

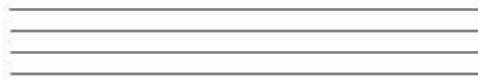


MODULO 3

**Metodologie didattiche utilizzate nella
formazione a distanza e integrazione
con le metodologie tradizionali**



PER UN'ETICA
DELL'INNOVAZIONE
DIDATTICA



S
C
U
O
L
A
&
S
P
O
R
T

MODULO 1

La realizzazione di un assessment iniziale degli studenti-atleti

MODULO 2

Il curriculum personalizzato dello studente-atleta

MODULO 3

Metodologie didattiche utilizzate nella formazione a distanza e integrazione con le metodologie tradizionale

MODULO 4

Strumenti didattici per la formazione a scuola e a distanza



Sommario

Obiettivi formativi del modulo.....	3
Unità Didattica 1 – La formazione a distanza e in rete.....	4
Unità Didattica 2 - Modelli di E-Learning.....	8
Unità Didattica 3 - Progettare un ambiente di apprendimento basato sul web.....	15
Unità Didattica 4 - Modelli e strategie didattiche: flessibilità, personalizzazione, riusabilità dei materiali	18

Obiettivi formativi del modulo.

- Formazione a distanza (FAD) e E-Learning.
- L'evoluzione della FAD.
- Modelli di E-Learning.
- Approccio e-learning e proposte metodologiche-didattiche.
- Come strutturare un percorso di studio per conciliare meglio le esigenze sportive con l'attività scolastica.

Unità Didattica 1 – La formazione a distanza e in rete

Oggetto di questo modulo sono le metodologie didattiche innovative legate alla formazione a distanza, in particolare all' e-Learning, e come esse possono essere integrate nella didattica tradizionale. La base di partenza sarà la definizione di formazione a distanza, quindi di FAD, e la relativa descrizione in chiave diacronica delle tre fasi in cui si è soliti distinguerla: in ognuna di esse cambiano il mezzo di comunicazione e la tecnologia utilizzati per realizzare e veicolare la formazione stessa. Nel tempo, infatti, si assiste non soltanto ad una evoluzione del mezzo di comunicazione della tecnologia legata alla formazione a distanza, ma anche ad una evoluzione delle teorie dell'apprendimento e, di conseguenza, al diverso impatto che tali teorie hanno anche sulle pratiche didattiche.

Si parte dal comportamentismo – inizi del '900 – con la definizione di Skinner, secondo il quale l'apprendimento è un processo di condizionamento, quindi di trasmissione, della conoscenza dall'erogatore al discente, dietro ricompensa, per passare al cognitivismo di metà anni 60, dove apprendere non significa più soltanto acquisire delle conoscenze in maniera trasmissiva, ma anche costruire la propria rappresentazione del mondo attraverso dei processi cognitivi che si distinguono da individuo a individuo. Infine spazio alla teoria dell'apprendimento che ha maggiormente influenzato l'e-learning, il costruttivismo.

Questo è il caso in cui inizia ad emergere il ruolo attivo del discente: nel processo di apprendimento l'alunno è al centro, è il protagonista del processo educativo, attorno al quale si costruiscono degli ambienti di apprendimento costruttivista in cui emergono delle metodologie didattiche attive. Ciò significa che bisogna aiutare il discente nella costruzione del suo apprendimento, ma anche favorire ciò che è già in lui e quindi permettergli di acquisire maggiore conoscenza attraverso gli strumenti interattivi e la collaborazione con gli altri. “Discente”, “al centro del processo di apprendimento” e “protagonista attivo della costruzione della sua conoscenza” saranno le parole chiave di questo percorso.

Alcuni esempi pratici sulla progettazione di ambienti di apprendimento online e software didattici daranno avvio alla didattica innovativa, andandosi ad integrare nella didattica tradizionale, che conserva le sue caratteristiche peculiari. In letteratura molti si sono occupati di Formazione a distanza e l'elemento comune alle molteplici definizioni resta la formazione e trasmissione di conoscenze in assenza di vincoli spazio – temporali dei protagonisti.

La FAD quindi si caratterizza per due elementi fondamentali: la separazione spazio-temporale tra docenti e discenti e l'utilizzo di strumenti di comunicazione che vadano a colmare tale separazione. Questo significa, volendo utilizzare una definizione ISFOL del 1994, che la FAD si concretizza in attività tali da favorire l'auto-istruzione interattiva attraverso canali di comunicazione multimediale. Lo studente, in base alle proprie necessità e alle proprie possibilità, può scegliere il luogo e il momento più opportuni per avviare il processo di apprendimento, mentre l'evoluzione della FAD ha seguito negli anni un percorso corrispondente allo sviluppo degli strumenti di supporto necessari alla divulgazione. Ciò che distingue le tre generazioni nelle quali vengono identificati i modelli di FAD sono i media utilizzati e le relative differenti motivazioni, a seconda del contesto storico di riferimento.

Agli inizi la ragione principale era permettere il completamento della formazione a quanti, per motivi per lo più geografici, non potevano frequentare la scuola o le strutture formative. Oggi invece si percepisce principalmente un bisogno di utilizzare la formazione a distanza per poter rispondere all'apprendimento continuo - quindi al bisogno di formazione continua - in una società come quella attuale, definita della conoscenza; diventa infatti importante la formazione della persona, non solo iniziale, ma anche all'interno di tutto l'arco della vita, per questo si parla di lifelong learning. In ogni caso, il principale merito della FAD è stato quello di svincolare i limiti spazio - temporali. L'innovazione introdotta dalle tecnologie permette oggi di creare dei materiali didattici che siano più vicini alle esigenze dei nuovi studenti, così come di ristrutturare dei percorsi formativi secondo le esigenze proprio dei discenti. Quindi la diffusione della FAD è stata favorita dalle tecnologie ma - unitamente ad esse - il passaggio dalla FAD all'e-Learning è legato molto allo sviluppo di nuove teorie dell'apprendimento e di nuove visioni e modelli pedagogici. Nelle teorie comportamentiste lo studente è essenzialmente visto come un attore passivo, per passare alle teorie cognitive prima e costruttiviste poi in cui, invece, egli recita un ruolo attivo e diventa il protagonista del processo educativo. Quindi, mentre nelle teorie comportamentiste iniziali di Thorndike e Skinner il soggetto rispondeva in modo condizionato allo stimolo, il cognitivismo introduce il concetto secondo cui il comportamento e l'apprendimento non sono soltanto la risposta a uno stimolo, ma rappresentano una strategia attiva per soddisfare uno scopo. L'apprendimento diventa un mezzo per interagire con l'ambiente mediante capacità, sempre più efficaci, di risolvere problemi e di strutturare gli schemi cognitivi. Per la prima volta comincia a evidenziarsi il ruolo attivo dello studente nell'apprendimento e nella costruzione dell'ambiente che lo circonda. L'evoluzione della FAD verso l'e-Learning è condizionata soprattutto dalle teorie di tipo costruttivista (Vygotsky, seconda metà del Novecento) e il soggetto comincia ad essere al centro del processo educativo: ognuno di essi è caratterizzato da uno stile di apprendimento e adatta il proprio stile sia in base al contesto in cui è immerso, che alla propensione dettata dalle sue esperienze di vita. Si fa riferimento, allora, anche al ciclo di Kolb che consta di quattro fasi: esperienza concreta, riflessione, formulazione di nuovi concetti e verifica. All'interno, poi, delle teorie costruttiviste si inserisce anche il concetto di apprendimento collaborativo, ovvero la costruzione della conoscenza a partire dalla condivisione del sapere comune a più soggetti.

