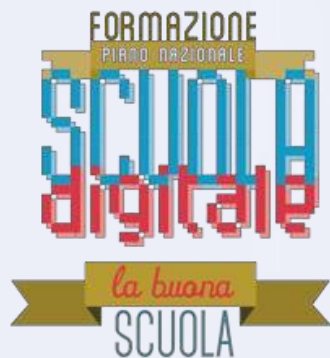




Il Digitale a supporto della Didattica

Formazione Animatori Digitali

Lucio Santosuosso

I presupposti teorici

2

In confronto alle tecnologie del corpo relativamente poche sono le **tecnologie della mente** sviluppate finora.

Possiamo citare la scrittura, la stampa e quelle dell'ultimo secolo legate alla comunicazione: telegrafo, telefono, radio, televisione.

Queste tecnologie sono dirette a supportare e a potenziare due capacità fondamentali della nostra mente:

- quella di ricordare (la memoria)
- quella di comunicare.

Sotto il profilo concettuale il loro avvento ci ha consentito di mettere meglio a fuoco due aspetti fondamentali:

- il rapporto (e la differenza) tra **informazione e comunicazione**
- il rapporto (e la differenza) tra l'intelligenza individuale e l'intelligenza «connettiva».

Le aule nel tempo

3



Aula dei primi del 900
conservata alle scuole elementari
Alda Costa di Ferrara



Aula di oggi con tecnologia
digitale

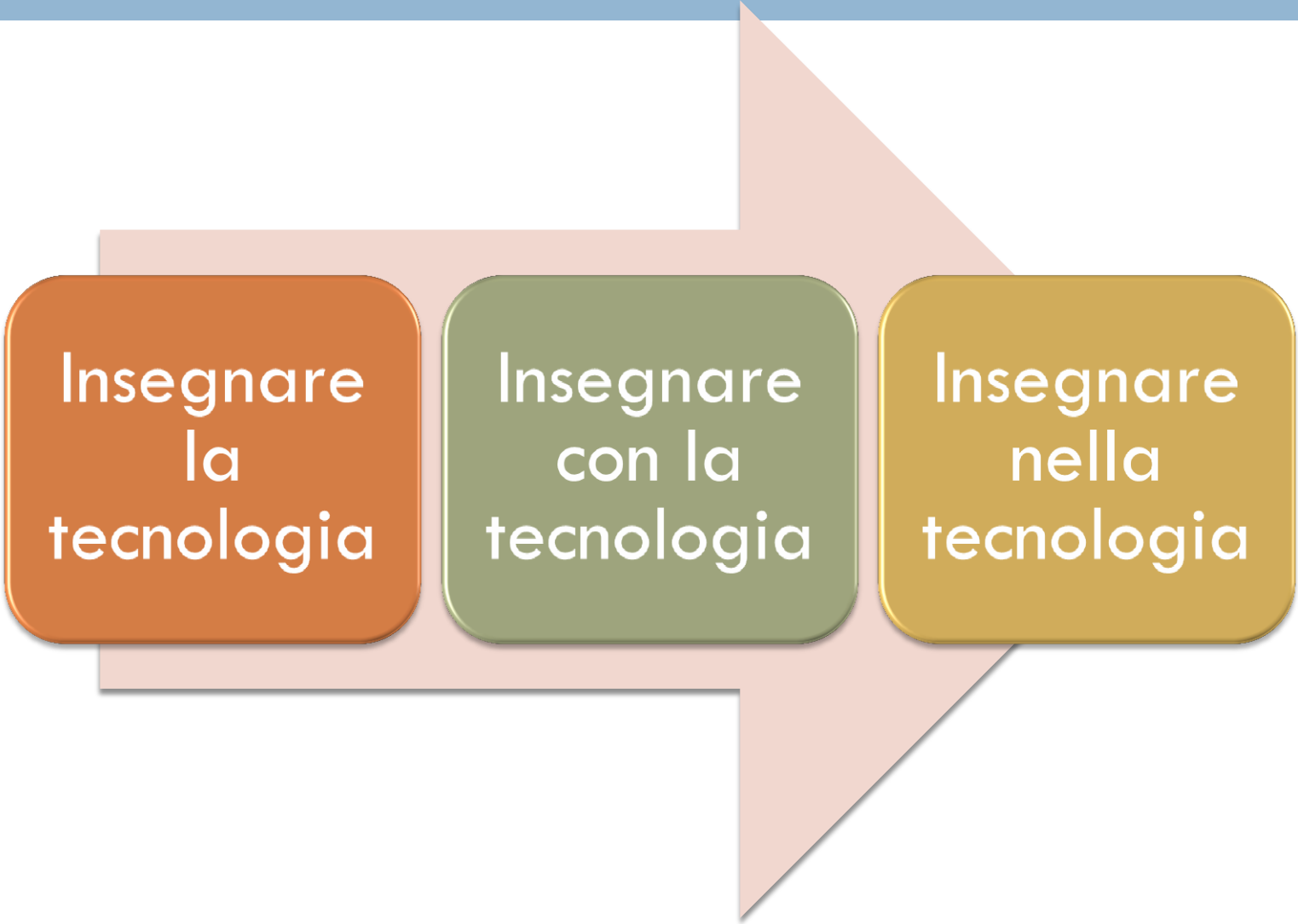
Le aule nel tempo

4



I presupposti teorici

5



Insegnare
la
tecnologia

Insegnare
con la
tecnologia

Insegnare
nella
tecnologia

Quando usare il digitale a scuola

6



Se e quando permette di fare in modo più semplice, più comodo, più efficiente e più efficace cose che già si facevano.

Se permette di fare cose utili che prima non si facevano.



