

DIDATTICA DIGITALE



Didattica a distanza: è tempo di (primi) bilanci

Piero Gallo

Sommario

- DAD: cosa abbiamo fatto?
- Quale è stato l'approccio?
- Facciamo il punto, un primo bilancio e fermiamoci a riflettere!
- Come far tesoro di quello che abbiamo posto in essere?
- Scenari del prossimo futuro: su quali metodologie e tecnologie basare la didattica del nuovo anno scolastico e della “nuova scuola”?



In questo scenario...



...cosa ci siamo chiesti?

- Didattica a distanza: quanta, dove, come?
- Cosa abbiamo imparato in questi due mesi?
- Quali sono state le difficoltà / punti di forza rilevati?
- Cosa abbiamo realizzato?
- Quali dinamiche abbiamo posto in essere?
- Come hanno risposto gli studenti? E i genitori?
- Quali difficoltà ho incontrato (docente/ DS)
- Quale è stato il rapporto con le tecnologie?
- Come abbiamo bilanciato gli strumenti tradizionali con quelli tecnologici?
- Come abbiamo organizzato le attività didattiche (l'orario scolastico)?

In questo scenario...



...cosa ci siamo chiesti?

- Didattica a distanza: quanta, dove, come?
- Cosa abbiamo imparato in questi due mesi?
- Quali sono state le difficoltà / punti di forza rilevati?
- Cosa abbiamo realizzato?
- Quali dinamiche abbiamo posto in essere?
- Come hanno risposto gli studenti? E i genitori?
- Quali difficoltà ho incontrato (docente/ DS)
- Quale è stato il rapporto con le tecnologie?
- Come abbiamo bilanciato gli strumenti tradizionali con quelli tecnologici?
- Come abbiamo organizzato le attività didattiche (l'orario scolastico)?

...cosa ci chiediamo ora?

- Quali strategie utilizzare per migliorare questi aspetti didattici?
- Quali tecniche didattiche abbandonare? Quali rafforzare? Quali privilegiare?
- Chi ne ha beneficiato e chi ne beneficerà maggiormente?
- Esisteva differenza tra didattica a distanza e apprendimento a distanza?

Una classica analogia...



...cosa ci siamo chiesti? **RAV**

- Didattica a distanza: quanta, dove, come?
- Cosa abbiamo imparato in questi due mesi?
- Quali sono state le difficoltà / punti di forza rilevati?
- Cosa abbiamo realizzato?
- Quali dinamiche abbiamo posto in essere?
- Come hanno risposto gli studenti? E i genitori?
- Quali difficoltà ho incontrato (docente/ DS)
- Quale è stato il rapporto con le tecnologie?
- Come abbiamo bilanciato gli strumenti tradizionali con quelli tecnologici?
- Come abbiamo organizzato le attività didattiche (l'orario scolastico)?

...cosa ci chiediamo ora? **PDM**

- Quali strategie utilizzare per migliorare questi aspetti didattici?
- Quali tecniche didattiche abbandonare? Quali rafforzare? Quali privilegiare?
- Chi ne ha beneficiato e chi ne beneficerà maggiormente?
- Esisteva differenza tra didattica a distanza e apprendimento a distanza?

Perché ce lo chiediamo?

- Quali scenari si prospettano per il prossimo anno scolastico?
- E per il prossimo futuro?
- La scuola sarà la stessa?
- Questa situazione ci ha portato a riflettere sulla scuola e a renderci conto che la scuola è cambiata.
- Occorre ridisegnare il tempo docente, il tempo alunno, il tempo scuola.



Cosa ci ha offerto la tecnologia?



Aspetti positivi

- Apprendimento personalizzato
- Evidenza degli stili di apprendimento degli allievi
- Possibilità di fare ricerche in molteplici fonti e/o di condividere i contenuti in tempo reale
- Prevenzione del senso di inadeguatezza degli alunni
- Incremento della motivazione e il coinvolgimento degli alunni
- Maggiore facilità di comprensione degli argomenti poiché l'alunno interagisce con i contenuti in maniera più funzionale alle conoscenze
- Riutilizzo del materiale «digitale»
- Trasformazione dei device in oggetti di apprendimento

Presuppongono un nuovo ruolo dell'insegnante

Tutor

Regista

Coacher

Cosa ci ha offerto la tecnologia?