Sono tre, ora, le fasi in cui la formazione a distanza viene a declinarsi. La prima è quella dell'istruzione per corrispondenza, con le prime forme significative di istruzione a distanza che risalgono alla fine dell'800: la diffusione dei sistemi postali e lo sviluppo dei sistemi di trasporto resero infatti possibile la diffusione dei materiali di studio a gruppi di soggetti dislocati su vaste aree geografiche. Le prime scuole per corrispondenza nacquero negli Stati Uniti e in Canada alla fine dell'800, si trattava di corsi erogati prevalentemente da enti privati e non istituzionali, finalizzati a fornire un'istruzione di base e una preparazione professionale a studenti residenti in zone disagiate o comunque nei confronti di persone che non avevano tempo e modo di poter frequentare in presenza le scuole. Queste scuole, anche se private, inviavano il materiale didattico a casa e, insieme a test di verifica che il docente poteva ricevere indietro compilato dallo studente: era questo era l'unico momento di interazione tra docente e discente. Successivamente agli interventi basati esclusivamente sulla

corrispondenza cartacea, si avviarono invece delle sperimentazioni che applicavano all'istruzione le tecnologie allora disponibili quali il telefono e la radio. Nel corso dei primi anni del '900 la BBC propose un programma di lezioni integrative dei corsi scolastici, per cui Radio Canada diffuse un programma radiofonico per istruire gli agricoltori al miglioramento delle tecniche professionali senza doversi muovere dal proprio luogo di lavoro. Sempre negli stessi anni, inoltre, si diffusero gli insegnamenti telefonici a supporto degli studenti con handicap. In Europa, invece, la situazione è stata molto diversa perché legata ai disagi provocati dai conflitti mondiali; in Francia e in Italia le prime forme di istruzione per corrispondenza o comunque attraverso il telefono e la radio iniziano a partire negli anni '50. Un programma che ha portato all'alfabetizzazione di milioni di italiani è stato sicuramente la scuola Radio Elettra, così come una serie di lezioni diffuse negli anni '60 con "Non è mai troppo tardi", un programma televisivo che ebbe molto successo e che chiunque fosse in possesso di un televisore poteva tranquillamente vedere da casa oppure nei centri di ascolto, diffusi su tutto il territorio. Dagli anni '60 si diffonde una nuova forma di formazione a distanza, un'istruzione di tipo plurimediale e multimediale. Questo comporta un'integrazione anche nei vari mezzi di comunicazione utilizzati nella formazione a distanza: materiale cartaceo, trasmissioni radiofoniche, programmi tv e registrazioni sonore. Soltanto più tardi, alla fine del '900, compaiono i floppy disk, CD-ROM contenenti informazioni strutturate e delle prove di autoverifica. L'approccio didattico dominante era la progettazione curricolare, che scomponeva problemi complessi in unità più semplice e le sottoponeva continuamente a delle verifiche. In questa FAD di seconda generazione compaiono le prime forme di interazione tra docente e discente; l'interazione è ancora molto simile a quella di prima generazione - limitata, cioè, allo scambio di qualche elaborato e di prove di verifica - però comincia ad emergere l'assistenza di tipo telefonico e via fax da parte del docente, così come questi momenti si combinano con delle brevi ore di formazione in presenza che mettono in rapporto il discente con il docente. L'apprendimento è ancora inteso come un processo individuale, la didattica è ancora di tipo erogativo e non interattivo e prevede una trasmissione di contenuti a cascata dal docente al discente. In questo contesto, quindi, lo studente, desideroso di porre domande e soddisfare curiosità, rappresenta un problema perché non sono ancora presenti delle soluzioni che permettono al docente di essere in contatto sincrono con il discente. Dopo le prime due fasi di formazione a distanza, la formazione in rete si differenzia dalle prime due perché il processo di apprendimento non è più di tipo individualista, ma diventa un fenomeno sociale mediato dalla tecnologia.

Si parla di online education perché la maggior parte del processo formativo avviene in rete e perché si valorizza la collaborazione del singolo discente con il gruppo, cui il docente si rivolge nella sua interezza. L'interazione in rete si presta a strategie di apprendimento attive e collaborative. Il termine rete assume un significato più ampio, perché non implica soltanto un gruppo di computer in comunicazione tra loro per condividere dati, ma anche l'adozione di strategie didattiche collaborative che esaltano la dimensione sociale del processo di apprendimento, attraverso l'attivazione di una rete di individui: è nell'evoluzione della formazione in rete che si inserisce il concetto di e-Learning.

L'e-Learning comporta l'uso di mezzi di comunicazione digitale, la separazione tra docenti e discenti, la comunicazione tramite newsgroup, l'email e oggi sempre di più i social, favorendo uno scambio di informazioni e di idee fra persone, indipendentemente dal luogo e dal tempo della formazione. L'e-Learning si configura quindi come la tipologia di apprendimento e insegnamento che coinvolge sia il prodotto, che il processo formativo. Il prodotto è la tipologia di materiale con contenuto messo a disposizione in formato digitale, attraverso supporti informatici e di rete. Il processo formativo è invece la gestione dell'iter didattico che coinvolge gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione e valutazione. Il valore aggiunto dell' e-Learning è il servizio di assistenza e tutoring nelle modalità di interazione sincrone e asincrone, di condivisione e collaborazione a livello di community. Ciò che è necessario favorire non è l'utilizzo della rete per riproporre una didattica tradizionale d'aula (quali lezioni in videoconferenza) ma l'uso di approcci pedagogici nuovi che sfruttano la comunicazione mediata dal computer.

Vediamo quali sono gli assunti dei processi formativi in ambienti online.

In un ambiente online l'apprendimento è concepito come un processo dove insegnanti e alunni sono partecipanti attivi e dove il sapere non è qualcosa di consegnato agli studenti, ma ciò che invece emerge dal dialogo attivo attraverso il quale gli studenti cercano di capire e applicare concetti e tecniche. Nei processi formativi in ambiente online esistono diversi stili di apprendimento e gli studenti, quando apprendono nuove conoscenze, gli attribuiscono il loro significato; ciò che fa la differenza nel mantenimento e nella trasmissione dei contenuti non è ciò che viene fatto dagli insegnanti, ma ciò che gli studenti sono incoraggiati a fare da soli. In questa definizione sono evidenti le influenze delle varie teorie pedagogiche dell'apprendimento, dalla teoria associazionista (che promuove una conoscenza nell'ottica bottom-up), in cui il soggetto che apprende partecipa attivamente alla costruzione della realtà giungendo a dei livelli sempre più alti di comprensione, alla teoria cognitivista, in cui la costruzione della realtà cessa di essere considerata come qualcosa di oggettivo (perché lo studente contribuisce a tale creazione attribuendogli dei significati personali). Come abbiamo già detto, la prospettiva teorica che ha maggiormente condizionato ed influenzato la concezione dell'apprendimento in un ambiente online è quella costruttivista, perché l'interazione diventa essenziale per l'apprendimento e perché è un processo con cui vengono interiorizzate nuove abilità e l'interazione conduce a concepire l'apprendimento come un fenomeno sociale e personale. Superando le teorie precedenti, il costruttivismo mette in discussione i tradizionali modelli razionali e lineari e inoltre costituisce un apparato teorico di più ampio respiro, che permette di rivalutare il ruolo prioritario e attivo del soggetto che conosce. Il suo approccio antropologico e sistemico alla conoscenza diventa la cornice teorica di nuovi modelli di apprendimento, improntati alla collaborazione, all'interazione, al confronto e alla costruzione di nuovi significati. In questa nuova prospettiva le tecnologie diventano il mezzo di supporto per la collaborazione, tecnologie cooperative in grado di promuovere la condivisione del sapere, di cui la rete ne esalta l'attività.