Per educare ad un uso corretto, responsabile, efficace della tecnologia digitale (la competenza digitale è una delle 8 competenze chiave).

Il computer tra le tecnologie della mente

7

Oltre al calcolo il **computer supporta e potenzia anche memoria e comunicazione** (*basta pensare, ad esempio, alla capacità di conservare, ordinare e ricercare quei depositi della memoria che sono gli archivi quando sono organizzati elettronicamente, a quella di comunicare via Internet*)

e non solo

lo fa **più e meglio delle tecnologie precedenti**, ma lo fa, altresì, orientando verso **un'idea di mente alternativa** rispetto a quelle precedenti, in cui, rispetto alla dimensione puramente soggettiva, ne prevale una di tipo più marcatamente intersoggettivo, una **mente collettiva** o, come molti preferiscono dire, **connettiva**.

Il computer tra le tecnologie della mente

8

Ogni macchina costruita dall'uomo razionalizza e/o riduce alcuni suoi sforzi.

I computer razionalizzano e/o riducono gli sforzi che egli compie nel fare **attività organizzate**, di qualsiasi tipo. Parlo di *attività organizzata* nel suo significato più ampio e generale [...]

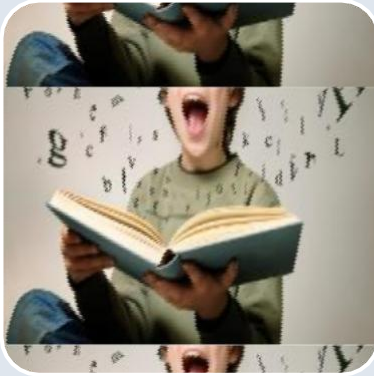
Anatol Holt,

Ripensare il mondo, il computer e i vincoli del sociale



I Contesti di apprendimento

9



A.I.

Apprendimento
Individuale

A.C.

Apprendimento
Collettivo

A.G.

