Il valore aggiunto delle tecnologie

Perché usare le tecnologie nella didattica

QUATTRO DISCONTINUITA'

1. **Individualità/Socialità:** "la scuola richiede prestazioni individuali, mentre il lavoro mentale all'esterno è spesso condiviso socialmente;
2. **Pensiero/Strumenti:** la scuola richiede un pensiero privo di supporti, mentre fuori ci si avvale di strumenti cognitivi o artefatti;
3. **Simboli/Oggetti:** la scuola coltiva il pensiero simbolico, nel senso che lavora su simboli, mentre fuori della scuola la mente è sempre direttamente alle prese con oggetti e situazioni;
4. **Conoscenze/Competenze:** "a scuola si insegnano capacità e conoscenze generali, mentre nelle attività esterne dominano competenze specifiche, legate alla situazione."

[Lauren Resnick, 1995, Harvard University]

Si impara meglio .....

- **Ruolo Attivo**. Avendo un ruolo attivo (non un semplice ascolto e/o studio tradizionale)
- **Fare Attività**. Svolgendo una attività ("attività di apprendimento")
- **Costruendo,** non usando un oggetto costruito da altri – es. libro – ma costruendolo.
- **Collaborando** (le altre persone sono "risorse")
- **Rappresentando** ciò che si ha appreso

le tecnologie possono favorire lo sviluppo di:

- **apprendimenti disciplinari profondi, significativi e solidi** in modo che le conoscenze sviluppata a scuola possano essere realmente utilizzati nella pratica professionale e non rimangano "inerti", confinati, cioè, in un apprendimento meramente scolastico;
- **competenze personali** come responsabilità ed autonomia che sono le risorse di base per poter gestire il proprio sviluppo professionale e personale in una logica di apprendimento continuo
- **competenze sociali** come comunicazione, collaborazione, interazione che sono componenti fondamentali della competenza professionale
- **competenze cognitive superiori** come la riflessione che sono, anch'esse, elementi portanti della competenza professionale.

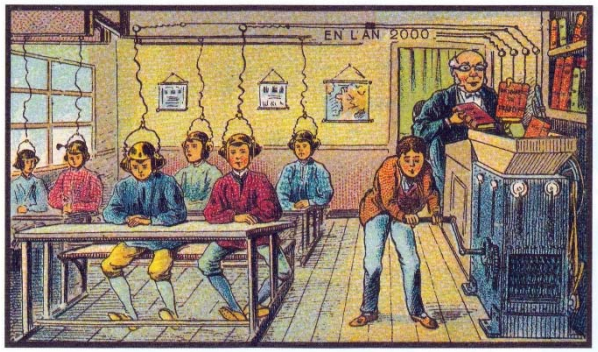
Il perché la scuola digitale

- ***Desiderio di sapere.*** *L'essenziale dell'insegnamento consiste nel mobilitare il desiderio di sapere, nel rendere corpo erotico l'oggetto teorico, si tratti di una poesia di Pascoli o della successione di Fibonacci. Ecco il miracolo della lezione. Trasportare il desiderio.*
- ***Transfert, trasporto, erotizzazione****. Senza desiderio di sapere non c'è possibilità di apprendimento soggettivato del sapere; senza transfert, trasporto, erotizzazione, non si dà possibilità di un sapere legato alla vita, capace di aprire porte, finestre, mondi.*
- ***Contagio.*** *Perchè vi sia desiderio di sapere è necessario un contagio, un incontro con un testimone di questo desiderio.*

Da: L'ora di Lezione. Per un'erotica dell'insegnamento – Massimo Recalcati – Enaudi 2014

Teorie dell'apprendimento

- **Comportamentismo**
  - acquisizione di abitudini e associazioni fra stimolo e risposta
- **Cognitivismo**
  - bisogno di costruzione e di strutturazione del reale,
- **Costruttivismo (nuovo)**
  - costruzione attiva da parte del soggetto
  - **Si learning centered**. soggetto che apprende al centro del processo formativo (learning centered).
  - **No teaching centered**. alternativa all'approccio educativo basato sulla centralità dell'insegnante (teaching centered) quale depositario indiscusso di un sapere universale, astratto e indipendente dal contesto di riferimento.