Unità Didattica 2 - Modelli di E-Learning

Cosa significa e-learning e in che moda ha inciso sull'evoluzione della formazione a distanza? È il termine stesso che lo dice: la "e" sta per electronic, mentre learning per apprendimento. Quindi un'attività di formazione ripensata all'interno di un ambiente di rete. La rete unisce e collega, anche se, di converso, paradossalmente, l'insegnamento realizzato nell'ambito della rete prevede tempi e spazi di apprendimento dell'allievo più ristretti. Nella didattica tradizionale l'insegnamento è separato dall'apprendimento come luogo e come tempo. Nell'e-Learning avviene spesso invece che le due funzioni si integrino e siano orientate a mettere in evidenza i tempi e i modi di chi apprende e non di chi insegna. Il centro sta nell'apprendimento, di gruppo e condiviso. Nella logica della rete i soggetti si collegano tra di loro e fanno gruppo, comunità. Si esce quindi dalla logica di una didattica tutta centrata sull'individuo e si mettono in evidenza le caratteristiche di una comunità che apprende. In un processo di e-Learning l'attenzione è incentrata sull'utente. L'idea di fondo è che la formazione dovrebbe essere intesa come un processo al quale l'utente partecipa attivamente, una concezione del tutto diversa rispetto a quella promossa dai precedenti sistemi di educazione a distanza, dove la formazione era vista come un processo unidirezionale che partiva dal docente e andava verso il discente. L'elemento più interessante dell' e-Learning è quello della flessibilità dei ruoli, dei contenuti e delle attività. Mentre nella didattica tradizionale prevale la pianificazione, qui la progettazione è soltanto a livello macro e di fatto molto legata a ciò che avviene in itinere ed è capace di far cambiare la concezione del singolo e del gruppo. Si torna quindi a una logica artigianale dell'apprendere costruendo insieme, dell'apprendere in situazione. È un andare avanti recuperando la personalizzazione e la socializzazione: tutto ciò che la didattica tradizionale, troppo legata ai tempi e ai modi dell'insegnamento, aveva dimenticato. Fine ultimo di ogni sistema di e-Learning è quello di favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze, attraverso sia l'erogazione elettronica di contenuti da fruirsi in modo autonomo, che la partecipazione ad attività online funzionali al consolidamento, all'esercizio, all'applicazione delle conoscenze in via di acquisizione sotto la supervisione di un docente tutor e tramite l'interazione con gli altri componenti del proprio gruppo di studio. L'approccio metodologico adottato da un corso in modalità e-Learning dovrebbe essere capace di sfruttare tutte le specificità della rete, in particolare l'interattività e la multimedialità. Quindi il corsista dovrebbe essere stimolato a giocare un ruolo attivo, disponendo di materiali interattivi come strutture ipertestuali navigabili, laboratori virtuali e materiali strutturati in un percorso formativo che sia contestualizzato rispetto all'esperienza personale dei corsisti stessi, rispetto ai compiti operativi e basato sulla risoluzione di problemi. Per la realizzazione di un sistema di e-Learning è necessario definire quale modello adottare: il modello dovrà soddisfare le nostre esigenze (quindi esigenze formative di partecipazione anche dello studente e del gruppo). Definire un modello di e-Learning diventa essenziale perché ha poi delle dirette conseguenze su quello che vogliamo ottenere. Ogni modello di e-Learning è infatti caratterizzato da determinati strumenti di progettazione, di realizzazione del corso stesso e anche di valutazione finale delle attività online che vengono proposte, per cui è necessario conoscere qual è il nostro scopo e quali sono gli obiettivi che vogliamo raggiungere. Gli approcci all'e-Learning - nella realizzazione di un corso di istruzione e di formazione - in realtà possono anche combinarsi tra loro per dar vita a una

strategia didattica che sia funzionale ai propri obiettivi formativi dichiarati a inizio corso. Ad esempio, due tipologie di formazione apparentemente opposte, quali l'approccio erogativo e quello collaborativo, potrebbero "mixarsi" per fornire materiali didattici chiusi da poter fruire in maniera autonoma e per favorire, invece, la ricerca collaborativa destinata e finalizzata alla soluzione di un problema in un determinato dominio disciplinare.

Quali sono le caratteristiche dei diversi approcci, da leggere sulla base del processo di apprendimento a distanza che si intende favorire?

Se l'apprendimento è autonomo, l'approccio sarà di tipo erogativo. Vuol dire che l'individuo fruisce autonomamente dei materiali messi a disposizione in rete dal docente, senza interagire con altre persone, né con il discente, né con altri appartenenti al suo stesso gruppo di studio. In questo caso la caratteristica fondamentale sta nei contenuti, quindi nella capacità del docente di fornire degli e-content che siano esaustivi e che possano essere anche forniti in diversi formati quali le video lezioni, le documentazioni, i materiali cartacei di approfondimento messi online anche in formato PDF, oppure facendo affidamento ad altre risorse prese dalla rete. È un tipo di approccio che si presta bene dove i numeri della formazione sono molto elevati e quindi si ha a che fare con un numero maggiore di studenti. L'interazione è soprattutto tra lo studente e il contenuto, il ruolo del docente è quello di un tutor a supporto didattico metodologico.

Nel caso dell'apprendimento attivo o interattivo, l'approccio sarà di tipo wrap around: l'individuo acquisisce materiali presi dalla rete, ma ha una continua interazione con il docente tutor, che in questo caso fornisce un supporto continuativo lungo il processo di formazione. L'attenzione si sposta dai contenuti erogati attraverso la rete agli aspetti circostanti ad essi - quindi l'applicazione in contesti specifici, in presenza di situazioni problematiche - attraverso strategie problem centred, di simulazione esperienziale e di apprendimento situato. Ci si basa sul concetto di costruzione attiva della conoscenza e questo, quindi, presuppone che il processo di apprendimento con caratteristiche di flessibilità e apertura lasci spazio anche all'autodefinizione in itinere. Questo tipo di approccio cerca di realizzare, attraverso le tecnologie di rete, un ponte tra lo studente e il docente. Può basarsi su precise consegne di lavoro (assegnate agli studenti con indicazioni sui materiali da utilizzare) nonché sulle metodologie e i problemi da risolvere. Colui che gestisce l'interazione tra docente e studente - cioè il docente, perché fa delle proposte di attività - propone i materiali e fornisce anche degli stimoli necessari a rendere vivo lo spazio virtuale.

Infine l'apprendimento può essere di tipo collaborativo. Un gruppo di studenti partecipa attivamente alle attività con uno o più docenti tutor, le attività proposte prevedono delle discussioni o l'invio in ambienti pubblici di risultati di esercitazioni individuali o di gruppo e il docente interviene correggendo, consigliando e fornendo ulteriori spazi, spiegazioni ed esercitazioni. L'approccio collaborativo è in linea con il principio wrap around, ma è proiettato in una dimensione di gruppo, a differenza del wrap around vero e proprio, che è centrato sull'interazione studente-docente-tutor, dove il docente gestisce e reindirizza il percorso del primo, l'approccio collaborativo gioca sull'interazione tra pari studente-studente. Quindi, in questo, la figura del docente-tutor può essere quella di intervenire su esplicita richiesta del gruppo, incoraggiando, stimolando e motivando (anche reindirizzando) il lavoro del gruppo qualora questo stia uscendo fuori da quelli che sono gli obiettivi della

formazione stessa. L'approccio collaborativo si presta molto bene all'apprendimento per progetti, anche se vanno tenuti in considerazione i limiti e i vincoli della sua applicazione: la possibilità, cioè, di organizzare gruppi di apprendimento numericamente contenuti perché maggiore è il numero di componenti del gruppo, altrettanta è la complessità organizzativa delle interazioni, quindi minore poi è l'efficacia. Altro problema è garantire la presenza dei membri del gruppo in una determinata finestra temporale. Che cosa significa? Che anche se il collaborative-learning può essere sviluppato utilizzando delle interazioni asincrone fra i componenti del gruppo, non si può prescindere dal rispetto di tempistiche che ne scandiscono il lavoro. Non c'è un modello unico di utilizzo di modello di e-Learning, tutto dipende da quelli che sono i nostri obiettivi didattici, quindi nello stesso corso sarà anche possibile integrare modelli diversi.

L'approccio e-Learning e le proposte metodologico-didattiche.