Apprendimento
di Gruppo

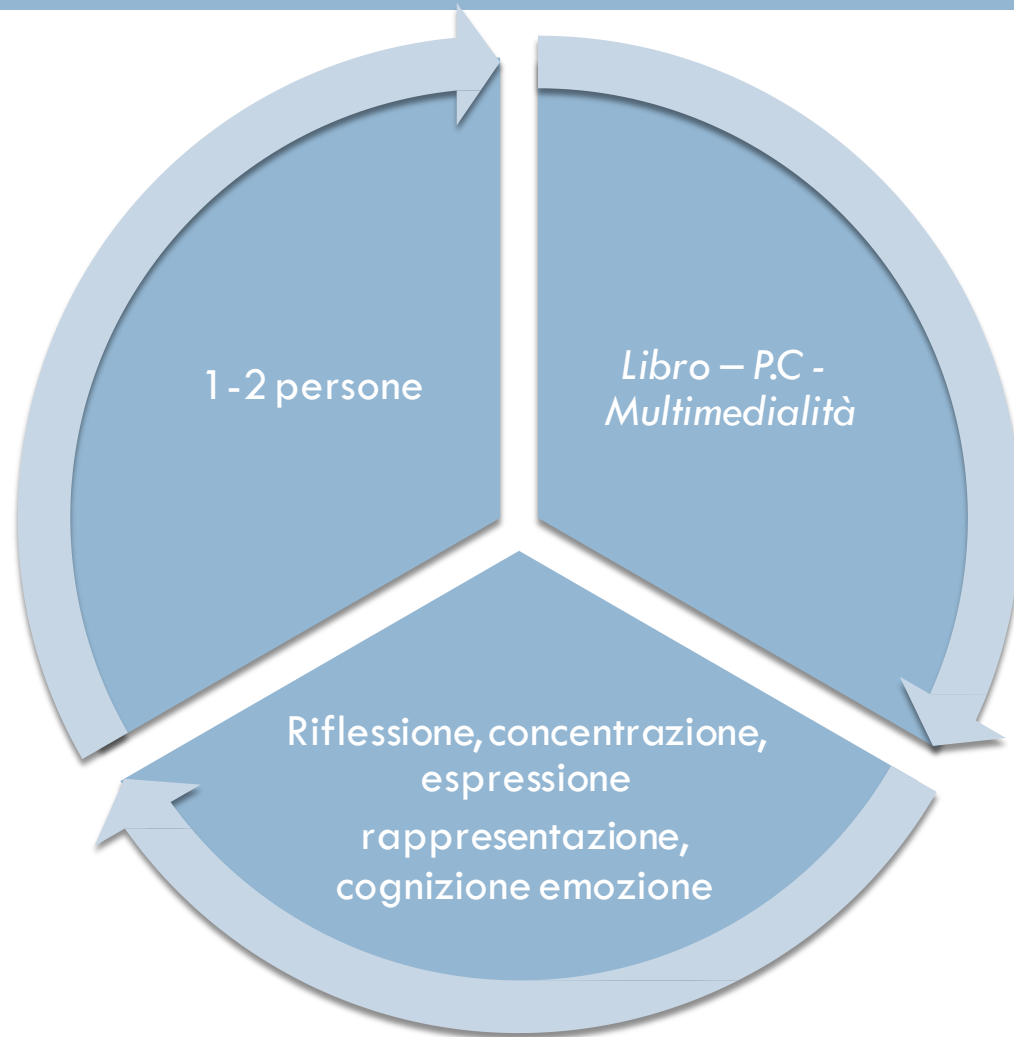
A.K.