Aspetti positivi

- Apprendimento personalizzato
- Evidenza degli stili di apprendimento degli allievi
- Possibilità di fare ricerche in molteplici fonti e/o di condividere i contenuti in tempo reale
- Prevenzione del senso di inadeguatezza degli alunni
- Incremento della motivazione e il coinvolgimento degli alunni
- Maggiore facilità di comprensione degli argomenti poiché l'alunno interagisce con i contenuti in maniera più funzionale alle conoscenze
- Riutilizzo del materiale «digitale»
- Trasformazione dei device in oggetti di apprendimento

Aspetti negativi

- Problemi con le connessioni
- Limitata disponibilità di dispositivi digitali
- Mancata o assenza di dimestichezza con la didattica con le tecnologie
- Scetticismo da parte del docente e/o dello studente e/o delle famiglie
- Presa di posizione dell'inefficacia della DAD
-

Presuppongono un nuovo ruolo dell'insegnante

Come ne usciamo?

A top-down view of a desk with various items: a white tablet on the left, a silver laptop keyboard in the center, a grey notebook with a black pen on the right, a pair of white headphones, and a spiral notebook with a pencil in the bottom right. A blue graphic overlay in the top right corner features icons of people and a laptop with a speech bubble.

L'angolo della riflessione

Facciamo il punto, un primo bilancio e...
fermiamoci a riflettere!



Cosa ci ha regalato quest'anno scolastico?

Ci ha donato il tempo della riflessione per favorire l'**adattamento**. Pensiamoci...





L'incertezza quale nuova dimensione della normalità

Dobbiamo trovare gli strumenti
per governare l'incertezza.

Scuola, palestra di vita!

Il sapere mobile

Occorre rielaborare l'idea del sapere.





Restiamo scuola!



I ragazzi non dicono “torniamo a scuola” o “restiamo a scuola” ma “restiamo scuola”. Non interessa dove la scuola sta: la scuola c'è, la scuola è!



L'angolo della riflessione

Perché non abbiamo saputo far fronte a questa sfida?

La scuola disconnessa



Se una macchina del tempo consentisse ad un nostro antenato di trascorrere una giornata nella nostra epoca e di visitare una delle nostre grandi città, certamente non riconoscerebbe quasi niente: gli ambienti della vita quotidiana sono, infatti, profondamente mutati.



La scuola disconnessa



Pensiamo alle fabbriche, dove file di robot hanno reso automatiche operazioni per svolgere le quali si erano svuotate le campagne e creati quartieri operai delle nostre città (pensiamo alla fine dell'800).



La scuola disconnessa



Tutto si è trasformato secondo una **logica digitale** che ha reso ogni informazione riutilizzabile, memorizzabile, trasferibile.

Eppure se il nostro antenato entrasse in un'aula, con i suoi banchi, la cattedra e la lavagna, capirebbe certamente di trovarsi in una scuola!!!

L'ambiente che ha subito minori cambiamenti!



Studenti: candele da accendere non sacchi da riempire!

La disconnessione tra la scuola e le nuove generazioni si realizza soprattutto **sul piano dei linguaggi.**

La scuola deve parlare la “lingua del terzo millennio”.

Come si chiamano questi “nuovi” studenti?



Net-generation

Google-generetion

Digital Natives

termine usato per la prima volta da Prensky in Usa, in tutto il mondo è diventato sinonimo di persone che pensano e agiscono in un certo modo... una realtà con cui fare i conti.