Nella didattica di tipo erogativo ricadono più o meno tutte le azioni didattiche paragonabili a una lezione frontale, quali la registrazione audio - video, la lezione in web conference, oppure i courseware pre-strutturati, ovvero qualsiasi materiale strutturato ai fini didattici e offerto in ambienti web. La didattica erogativa non è difficile da organizzare, ma deve essere posta molta attenzione al modo in cui sviluppiamo i contenuti, in particolare i contenuti trattati, per essere veicolati in maniera elettronica, devono essere trasformati in altri formati: pdf, registrazioni audio, video - lezioni. Bisogna tener conto anche dei criteri che si scelgono ed utilizzano per realizzare questi contenuti: c'è da prestare attenzione alla tipologia di oggetto che si trova in rete e si propone agli studenti. Che la lezione frontale sia sincrona o asincrona, c'è qualche suggerimento didattico su cui basare la lezione.

Sarà di tipo asincrono una lezione videoregistrata, è sincrona, invece, una webconference. I punti sono più o meno quelli a cui si presta attenzione nella organizzazione di una lezione frontale - quindi descrivere i punti chiave della lezione enfatizzandone gli aspetti distintivi - utilizzando tecniche, però, diversificate, quali l'integrazione di immagini come foto, schemi, oppure anche inserimento diretto di video. E poi : variare i formati con cui si presenta il contenuto per mantenere l'attenzione sempre costante dello studente, dare un valore aggiunto a quanto riportato sui manuali e in generale su tutto il materiale messo a disposizione, stimolare l'attenzione dei discenti (usando analogie, paradossi, immagini, video anche studi di caso reali), stimolare il recupero delle conoscenze pregresse collegando la nuova lezione con altre già precedentemente erogate - in questa maniera favoriremo nello studente la capacità di collegare nuove conoscenze a quelle già acquisite - alternare poi alle elezioni dei momenti di autovalutazione, ad esempio fornendo dei test o degli esercizi a scelta multipla, questo favorirà la partecipazione e la preparazione dello studente per la lezione successiva.

Quali sono le tecnologie da impiegare? In questo caso si utilizzeranno degli strumenti di authoring, che sono dei software di sviluppo che permettono anche ad operatori senza specifiche competenze informatiche di programmazione di creare delle lezioni, degli esercizi, delle prove di verifica personalizzabili per lo sviluppo di content. Gli strumenti di authoring di solito consentono di creare documenti multimediali quali, ad esempio, un libro elettronico, una presentazione, un giornale multimediale, un tutorial, un test di verifica semplicemente

collegando insieme gli oggetti, testi, immagini, audio, animazioni, creando delle relazioni tra loro e definendone una successione sequenziale e causale degli stessi.

Ci sono vari esempi di strumenti intuitivi, facili da usare. Uno di questi è X-learning, un software che permette ai docenti di pubblicare contenuti online professionalmente costruiti. Questi contenuti possono essere integrati all'interno di un sistema di gestione, quale un LMS (Learning Management System), che è un sistema di gestione di contenuti online tramite piattaforma, quale è Moodle, una delle più utilizzate dai docenti. L'offerta formativa viene quindi inserita all'interno di questi strumenti, di tipo X- Learning, che permettono di creare quindi dei materiali multimediali senza avere delle conoscenze specifiche del linguaggio HTML o XML, consentendo, inoltre, di integrare all'interno dell'oggetto risorse utili riutilizzabili sotto vari formati quali JPEG, mp3 oppure video. Il download del programma è molto semplice, esistono diverse versioni per vari sistemi operativi, ma non per i tablet. In sintesi, è un editing multimediale, le cui caratteristiche sono quelle di essere un software libero, open source, che quindi permette la navigabilità degli oggetti e restituisce all'utente una risorsa in formato digitale, che ne permette l'esplorazione a livello di navigabilità. E' poi un software multipiattaforma, che presenta diverse versioni per i vari sistemi operativi.

Un altro esempio di software intuitivo e facilmente utilizzabile è Prezi, uno strumento di authoring online molto generico che però permette di costruire delle mappe concettuali e dei contenuti didattici strutturati o semistrutturati. È uno strumento di presentazione con i contenuti che possono essere "zoomati", navigati in base all'organizzazione che il docente vuole dargli. È un tipo di software che permette anche di collaborare a più mani allo stesso oggetto, quindi in remoto è possibile lavorare sulla propria presentazione per ottenere poi un oggetto comune. Ecco allora che Prezi è anche una community dove gli utenti possono commentare il lavoro fatto dagli altri e lavorare anche sulle pubblicazioni altrui, registrandosi facilmente perché è possibile utilizzare le credenziali legate ad altri social, quali Facebook.

Uno dei benefici di questo account è sia poter rendere private le presentazioni, che metterle a disposizione degli altri. Tra le caratteristiche di Prezi che possono essere utilizzate in ambiente didattico c'è la possibilità di creare dei semplici schemi, costruire delle mappe o presentare argomenti specifici, in modo da poter soddisfare esigenze diverse. Inoltre, all'interno delle presentazioni, è possibile incorporare materiali di diverso formato quali immagini, forme, diagrammi, video presi da youtube semplicemente inserendo il link. Prezi, al contrario di un semplice PowerPoint, permette di organizzare dei contenuti di accompagnamento a una lezione anche tradizionale in maniera molto avanzata. La versione web di Prezi funziona con tutti i browser – ne esiste anche una per iPad ed iPhone – mentre la versione desktop va invece scaricata e installata localmente, ma la licenza di prova dura 30 giorni. Un altro esempio di software è house articulate, una suite di applicazioni basata su Microsoft PowerPoint che si compone di 4 prodotti, ciascuno per una funzione diversa, dalla creazione di contenuti multimediali in aggiunta a quiz, sondaggi e anche all'aggiunta di piccoli video realizzabili anche con la propria webcam. Un altro software authoring è una versione articoli storyline, un software che è in grado di costruire dei corsi interattivi anche su dispositivi mobili (quindi esportando in diversi formati tra cui HTML5, flash e IOS, un software più avanzato e quindi, forse, meno intuitivo rispetto agli altri).

Un altro esempio di software è iSpring Free, convertitore avanzato freeware di un semplice PowerPoint in formato flash. Questo significa che una presentazione statica in PowerPoint che contiene dei semplici elementi interattivi, in realtà può essere implementata con elementi interattivi più avanzati quale un audio, oppure degli effetti di transizione più evoluti perché il servizio SCORM è utile ai docenti per poter tracciare e, in molti casi, certificare l'avvenuta formazione. Un esempio di software molto utilizzato dai docenti in Italia è sicuramente Camtasia Studio, un software authoring ed editing video. Storicamente è sempre stato visto come un ottimo screen capture, il termine indica ciò che viene visualizzato in un determinato istante sullo schermo. Questo permetteva di creare dei tutorial in formato video e anche per questo ha affiancato a questo core di funzionalità la possibilità di inserire test, sondaggi ed esportare anche in formato SCORM (la versione gratuita di Camtasia che è disponibile soltanto per 30 giorni). Un altro programma gratuito di tipo open source è Exert, sviluppato dall'Università di Nottingham e utile alla progettazione di Learning Objects, ovvero di elementi didattici modulari digitali, fruibili sul web e utilizzabili in contesti di apprendimento interattivi, anche questi dotati dello standard SCORM. Per un approfondimento su come valutare il software didattico più utile a soddisfare i propri obiettivi di studio si suggerisce lettura di un materiale di studio che è stato pubblicato su scuola valore, una piattaforma del Ministero dell'Istruzione, in cui viene proposto del materiale denominato "software didattico" e in cui si ritrovano dei suggerimenti su quali programmi utilizzare e come valutarne la scelta. Ricadono nell'approccio attivo tutte le azioni didattiche in cui è prevista una forma di interazione tra i docenti e gli studenti e tra gli studenti stessi. Si tratta, quindi, di interazione interpersonale tra studente e docente: in questo caso il ruolo del docente è quello di fornire dei chiarimenti, delle dimostrazioni e delle spiegazioni aggiuntive attraverso l'utilizzo dei forum. Un ulteriore esempio, oltre al forum, è anche l'utilizzo del webinar, in cui abbiamo una fase di preparazione iniziale, in cui nella settimana precedente il docente dovrà preparare gli studenti alla partecipazione ed in cui chiarirà l'obiettivo del webinar, oltre a fornire i materiali necessari che saranno utilizzati durante il webinar stesso. Si chiede, inoltre, la formulazione di una o due domande da porre al docente tutor. Uno strumento molto utile e che tutti hanno a disposizione, con un indirizzo mail, è certamente Google Plus, che fornisce gli strumenti per poter dar vita e realizzare un semplice webinar.

