettivi** di apprendimento
- Valuta gli «**spazi cognitivi**»
- Analizza le **conoscenze/competenze pregresse** dei soggetti
- Analizza il **modello didattico** da prendere maggiormente in considerazione
- Sceglie le **modalità comunicative** più adatte

Abito mentale dell'educational technologist (Calvani)

Grazie!



Per domande/condivisioni

derose.maurizio@gmail.com