D. Decherckove 2009

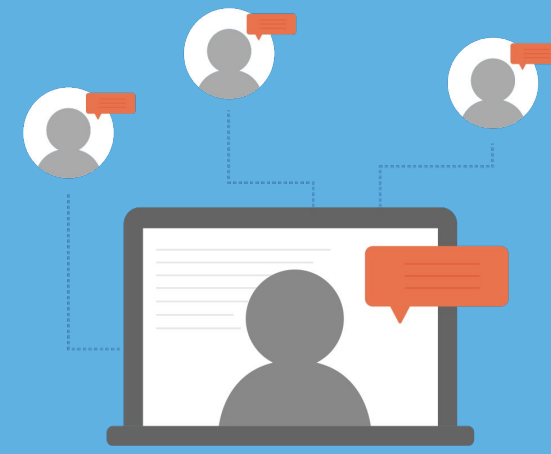
Digital Immigrants

Costretti ad apprendere le nuove tecnologie, che non partano da una dimensione immersiva nel digitale, ma che vi immigrano.



Utenti digitali

I new millennium learners... in due ottiche diverse!



NMLs fuori la scuola

- **multi-tasking**
- multi-spazio
- granularità e frammentazione del tempo
- simultaneità
- apprendimento non lineare
- gli “Screen-agers”, giocano con lo schermo non solo guardandolo, ma diviene il punto d’ingresso per connettersi
- creano e gestiscono la conoscenza attraverso oggetti e testi (immagini, parole scritte, audio, video, altro,...)