At School

Costruttivismo e Tecnologie

- il **rapporto** tra costruttivismo e tecnologie non può che essere stretto e vivo.

- L'evoluzione tecnologica ha prodotto negli ultimi anni strumenti che considerano il processo di pensiero nelle sue **molteplici dimensioni**: cognitiva, logico-formale, emotiva, affettivo-relazionale, iconico-immaginifica, creativa.

- La **struttura reticolare dei multimedia** si avvicina alle nostre forme di trasmissione del pensiero, innalza il coinvolgimento emotivo dell'utente, consentendo un approccio più libero ed una fusione tra due stili cognitivi, visuale-olistico e testuale-analitico.

UDA e Competenze

E' necessario:

- Rovesciare la prassi tradizionale:
  - conoscenze → abilità → competenze

    accertate *osservate?* *non verificate*

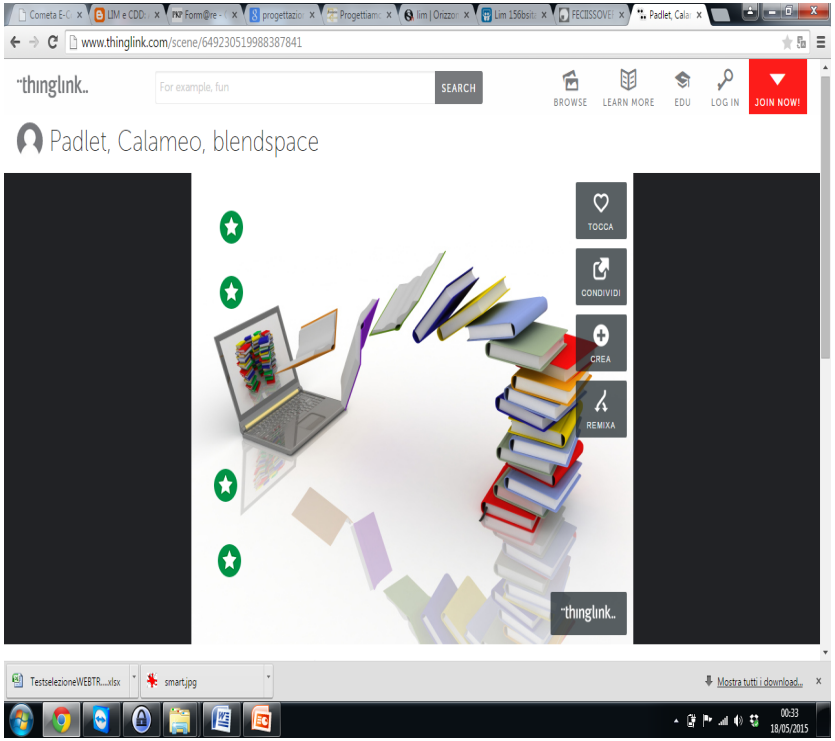
  - competenze → abilità → conoscenze

Le tecnologie facilitano l'apprendimento …

- **Esplorazione**: ricerca su internet ed altre banche dati
- **Comunicazione**: strumenti sincroni ed asincroni
- **Collaborazione:** strumenti di collaborazione
- **Condivisione:** spazi di lavoro condiviso
- **Costruzione:** strumenti di editing
- **Rappresentazione:** strumenti di pubblicazione

Strumenti di condivisione della conoscenza

ci sono risorse formidabili in Rete, e molte non sono neanche nate con lo scopo di essere utili all'interno di un'aula di scuola o nel computer di uno studente.

Strumenti di condivisione della conoscenza

- http://www.thinglink.com/scene/649230519988387841
- Thinglink
- PADLET
- CALAMEO
- BLENDSPACE
- Slideshare
- Google document