Apprendimento
Connettivo

Fattori di successo dell'apprendimento

10

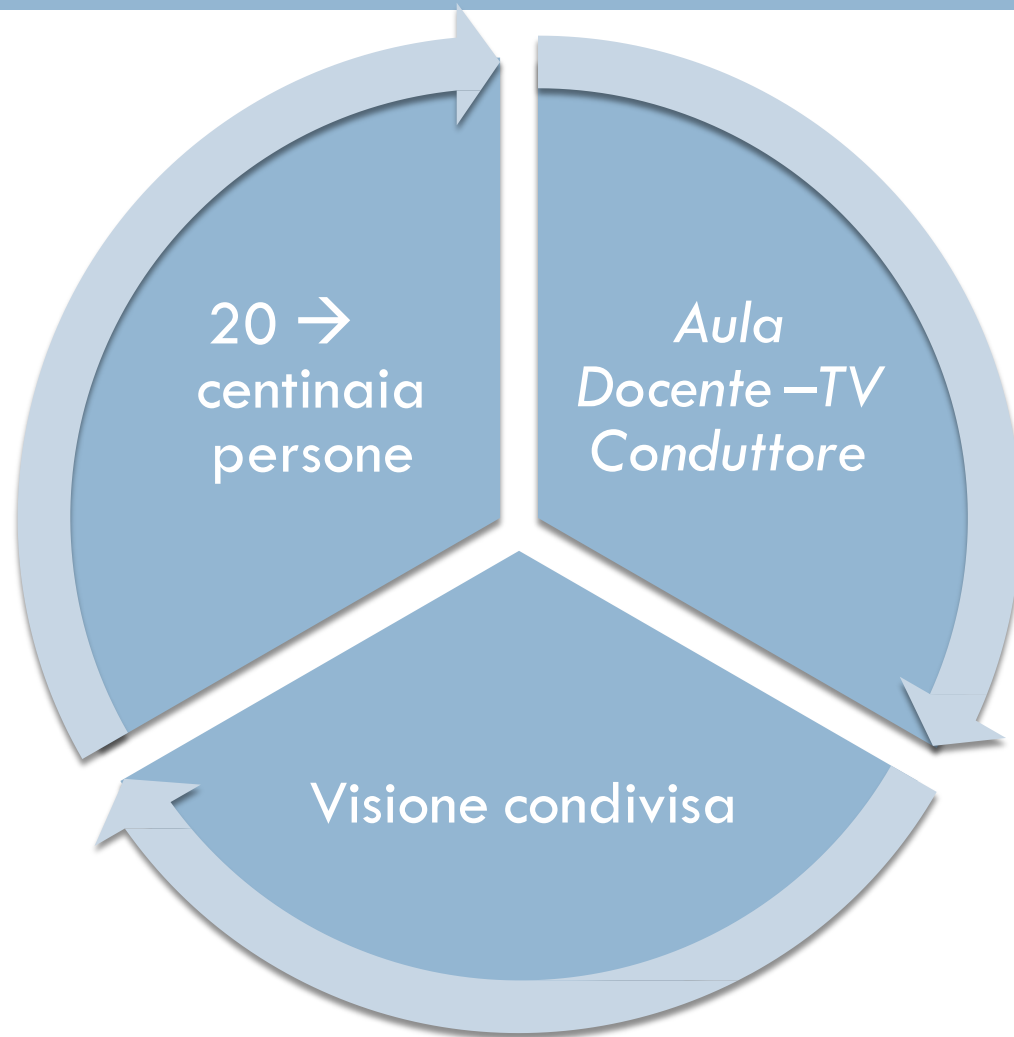
Apprendimento
Individuale



Fattori di successo dell'apprendimento

11

Apprendimento
Collettivo



Fattori di successo dell'apprendimento

12

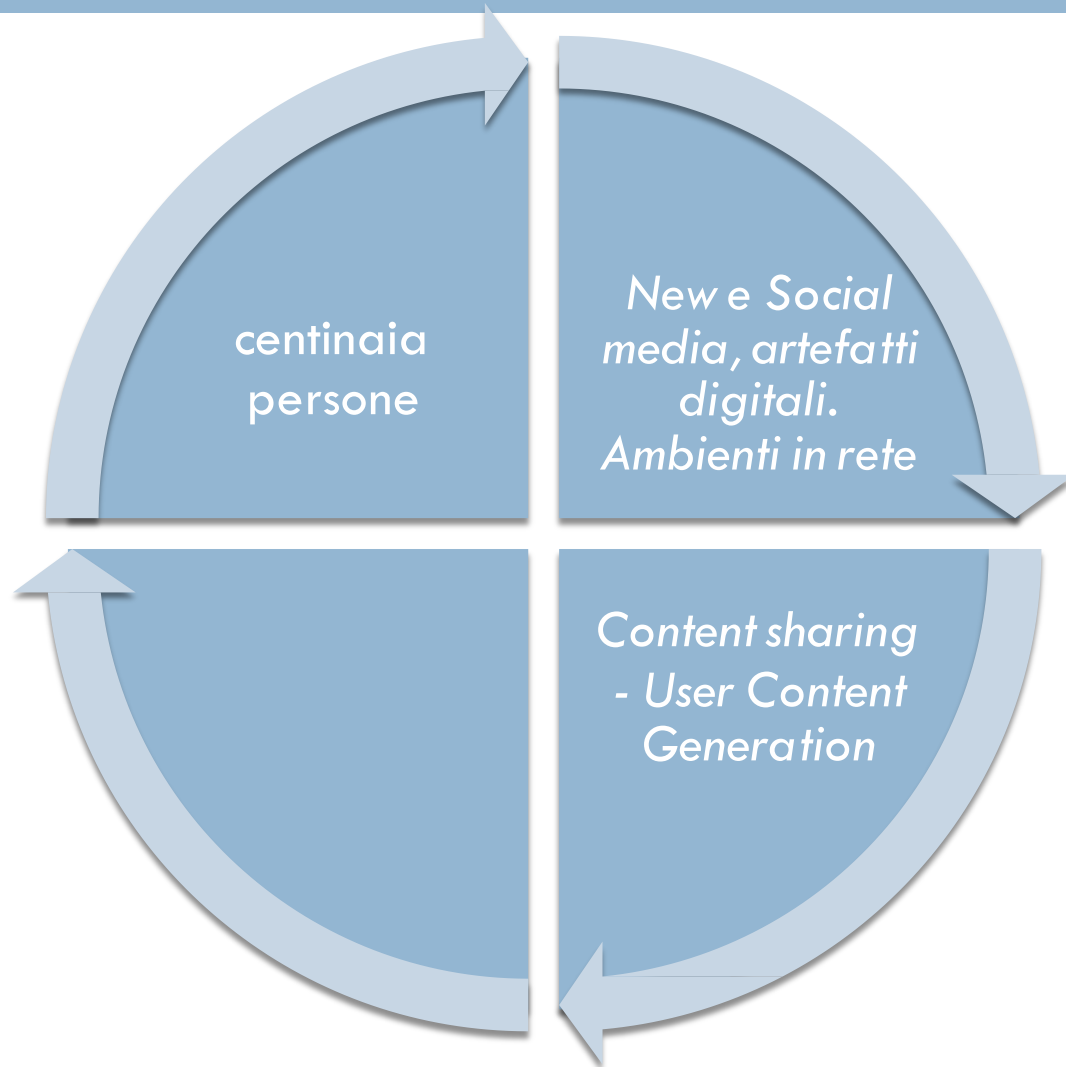
Apprendimento di
Gruppo