La seconda fase è quella di conduzione, dove il docente è impegnato nella risposta alle domande che i corsisti andranno a porre. Quest'ultimo approfondisce la tematica e inoltre modera la discussione che si verrà instaurare tra gli studenti.

La terza fase è la fase di sintesi. A chiusura dell'intervento online, agli studenti vengono restituite le conclusioni: questo li faciliterà nello studio successivo.

La quarta fase è la fase di riscontro, ovvero verrà fornito un feedback agli studenti. La richiesta di sviluppo di un elaborato in forma autonoma da parte dello studente necessita che questo rifletta in maniera autonoma sui contenuti che sono stati erogati a tutta la classe.

Quali sono le tecnologie che saranno utilizzate per l'approccio attivo? Intanto degli ambienti di supporto all'interazione tra gli studenti, quali i più semplici forum e anche tutti gli strumenti del Cloud, come, ad esempio, la suite di strumenti che mette a disposizione Google: il Cloud è uno spazio di archiviazione personale che risulta accessibile in qualsiasi momento in

ogni luogo, quindi utilizzando una semplice connessione dentro il Cloud possiamo trovare tutti i materiali tutti i documenti che vogliamo utilizzare per la nostra lezione.

Gli ambienti di webconference, inoltre, possono essere messi a disposizione anche per seminari e workshop online – nel caso di webinar con una restituzione individuale o collaborativa di elaborati – prevedendo delle risorse per la produttività personale o di gruppo, quali, ad esempio, pagine condivise di wiki oppure strumenti messi anche a disposizione all'interno di Google Drive e quelli che ci permettono la restituzione dell'elaborato stesso. L'approccio attivo prevede anche interazione fra studenti, che in questo caso saranno anche i gestori della comunicazione, mentre il docente avrà il ruolo di supporto e facilitatore del processo di apprendimento. La comunicazione può essere spontanea oppure di mutuo aiuto fra gli studenti e svolgersi attraverso blog, forum, wiki ed altri eventuali strumenti social, oppure essere organizzata in funzione di un preciso compito, assegnato dal docente, all'intera classe. In questo caso saranno utilizzati degli ambienti di supporto all'interazione online fra studenti (forum) e fornite anche delle risorse web funzionali alla restituzione degli elaborati. Si tratta di interazioni funzionali allo sviluppo degli elaborati stessi, individuali o di gruppo, e che prevedono un feedback automatico fornito dal docente tutor. L'elaborato è legato alla strategia didattica adottata dal docente ed è funzionale al raggiungimento di un obiettivo di studio. Una delle strategie didattiche è sicuramente la web quest: un'attività di ricerca strutturata, preorganizzata dal docente tutor, nel corso della quale gli studenti, in modo individuale oppure organizzati in gruppo, raccolgono informazioni sul web per realizzare dei prodotti che dimostrino la loro capacità di rielaborare le informazioni in maniera autonoma. Un'altra strategia didattica è il problem solving, utilizzata per attivare le conoscenze acquisite al fine di risolvere una situazione problematica. La richiesta finale dell'attività deve essere molto chiara, bisogna indicare l'obiettivo che si vuole raggiungere e il tipo di prodotto atteso. Ancora, lo studio di caso, una strategia simile al problem solving, ma in questo caso ciò che viene proposto è una attività di apprendimento in situazione, dove la situazione si presta a essere gestita in modi diversi e ugualmente efficaci. Infine il Project Work, un'attività centrata sulla realizzazione di un progetto e consistente nell'assegnare a studenti un'attività che consente a loro di attivare, mettendole in pratica, le conoscenze acquisite attraverso l'utilizzo delle videolezioni, materiali di studio multimediali o la partecipazione al webinar. Le tipologie di elaborati finali (che si possono richiedere come restituzione di un compito da parte degli studenti) possono essere diverse e possono includere anche mappe concettuali. Ma quali sono alcuni strumenti che possono aiutare docente e studenti a costruirle?

Edraw è un utile programma per creare mappe concettuali colorate e divertenti, View è un software open source per la creazione di mappe concettuali con la particolarità di poter utilizzare nella rappresentazione un numero molto elevato e vario di oggetti. XMind, che è un editor per creare mappe concettuali di ogni tipo, offre strumenti intuitivi e la possibilità di personalizzare ogni mappa in vario modo, aggiungendo immagini, allegati e layout grafici anche diversi. Un vantaggio che presenta, rispetto agli altri software, è la possibilità di condividere la mappa online, quindi registrandosi a un sito è possibile condividere il proprio lavoro con altre persone registrate allo stesso. My Maple, invece, è un software che consente di trasformare velocemente un testo in una mappa concettuale, molto utile per gli educatori e gli insegnanti che vogliono ricorrere alla pianificazione di attività o organizzare sessioni di

brainstorming; il software è molto facile da utilizzare grazie a un'interfaccia intuitiva e accattivante. Essay Map un'utile applicazione online che permette di creare in pochi click e con l'aiuto di una semplice guida uno schema riassuntivo per spiegare e ricapitolare concetti e idee chiave riguardo un qualunque argomento. Bluemind e Dropmind sono ancora altri esempi di software utili per la costruzione di mappe concettuali in grado di supportare tutti i principali formati di immagine e sono facili da utilizzare, oltre ad offrire una vasta gamma di strumenti all'interno del kit. Si presta molto all'approccio attivo anche l'utilizzo del wiki, che può essere funzionale alla restituzione di un elaborato finale, ad esempio fornito in anticipo dal docente in maniera pre-strutturata con la richiesta, da parte del docente ai discenti, di aggiungere delle parti di testo che possono essere scritte a più mani. Il wiki è uno strumento che permette la condivisione di un documento sostanzialmente di tipo testuale, ma che all'interno può contenere anche dei richiami a link esterni e ne favorisce dunque un utilizzo più interattivo. I wiki hanno due tipologie di scrittura: il primo è il document mode, nel quale tutti coloro che scrivono, creano documenti e lasciano le modifiche che apportano in modo anonimo (con il tempo altri autori inseriscono anche loro le loro modifiche e il documento diventa gradualmente il frutto di un lavoro condiviso); il secondo modo di utilizzo del wiki è il tred mode, dove coloro che contribuiscono, portano avanti una discussione composta da messaggi firmati. Sul wiki stesso ogni messaggio si aggiunge ai precedenti e lascia il precedente invariato. I wiki sono un mezzo completamente ipertestuale con una struttura di navigazione non lineare; di solito, all'interno del contenuto di una pagina, è presente un numero notevole di link ad altre pagine, quindi il wiki permette di utilizzare delle metodologie di educazione e di apprendimento quali il collaborative learning e il cooperative learning.