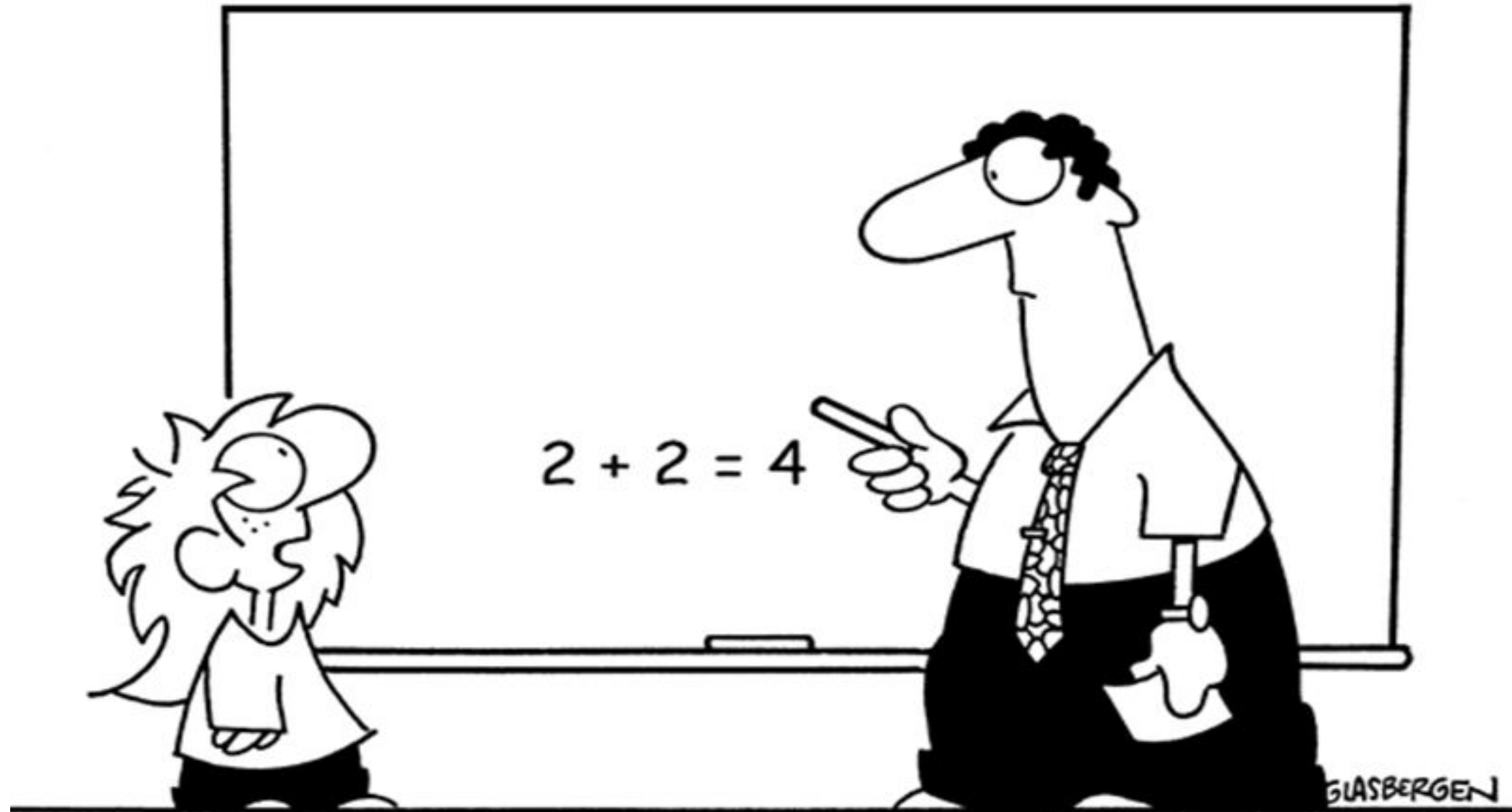
NMLs dentro la scuola

- mono-tasking
- uno spazio alla volta
- il tempo è sequenziale (ad es. 1 ora di lezione per disciplina)
- un compito alla volta
- apprendimento lineare, sequenziale
- la classe è tipicamente un luogo non connesso

SONO PROTAGONISTI ATTIVI

SONO SOGGETTI PASSIVI

II digital disconnect



“How can I trust your information when you’re using such outdated technology?”



Meditate gente... meditate!!!