Fattori di successo dell'apprendimento

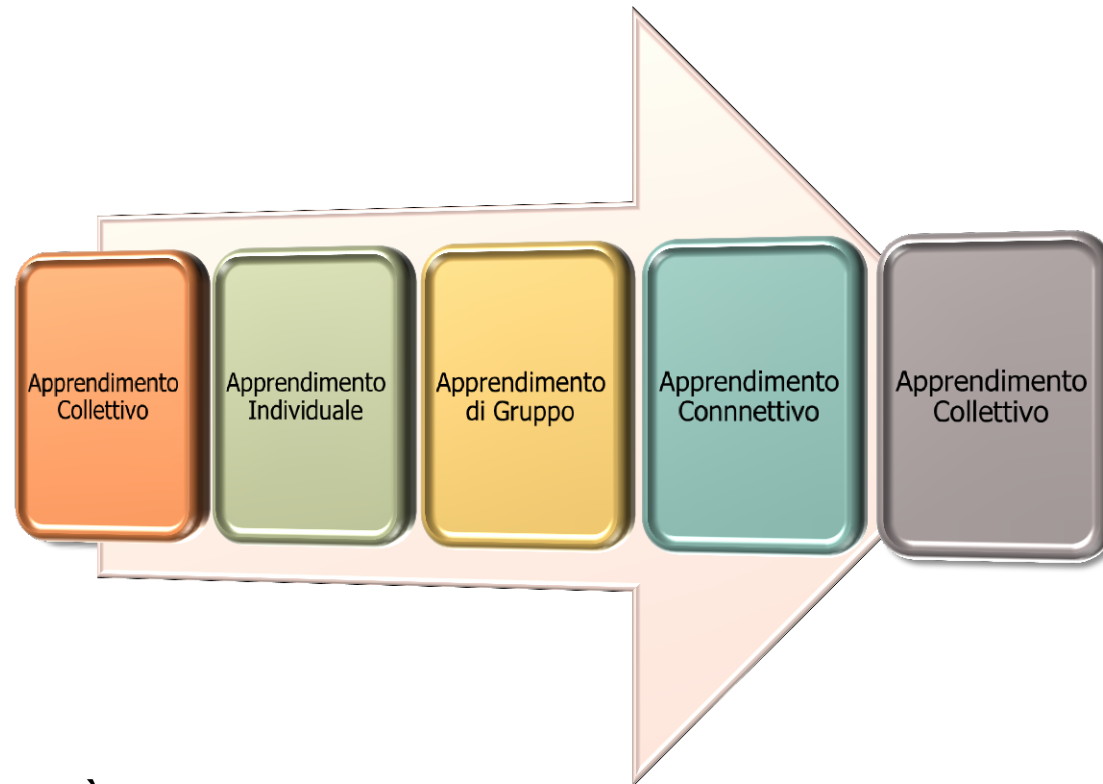
13

Apprendimento
Connettivo



Ambiente didattico e le modalità di apprendimento

14



È la corretta articolazione dei diversi momenti
ciò che determina
**l'apprendimento efficace, critico e
creativo**

Sviluppo della conoscenza attraverso il solo formale ?