L'approccio collaborativo è la riproposizione in modalità di gruppo di molte delle strategie già descritte per l'apprendimento attivo, in questo caso è necessario che il docente-tutor organizzi dei gruppi di apprendimento medio-piccoli, avendo cura di definire accuratamente uno script da consegnare agli studenti e contenente l'obiettivo del lavoro, il prodotto da realizzare e le risorse online da utilizzare. Quali le tecnologie da impiegare? Ambienti di comunicazione di tipo sincrono e asincrono, quali ad esempio forum e chat, ambienti per la condivisione del materiale (quindi ad esempio il Google Drive). I principi di fondo che ispirano l'apprendimento collaborativo sono essenzialmente: l'interattività, la modularità, il ricorso a più figure professionali e in particolare a più figure tutoriali. L'interattività, ovvero la presenza di una forte componente comunicativa, si realizza con la possibilità di relazionarsi in ogni momento con docenti-tutor e anche all'interno del gruppo di pari per scambiare informazioni. Le soluzioni tecniche per favorire l'interscambio sono molteplici: ambienti di comunicazione sincrona e asincrona - quindi forum, chat, mailing list o videoconferenze - ciascuna delle quali ha i suoi punti di forza e debolezza, oltre ad aspetti di criticità. L'interattività si realizza attraverso un'organizzazione e un'articolazione dei contenuti che prevede la libera esplorazione da parte del discente dei contenuti forniti, dei materiali offerti e infine attraverso la possibilità di verificare il proprio personale percorso attraverso una vasta e articolata gamma di operazioni di feedback. Altra caratteristica dell'approccio collaborativo è la modularità, ovvero la suddivisione dei contenuti dell'apprendimento in moduli didattici: per modulo didattico si intende un segmento significativo e unitario di un più esteso percorso disciplinare.

Unità Didattica 3 - Progettare un ambiente di apprendimento basato sul web

Per progettare un ambiente di formazione basato sul Web, prima ancora di focalizzarsi sugli strumenti tecnologici da utilizzare, è necessario: assumere uno specifico assunto epistemologico, identificare le specifiche teorie dell'apprendimento che supportino tali assunti, individuare un modello pedagogico che coniughi gli aspetti teorici e quelli pratici, identificare delle strategie educative coerenti con le peculiarità del contesto in cui si insegna (anche degli studenti che si hanno di fronte) e infine progettare delle specifiche attività attraverso le quali soddisfare gli obiettivi prefissati. Gli aspetti fondamentali dell'apprendimento online - lo abbiamo visto - sono la "costruttività", quindi l'apprendimento come è costruito in un rapporto tra pari con il docente e con i contenuti, la "collaboratività" quindi l'introduzione di processi collaborativi attraverso l'interazione tra partecipanti, l'"esperienzialità", perché l'apprendimento deriva dalle esperienze pregresse di ciascuno dei componenti del corso e la "multimedialità", poiché ci si avvale dei multimedia per comunicare un'informazione riguardo a qualcosa (dalle immagini ai file audio al testo stesso). Bisogna quindi progettare degli ambienti di apprendimento di tipo costruttivista. Che cosa significa? Che l'ambiente di apprendimento si definisce come un contesto di attività strutturate intenzionalmente, predisposte dall'insegnante e in cui il processo di apprendimento che si intende promuovere avviene secondo delle modalità attese: un ambiente come spazio di azione creato per stimolare e sostenere la costruzione di abilità, conoscenze e atteggiamenti. Il concetto di ambiente di apprendimento è diventato molto attuale nel discorso educativo odierno e si è affermato come un concetto ben definito in stretta connessione con l'uso emergente delle tecnologie per fini educativi e come chiave di volta per raggiungere gli obiettivi europei della società della conoscenza. Ambienti di apprendimento come dimensione metodologico-didattica privilegiata in cui valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli studenti e attuare degli interventi adeguati nei riguardi anche delle diversità. Nella formazione in rete la lezione frontale viene sostituita quasi totalmente dello studio individuale dei materiali didattici e dall'interazione tra docenti studenti e tra studenti stessi. Si superano i vincoli spazio-temporali e lo studente non è più obbligato a stare in aula per apprendere la materia, non è necessaria la presenza fisica del docente e c'è un utilizzo flessibile del tempo, perché una lezione o un'attività didattica può essere fruita anche in un momento successivo alla sua erogazione. I vantaggi sono diversi, innanzitutto la possibilità di scambiare una grande quantità di informazioni, rendendo la comunicazione più flessibile e personalizzata, in rete però lo svantaggio principale è quello di non poter controllare il discente, quindi vengono meno i punti di forza di una lezione in presenza quali il vedersi, il tono della voce, i gesti e anche la ridondanza della comunicazione orale. Saranno analizzati, ora, i contenuti che possono essere erogati online: abbiamo visto le video lezioni webinar, ma esistono anche altre tipologie quali ad esempio le lezioni interattive. Queste possono essere rese non soltanto attraverso delle video-lezioni, ma anche attraverso delle video-lezioni animate che prevedono all'interno - grazie all'utilizzo di software per la didattica, quali quelli che abbiamo precedentemente descritto - delle semplici animazioni o delle semplici interazioni richieste allo studente. Poi ci sono le simulazioni. Lo studente può, ad esempio, immergersi in ambienti virtuali in cui si confronta con delle situazioni reali, concrete, apprendendo con la tecnica del learning by doing. Altre risorse sono quelle che si possono

fornire per l'approfondimento, quindi rimandi a dei testi in formato sempre multimediale che lo studente può consultare, ma con cui non può interagire. Chi progetta una formazione online deve conoscere e identificare i formati più adatti rispetto al tipo di contenuto da erogare. Potremmo anche utilizzare tutte le tipologie di contenuti, ma è necessario avere ben chiari gli obiettivi che vogliamo raggiungere. Per quanto riguarda la tecnologia abbiamo già visto che i contenuti possono entrare all'interno di un sistema dove possono essere poi erogati e fruiti dallo studente. Questi sistemi sono le piattaforme di tipo LMS, Learning Management System, che consentono di introdurre all'interno (nei vari formati digitali) tutta l'offerta formativa che il docente vuole erogare. Le piattaforme LMS sono essenzialmente i siti web con funzionalità aggiuntive dedicate all'insegnamento che tendono a supportare le attività del docente e dello studente. La tendenza principale è quella di utilizzare delle piattaforme open source, con software protetto da copyright, le app invece sono nate con la diffusione massima dei dispositivi mobili, quindi rappresentano degli strumenti flessibili e a bassissimo costo, in grado di connettersi a Internet in qualsiasi situazione e in assenza di cavi: basta il WiFi. Esistono molte applicazioni mobili per la formazione come ad esempio giochi didattici. Fare formazione online non significa replicare su piattaforma la formazione tradizionale d'aula, perché essa non si adatta all'utilizzo dell'online, bisogna quindi progettare delle esperienze didattiche che siano più coinvolgenti ed efficaci. È necessario conoscere le tendenze attuali, quindi i comportamenti e le abitudini legate all'utilizzo della rete da parte dei ragazzi, questo per proporre un'offerta formativa adeguata. La scuola e la didattica sono oggi oggetto di profondi cambiamenti legati alla rivoluzione digitale: lo studente nel nuovo contesto dovrà essere libero di esplorare i contenuti in tempi brevi, acquisire informazioni (anche seguendo percorsi non lineari) e saltare da un'idea all'altra con continui rimandi. Formazione tradizionale e e-Learning però non devono essere visti come metodi alternativi, spesso i programmi che hanno maggior successo sono quelli che mischiano e in cui le due diverse modalità si combinano. Abbiamo quindi a che fare con il brand-led learning, cioè l'integrazione tra didattica d'aula e contenuti formativi online. Il successo dell'online sta anche nel mettere al centro della progettazione l'esigenza dello studente, quindi i suoi obiettivi di apprendimento, il docente in questo contesto non dovrà trasferire conoscenze all'allievo in maniera unidirezionale, ma dovrà gestire una rete di relazione in cui il suo ruolo è quello di facilitatore dell'apprendimento. Cambia il contesto di insegnamento, dall'aula di tipo frontale e nozionistico, all'online di tipo interattivo e sociale. Nascono quindi nuove didattiche che favoriscono la creatività, la ricerca, la scoperta, la sperimentazione, il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Dal punto di vista dello studente, egli potrà costruirsi dei percorsi di apprendimento individualizzati, utilizzando le potenzialità della comunicazione di rete e della multimedialità. L'insegnante dovrà utilizzare un ambiente software per poter erogare l'insegnamento, quindi dovrà anche produrre in formato elettronico le sue dispense e i relativi esercizi. Le lezioni non saranno erogate soltanto sotto forma di materiale teorico e esercizio, ma subiranno un aumento incrementale durante lo svolgimento del corso per cui si integreranno di nuove risorse, di nuove osservazioni, di nuove risposte alle domande degli studenti. Il ruolo del docente cambia perché diventa un po' il progettista dell'ambiente di apprendimento, per cui egli offrirà supporto e un feedback tempestivo, attività di studio di tipo collaborativo e favorirà il recupero degli studenti in difficoltà.