***Se ascolto dimentico
Se vedo ricordo
Se faccio capisco***

**Confucio
(551 a.C. - 479 a.C.)**



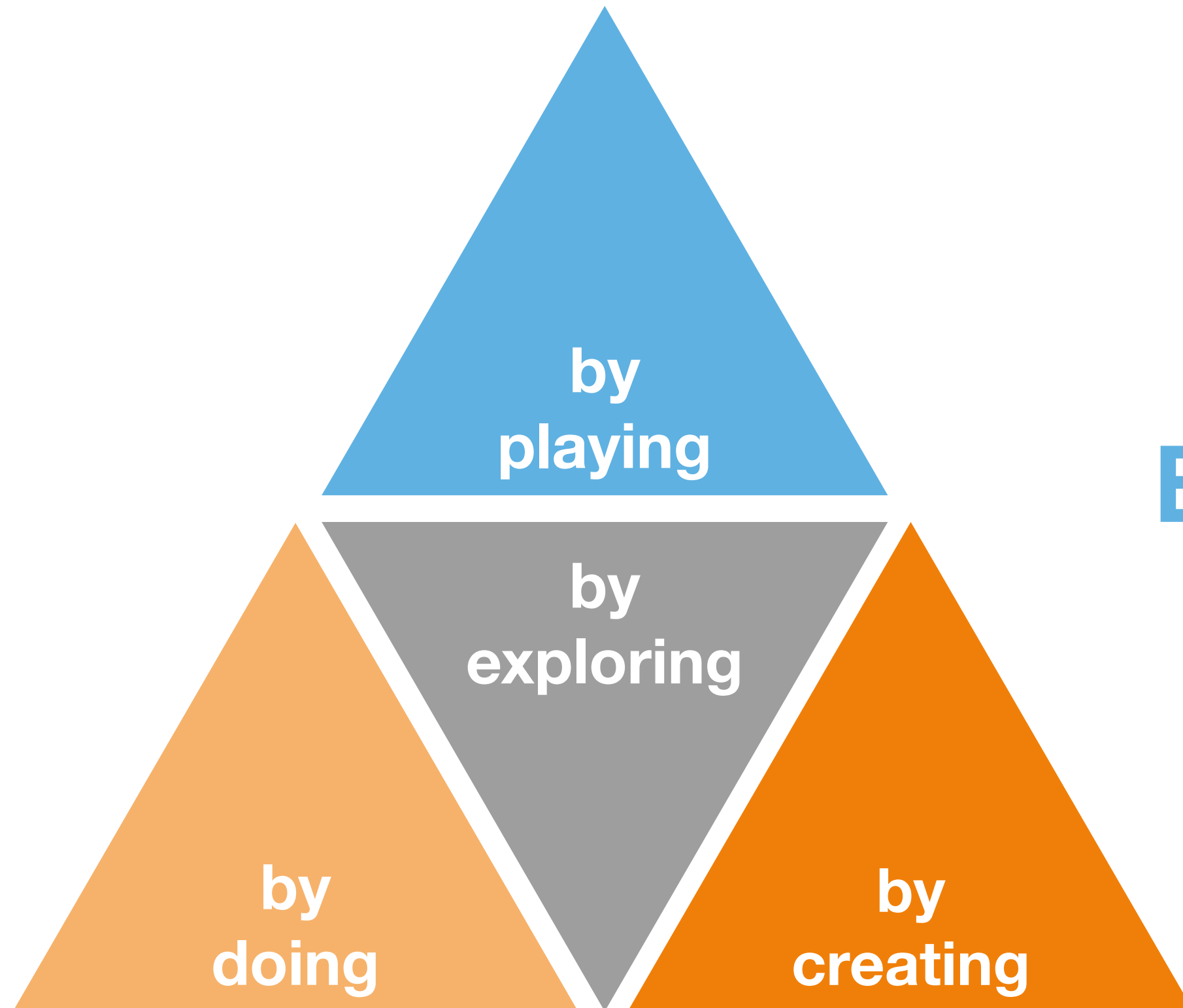


La massima del giorno

*Quando si vuole spegnere il cervello
ci si siede davanti alla televisione,
quando lo si vuole accendere
si usa il computer.*

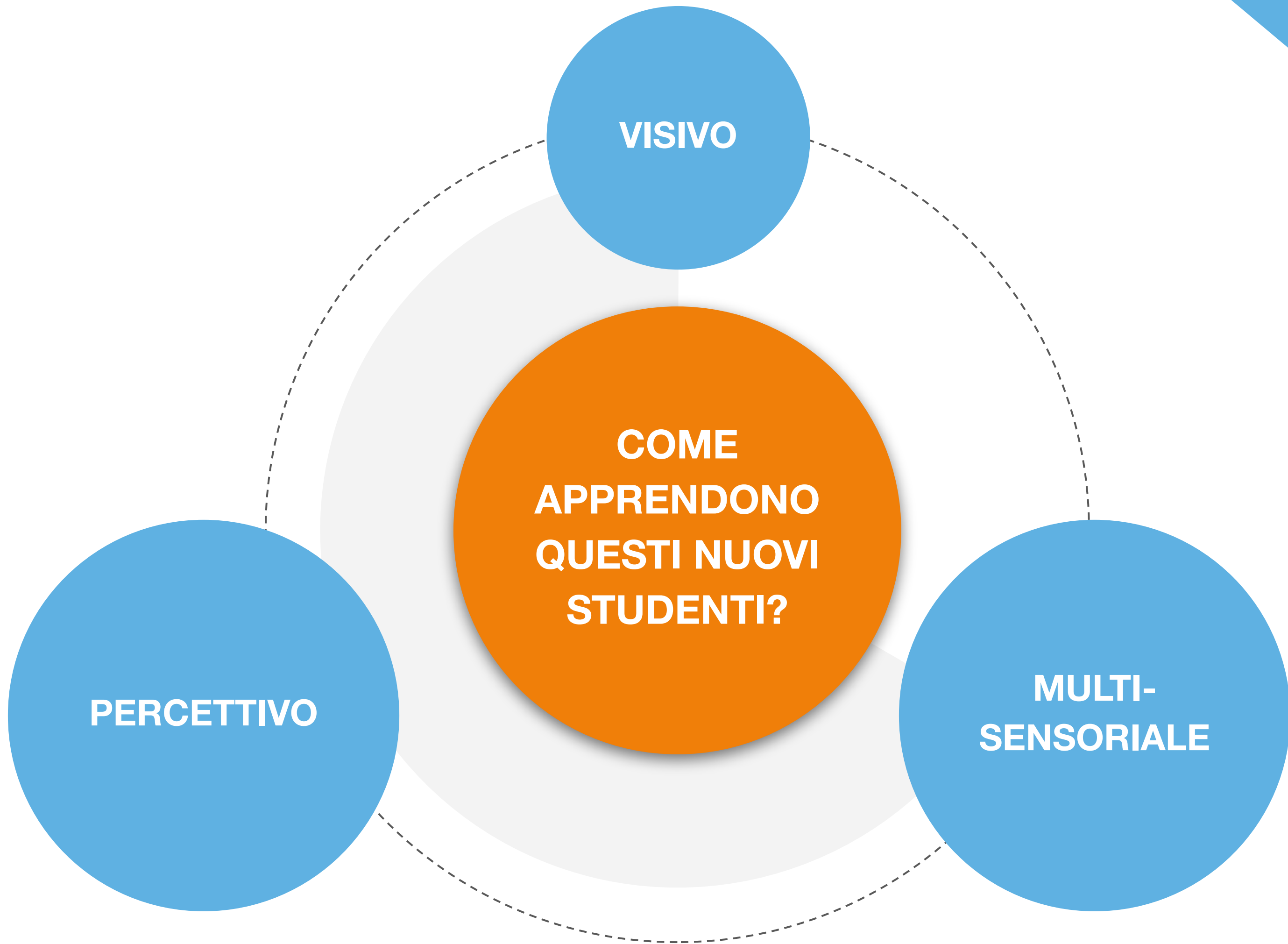
(Steve Job, 1998)