15

Uno studio della Berkeley University ha rilevato che il volume di informazioni prodotte tra il 2001 e il 2004 è equivalente a quello prodotto tra il 1970 e il 2000 e che queste sono a loro volta equivalenti alla quantità di tutte le informazioni prodotte dall'umanità da quando è nata la scrittura fino al 1970.

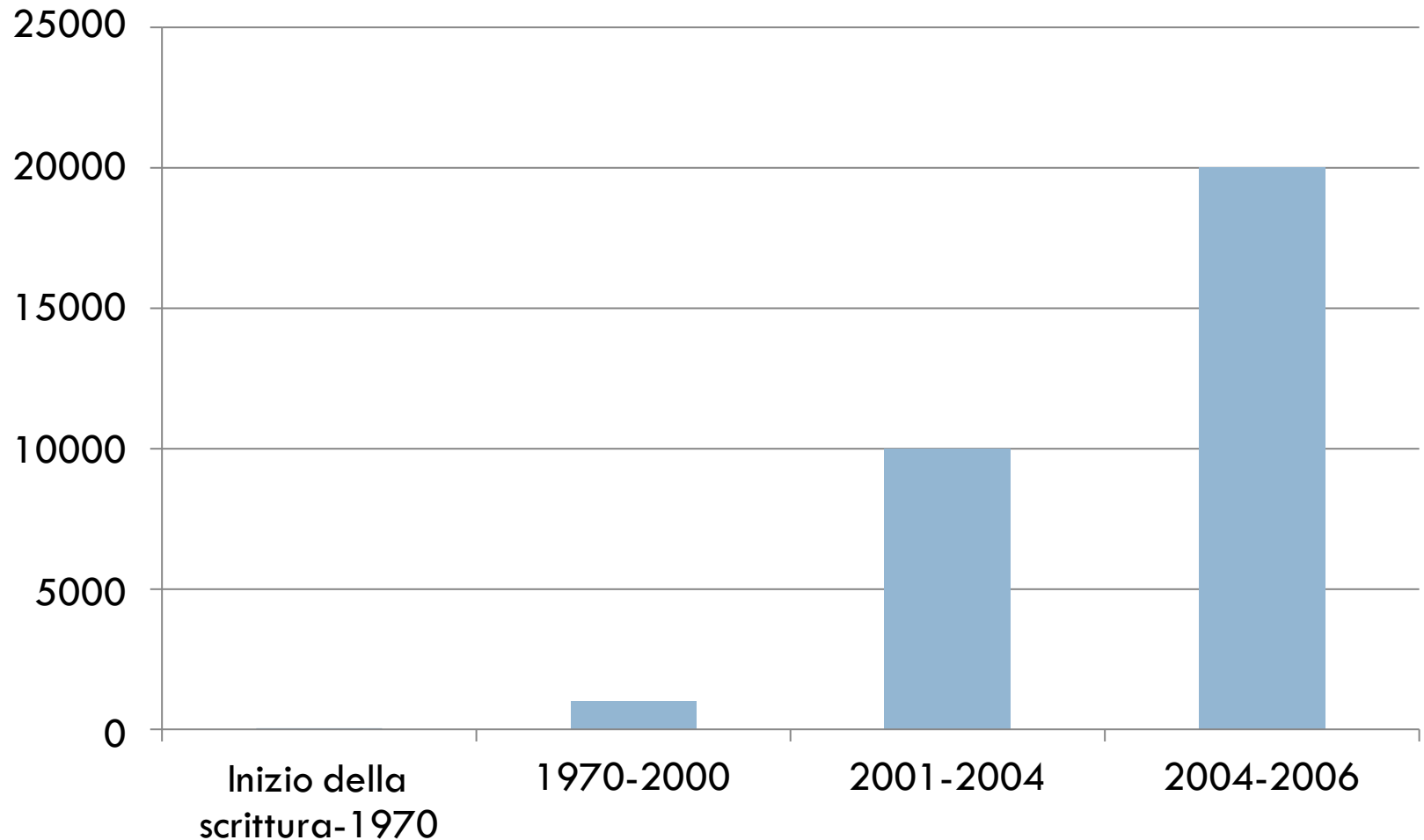
Un aggiornamento di questo studio ha rilevato che nei due anni dal 2004 al 2006 abbiamo prodotto l'identica quantità di informazioni nella metà del periodo.

Se volessimo indicizzare solo l'informazione prodotta nei primi 6 anni di questo secolo staremmo dunque parlando del doppio di tutta l'informazione scritta di tutta la storia dell'umanità fino al 1970.