Vediamo ora un approfondimento sull'utilizzo dei social network come strategia didattica nella formazione online. La formazione online sta avvenendo sempre più nell'ambito di comunità di apprendimento e di social network, in cui le persone condividono interessi, obiettivi ed esperienze professionali. Tutto ciò è favorito dalla tecnologia e in particolare dalle piattaforme di formazione online, l'e-Learning quindi assume la connotazione di un sistema che deve permeare l'organizzazione, agendo dinamicamente, articolandosi in proposte flessibili, personalizzabili e modulabili. Grazie alle tecnologie digitali e ai nuovi dispositivi mobili il metodo di apprendimento della conoscenza diventa più interattivo, anche l'uso dell'attenzione è cambiato, ci si informa più in rete che sui libri, si impara a fare le cose per tentativi in modo meno sistematico e ci si affida meno alla memoria. Anziché limitarsi ad assorbire contenuti, se ne scelgono di digitali in rete e si mescolano fino a produrne di nuovi, la conoscenza quindi è distribuita. L'accesso dei social network nella didattica deve far pensare a un nuovo modo di fare didattica, a una modalità estesa della didattica che sia di tipo inclusivo e capace di mediare le potenzialità dei vari strumenti. L'insegnante può far lavorare tutti insieme gli studenti, non solo in classe o con altre classi, ma anche da casa utilizzando i video, le animazioni e altre risorse digitali, non si limita quindi a trasmettere soltanto le conoscenze, ma deve guidare gli studenti verso la padronanza stessa degli strumenti mentali necessari. Nel nuovo ambiente digitale bisogna fare delle ricerche precise, interpretare e valutare ciò che si trova per poi rielaborare tutte queste conoscenze e realizzare quindi un racconto, una relazione scritta (un multimediale o una presentazione). Come integrare i social network nella didattica? Condividendo i saperi, i materiali di studio, le opinioni e le riflessioni, collaborando (quindi collaborazione da parte del docente con gli studenti e collaborazione tra studenti stessi), utilizzando i social network come punti accesso alla conoscenza in rete e infine utilizzando la multimedialità come alternativa alla formazione classica. Vari gli esempi di social network nati proprio per l'utilizzo didattico, tra questi edmodo.com che include tutte le funzionalità social adattate all'apprendimento, ha funzionalità intuitive e lo spazio illimitato che permette ai docenti la creazione rapida di gruppi, l'assegnazione di compiti e test di verifica in un'unica piattaforma. Un altro esempio è TeacherTube o Schooltube, una sorta di YouTube che però contiene video didattici. Quali vantaggi presentano i social per la didattica? Intanto degli ambienti dedicati, la gestione completa di materiali e di relazione e poi la protezione e la privacy per i dati degli studenti. Oltre ai social dedicati, naturalmente un docente può usufruire anche di quelli utilizzati nella vita comune, quindi di Facebook, YouTube, Instagram, Twitter e Google Plus, che hanno il vantaggio di essere gratuiti e il funzionamento è già noto, quindi sono multidirezionali o bidirezionali e rappresentano un canale comunicativo già conosciuto in cui l'interazione tra reale e on-line è continua.

Unità Didattica 4 - Modelli e strategie didattiche: flessibilità, personalizzazione, riusabilità dei materiali

Le modalità tradizionali di insegnamento disciplinarista, lineare, statico e incentrato sul docente, vengono oggi abbandonate in favore di un approccio metodologico più dinamico e flessibile che pone l'attenzione sui processi metacognitivi degli allievi, sulle modalità di apprendimento dei discenti e sulla creazione di reti di significato che si realizzano attraverso momenti di condivisione e di collaborazione. Un approccio costruttivista favorisce la partecipazione attiva degli allievi nella costruzione della propria conoscenza attraverso l'interscambio e scambio comunicativo che si realizza e concretizza in una vasta gamma di comunicazione di rete quale quella di Internet. Se la conoscenza è legata al contesto e alle attività dell'individuo, non c'è mai un solo modo di fare qualcosa, non esistono procedure di insegnamento fisse, meccaniche, standardizzate. L'approccio costruttivista offre infatti la possibilità all'insegnante di avere una struttura teorica dalla quale ricavare alcune importanti indicazioni sul significato dell'apprendere, sul cosa insegnare e come farlo. In tal senso allora bisogna pensare a una didattica che si estenda verso nuove dimensioni e verso nuovi spazi virtuali. Questi ultimi, multimediali, ipertestuale e interattivi, presentano oltre al testo, il linguaggio per immagini, il suono e quindi mettono in moto un processo di rappresentazione mentale diverso o meglio di analisi del fenomeno visivo uditivo. Quali vantaggi per il docente? Sicuramente la possibilità di combinare l'insegnamento tradizionale con l'utilizzo di un ambiente virtuale di apprendimento, un apprendimento misto che unisce diversi tipi di insegnamento in maniera innovativa, poi la possibilità di salvare i percorsi didattici proposti per successivi riutilizzi, ancora la facilità della spiegazione di processi, di descrizione di situazioni e l'analisi di testi grazie alla possibilità di analizzarli in maniera condivisa. Rendere poi il momento del recupero più dinamico e interattivo, agendo su intelligenze e abilità diverse e migliorando i risultati. Utilizzare poi approcci didattici diversi, grazie anche ai software didattici precedentemente visti, valorizzare ogni alunno, ogni stile cognitivo e ogni modalità di apprendere, aumentare le capacità attentive e collaborative degli alunni. Esistono anche esempi di piattaforme open source molto friendly e dall'interfaccia semplice, tali da consentire ai docenti anche privi di conoscenze informatiche avanzate di poter pubblicare in autonomia contenuti didattici. Un esempio su tutti è sicuramente Moodle, uno dei sistemi di gestione dell'apprendimento più diffuso e guidato da una community globale di insegnanti, amministratori e studenti. Si tratta di un sistema integrato in grado di creare degli ambienti di apprendimento personalizzati. Moodle prevede vari pannelli dai quali è possibile scaricare i documenti, seguire lo studente e ricevere supporto multimediale. Grazie a Moodle è possibile anche creare dei corsi ottimizzati per mobile e integrare delle funzioni aggiuntive. Tra tutte le piattaforme è sicuramente quella che risulta più complicata per i nuovi utenti, però gli strumenti di personalizzazione che offre ai corsisti hanno il vantaggio di modellare il sito a proprio piacimento. Altri esempi sono Itutor – Academy, piattaforme che prevedono sia una versione open che una premium a pagamento. E ancora OLAT (Online Learning e Training) che possiede una serie di elementi che consentono di organizzare un corso e-Learning e assicurare la collaborazione tra gli utenti; anche questa piattaforma dà la possibilità di valutare i progressi degli studenti, pianificare le attività in agenda, ricevere delle notifiche