Come apprendono
questi “nuovi” studenti?



Blended





La base: il costruttivismo

Il costruttivismo vede l'apprendimento come un processo attivo di costruzione delle conoscenze piuttosto che un processo di acquisizione del sapere.

L'insegnamento assume la forma di sostegno a questo processo.

L'insegnante e gli altri allievi guidano l'allievo verso la sua propria **ricerca di senso**.

L'individuo cerca di comprendere le molteplici prospettive tramite le sue interazioni con il mondo esterno.

L'apporto delle nuove tecnologie sembra aver dato al costruttivismo un nuovo slancio basato sul principio di **auto-costruzione del sapere**. Ognuno, grazie alle TIC, è in grado da casa sua di costruire la propria rete di conoscenze attive. **Questa tendenza all'autonomia sposta dunque la responsabilità dell'apprendimento sulla tecnologia e sull'allievo, mentre l'insegnante gioca piuttosto il ruolo di un tutore a distanza.**



Il costruttivismo 2.0 (Jonassen)



1. Dare enfasi alla costruzione della conoscenza e non alla sua riproduzione
2. Evitare eccessive semplificazioni nel rappresentare la complessità delle situazioni reali
3. Offrire ambienti di apprendimento derivati dal mondo reale, basati su casi, piuttosto che su sequenze istruttive predeterminate
4. Offrire rappresentazioni multiple della realtà
5. Favorire la riflessione e il ragionamento
6. Permettere costruzioni di conoscenze dipendenti dal contesto e dal contenuto
7. Favorire la costruzione cooperativa della conoscenza, attraverso la collaborazione con altri

L'angolo della riflessione
Da dove ripartiamo?
Una serie di ... piccole idee!



Da dove partire ... dalla motivazione!



Se uno non cambia e non vede alcuna ragione per cambiare è perché quello che fa va più che bene per lo scopo del suo lavoro.

Un insegnante che non cambia è quello che ritiene che la sua didattica sia più che adeguata ad assicurare gli obiettivi di apprendimento che deve garantire.