Sviluppo della conoscenza attraverso il solo formale ?

16

Informazioni prodotte nel tempo



Personalizzare l'apprendimento

17

- Per “personalizzare l'apprendimento” occorre:
 - Superare la standardizzazione dei percorsi, facendo coesistere, accanto a un **nucleo comune ristretto di materie fondanti, differenziate ramificazioni dei percorsi;**
 - Tenere conto del fatto che le competenze si acquisiscono e si sviluppano in diversi contesti educativi, **formali** (la scuola), **non formali** (famiglia, luogo di lavoro, media, organizzazioni culturali e associative ecc.), **informali** (la vita sociale nel suo complesso)
- In questa operazione si dovrà tenere in grande considerazione il **principio di equità**, facendosi in particolar modo carico degli **svantaggiati**, di quelli cioè che hanno minori opportunità di autonomo accesso al sapere.

Quali punti?

18



Progettazione didattica per competenze e costruzione di curricula per il digitale.
Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.



Scenari e processi didattici per l'integrazione dei dispositivi mobili negli ambienti di apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola (**Bring Your Own Device - BYOD**)



Ambienti per la didattica digitale integrata per la collaborazione.
Progettazione di ambienti per la didattica digitale.
Uso di piattaforme di formazione.



Risorse educative aperte (**Open Educational Resources – OER**), archivi digitali online e affidabilità delle fonti.



Tecniche di costruzione di contenuti digitali per la didattica.



Documentazione didattica e valorizzazione di pratiche innovative.

Progettazione

19

Progettazione didattica per competenze e costruzione di curricoli per il digitale.

Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa

Le competenze nei documenti italiani ed europei:
Competenze chiave, EQF, e-CF (linee guida per l'utente e-CF) Assi culturali, Indicazioni nazionali, Linee guida, ...

Didattica delle competenze

Modelli di certificazione delle competenze

Metodologie didattiche innovative (EAS, Flipped classroom, ...)

- La classe capovolta - SuperQuark 13-08-2015
- Flipping the Classroom - G.Bonaiuti
- Esempi di percorsi in modalità Flipped classroom/EASFile



Risorse per approfondire

Tecnologia e didattica per una scuola digitale interattiva e sociale

La didattica nella tecnologia



Metodologie didattiche: un'introduzione

Scenari

22

Scenari e processi didattici per l'integrazione dei dispositivi mobili negli ambienti di apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola (**B**ring **Y**our **O**wn **D**evice - BYOD)

KIM. Videoproiettori interattivi, LIM
nel Cloud

Dispositivi
mobili

[Open Sankoré](#)

[Web whiteboard](#)
1
[Web whiteboard](#)
2

App didattiche

Ambienti

23

Ambienti per la didattica digitale integrata per la collaborazione.
Progettazione di ambienti per la didattica digitale.
Uso di piattaforme di formazione.

Piattaforme di eLearning

[Moodle](#)

[Edmodo](#)

[Google Classroom](#)

Risorse OER

24

Risorse educative aperte (**O**pen
Educational **R**esources – OER),
archivi digitali on line e affidabilità
delle fonti.

Tipologie di
repository

Ricerca in rete

Risorse OER

25

Le Risorse Educative Aperte sono materiali digitali offerti liberamente ed in maniera aperta per educatori, studenti, autodidatti per l'uso e il riuso al fine dell'insegnamento, dell'apprendimento e della ricerca.

Gli *Open Educational Resources* sono quindi materiali digitali e rappresentano un modello per la creazione e la condivisione dei contenuti.

Tecniche

26

Tecniche di costruzione di contenuti digitali per la didattica.

Software di produzione

[Blendspace](#)

[PowToon](#)

[Apowersoft](#)

[iSpring](#)

[Cmap](#)

[Prezi](#)

Documentazione

27

Documentazione didattica e
valorizzazione di pratiche innovative.

Aggregatori di risorse

[Pearltrees](#)

[Padlet](#)

Finalità

Formare persone capaci di **organizzare le loro conoscenze**, piuttosto che immagazzinare un accumulo di saperi

“Una testa ben fatta, piuttosto che una testa piena”

Montaigne





Lucio Santosuosso

Liceo Scientifico «*Alfonso Gatto*» – Agropoli

 [@Lucio.santosuosso@istruzione.it](mailto:Lucio.santosuosso@istruzione.it)