email, archiviare i file e ottenere certificati. Le piattaforme e-Learning, oltre alle attività di servizio, permettono anche di gestire un gran numero di funzioni diverse, tutte riconducibili a due categorie: eventi sincroni e asincroni. Alla prima categoria (agli eventi sincroni) appartengono tutti gli strumenti che permettono una interazione indiretta tra i partecipanti, quali ad esempio un webinar, agli eventi sincroni appartengono invece gli strumenti quali forum e blog. In che modo è possibile integrare le metodologie didattico-tecnologiche e quelle tradizionali, al fine di strutturare un percorso di studio per conciliare meglio le esigenze sportive con le attività scolastiche? Come abbiamo visto, la peculiarità della formazione e-Learning rispetto a quella tradizionale è la maggiore attenzione che viene posta all'interazione tra gli attori del processo formativo. L'elemento chiave dello sviluppo concettuale di questo modello è l'idea di una comunicazione e di un apprendimento come processi sociali. Questo tipo di formazione non ha alcuna pretesa di sostituire la modalità di formazione a distanza di seconda generazione, ciascun tipo di formazione è infatti più funzionale a determinati contesti formativi e non ad altri. Inoltre, anche la più rigorosa formazione a distanza di terza generazione comprende degli incontri in presenza - di solito all'inizio e alla fine della formazione stessa - a testimonianza del fatto che una modalità di formazione non necessariamente esclude l'altra. La tradizionale formazione in aula presenta certamente alcuni vantaggi indiscutibili, prima di tutto la familiarità con questo tipo di situazione da entrambe le parti (docente e studente) e poi la possibilità per il docente di correggere il tiro in tempo reale. La lezione tradizionale, perde, però la sua centralità a favore di un'esperienza diretta intesa non soltanto come manipolazione e costruzione di oggetti, ma anche come fruizione e decostruzione di materiali e testi diversi. L'erogazione dei concetti supportata dall'e-Learning non è ad appannaggio esclusivo della didattica tradizionale, è il ruolo del docente che cambia, perché il docente non è più colui che eroga i contenuti e illustra teorie e concetti, ma diventa il registro del percorso del processo di apprendimento, conducendo così gli studenti ad essere protagonisti della costruzione dell'apprendimento stesso. Quindi le digital skills assumono un ruolo sempre più importante nella formazione dei docenti, perché questi devono saper gestire in maniera snella ed efficace gli strumenti messi a disposizione dal web per progettare ed erogare nuove lezioni. Nell'impatto dei nuovi media e dell'e-Learning con la didattica non ci si può limitare a riproporre lo stesso ambiente di apprendimento dell'insegnamento in aula: sarebbe l'ennesima occasione mancata per attivare un reale processo di innovazione. Alcune finalità del docente dovranno quindi stimolare una continua riflessione metacognitiva sui processi di acquisizione delle conoscenze disciplinari, favorire l'alleanza nei compiti di apprendimento adottando un atteggiamento empatico che aiuta l'allievo a pensare e attivare i registri mentali immaginativi, simbolici e analogici oltre che quelli logico-formali e di progettare poi la collaborazione in micro gruppi di apprendimento come esperienza di peer education, quindi di apprendimento tra pari, di auto aiuto tra pari. È importante poi contaminare contenuti e linguaggi per aumentare l'efficacia formativa, secondo alcuni esempi: formazione tradizionale e innovativa possono coesistere all'interno di uno stesso percorso, perché i linguaggi multimediali possono essere molteplici e venire utilizzati in aula. Gli studenti, infatti, non sono privi di idee, anzi sviluppano delle micro- teorie utilizzate come cornici interpretative che rimangono valide finché queste non vengono smentite. L'apprendimento, dunque, va considerato come un processo di modifica e

ristrutturazione di questi schemi rappresentativi. Compito del docente sarà quello di fornire assistenza all'interno del processo, per facilitare la rielaborazione dell'esperienza individuale. L'apprendimento individuale non può rispondere a standard e fasi predefinite, lineari e segmentate, è necessario offrire a tutti le condizioni per seguire un proprio percorso individuale all'interno di un processo ricorsivo e reticolare. All'interno di questo processo è necessario valorizzare la dimensione sociale della conoscenza, le potenzialità che può esprimere la classe come gruppo nell'imparare dagli altri e con gli altri. Una soluzione utile al docente interessato al recupero degli studenti che restano indietro per motivi vari - come ad esempio nel caso di ragazzi che praticano sport a livello agonistico e che per vari motivi potrebbero restare fuori dal contesto scolastico per lungo periodo - potrebbe essere quella di creare un ambiente online in cui gli studenti delle scuole superiori, attraverso la pubblicazione di materiale e l'interazione fornita dai vari strumenti che abbiamo descritto, possano superare le insufficienze riscontrate in determinate materie. Questo tipo di soluzione consentirebbe agli studenti innanzitutto di fruire dei materiali didattici in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, e poi di mettere in pratica le nozioni apprese durante le lezioni, trovando un ambiente di supporto online che risponde alle proprie esigenze di apprendimento. La componente interattiva sarà necessaria per creare un ambiente di recupero costituito da un continuo carattere di collaborazione e dalla possibilità di ri-fruizione dei materiali stessi. Ogni docente potrà quindi creare, in base alle proprie necessità, uno specifico ambiente di recupero che può essere aperto anche a più classi e anche a studenti di varie età. È necessario quindi, al fine di creare un ambiente di apprendimento che sia di supporto allo studente che per vari motivi resta fuori dal contesto scolastico per lungo periodo, creare degli ambienti in cui le tipologie didattiche si mischino. L'affermarsi della cultura di rete porta in ogni modo a rivedere il proprio ruolo. L'educatore è obbligato ad aggiornare i propri modelli didattici, affiancandoli a metodi tradizionali e a modelli educativi, basati sull'interazione e la multimedialità. Allo studente deve essere lasciata libera la possibilità di scegliere, in funzione delle proprie esigenze, la modalità di apprendimento e integrarla con le proprie preferenze (uso dei diversi canali comunicativi che il docente metterà a disposizione quale ad esempio la didattica online la didattica su mobile e la didattica tradizionale). Lo studente potrà avvalersi quindi, nel complesso, di vari supporti didattici messi a disposizione dal docente sia online che in classe. La tradizionale formazione d'aula presenta molti vantaggi indiscutibili, quali sicuramente la familiarità per il docente e lo studente di questo contesto di apprendimento. Un sistema che oggi può essere introdotto negli istituti scolastici e che offre grandi possibilità di sviluppo - perché è un processo formativo particolarmente adatto ai ragazzi abituati a gestire le emozioni in maniera virtuale e quindi che sono già abituati a dei modelli di apprendimento collaborativo - è la classe virtuale in streaming. I vantaggi dello streaming potrebbero essere diversi: innanzitutto l'incremento della qualità e dell'efficacia dell'Istruzione, quindi la partecipazione interattiva degli studenti orienta la didattica del docente a far sì che i processi apprendimento vengano personalizzati. Migliore è poi l'accesso all'esperienza di apprendimento, perché la classe virtuale permette di simulare le dinamiche tipiche di una lezione d'aula e quindi di una gestione di una classe in presenza da parte del docente. Poi l'aumento della soddisfazione per gli studenti, perché gli studenti lavoratori o comunque le persone impossibilitate a muoversi o lontane dalle sedi dei corsi, tornano alla

formazione dopo aver interrotto gli studi per molto tempo e quindi l'aumento della soddisfazione è un elemento importante. E infine l'uso della tecnologia come media per semplificare l'accesso ai contenuti, sviluppare un materiale formativo in maniera coinvolgente tramite simulazioni, animazioni e multimedialità, significa mettere i docenti e gli studenti in contatto diretto. Come abbiamo già detto, la classe virtuale consente di simulare le dinamiche tipiche di una classe tradizionale e permette un'interazione vocale visiva tra docenti e studenti con la comodità di non doversi spostare per lavorare insieme e condividere contenuti e materiali. L'insegnante che preparerà le lezioni cercando di utilizzare le varie modalità descritte, lo farà nell'ottica di rafforzare uno stesso messaggio. Un corso potrà essere costituito da vari elementi, attività di ricerche attive, risorse da riutilizzare, il blended learning (mix tra presenza e distanza), le videolezioni che possono essere riviste più volte, però il fine dovrà essere quello di poter mettere in piedi e utilizzare da parte del docente una piattaforma virtuale che eroghi non soltanto contenuti, ma anche relazioni ed emozioni: una piattaforma, quindi, che sia fatta di persone e che si configuri come un proprio laboratorio di conoscenze e di sperimentazione e apprendimento.