È esattamente questo il punto su cui lavorare per attivare un cambiamento vero: **sfidare le teorie implicite**. Portare a consapevolezza le basi (implicite) della propria azione, comprenderne i significati, valutarne l'adeguatezza e, se necessario, cambiare.

Da dove partire ... dalla motivazione!



Fino a quando non si opererà un vero e proprio cambiamento concettuale (cambio dei paradigmi teorici che ci appartengono) **non si cambierà mai la pratica didattica.**

Si potranno anche fare dei cambiamenti operativi ma questi resisteranno per un breve periodo e prima o poi si tornerà alle pratiche che ci appartengono, quelle che sono coerenti con le nostre teorie. Occorrono cambiamenti motivati e non solo operativi.

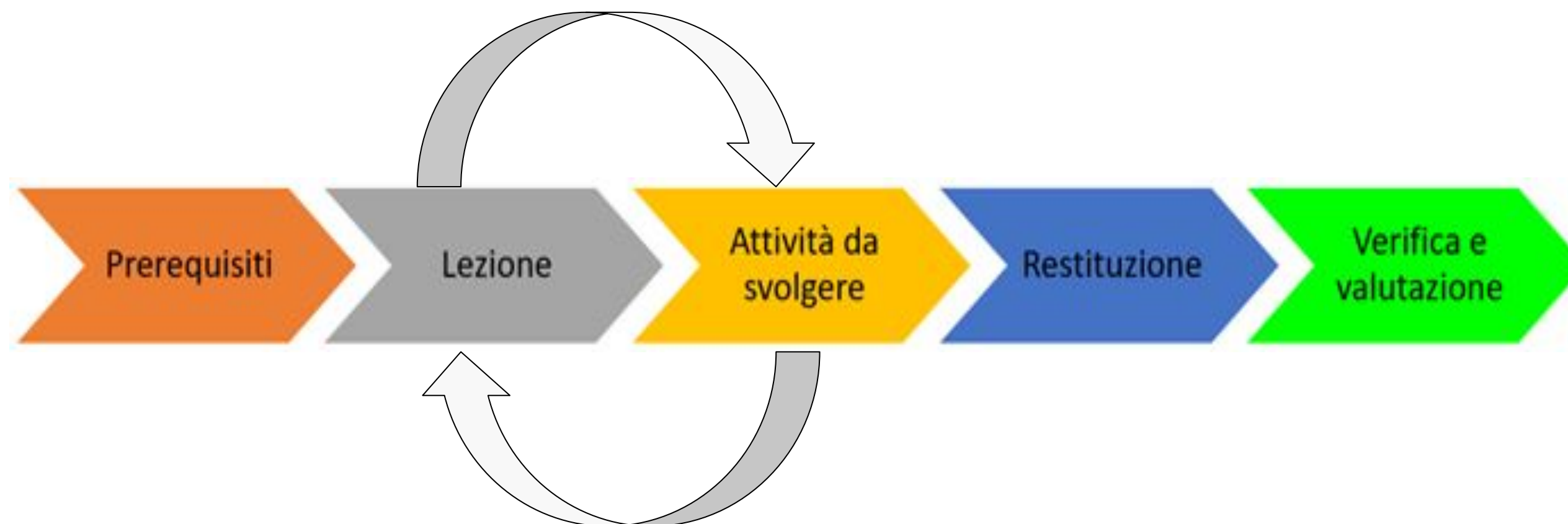
Su questo tema occorre inizialmente lavorare se si vuole essere di supporto al cambiamento o al miglioramento delle didattiche. Diversamente l'azione sarà, nel migliore dei casi, un'azione di addestramento digitale (utilissima anche quella, sia chiaro).

L'angolo della riflessione

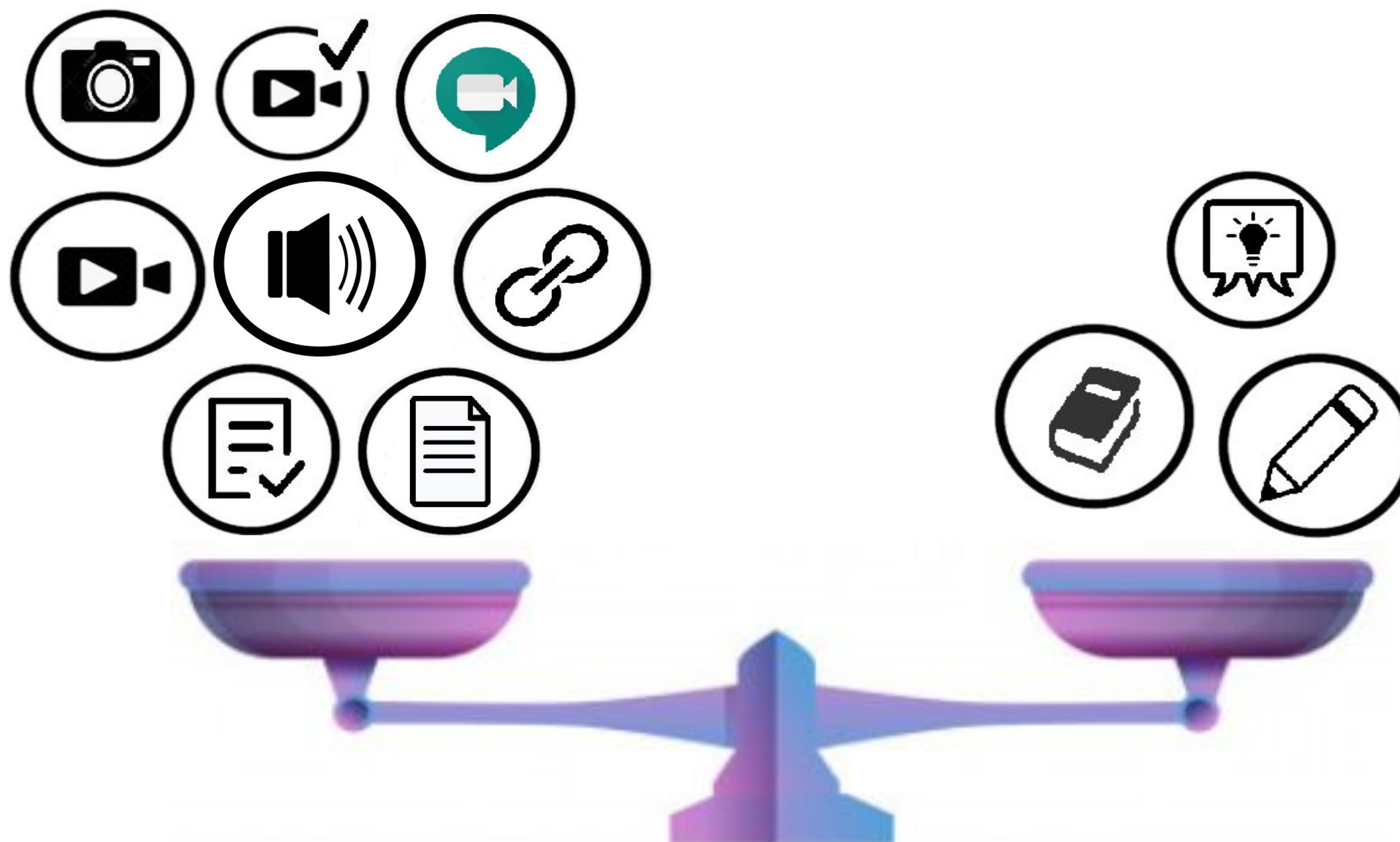
Correggiamo il tiro: cosa SI e cosa NO!



SI alla chunked lesson



SI al ... bilanciamento



SI al ... coinvolgimento delle sfere di competenza



Leggi

Osserva

Esponi

Rifletti

Discuti

Riassumi

Sintetizza

Scrivi

Progetta

Organizza

Analizza

Rielabora

Partecipa

SI al ... coinvolgimento delle sfere di competenza

Trova i concetti

Scrivi un saggio

Realizza la mappa

Realizza la linea del
tempo

.....

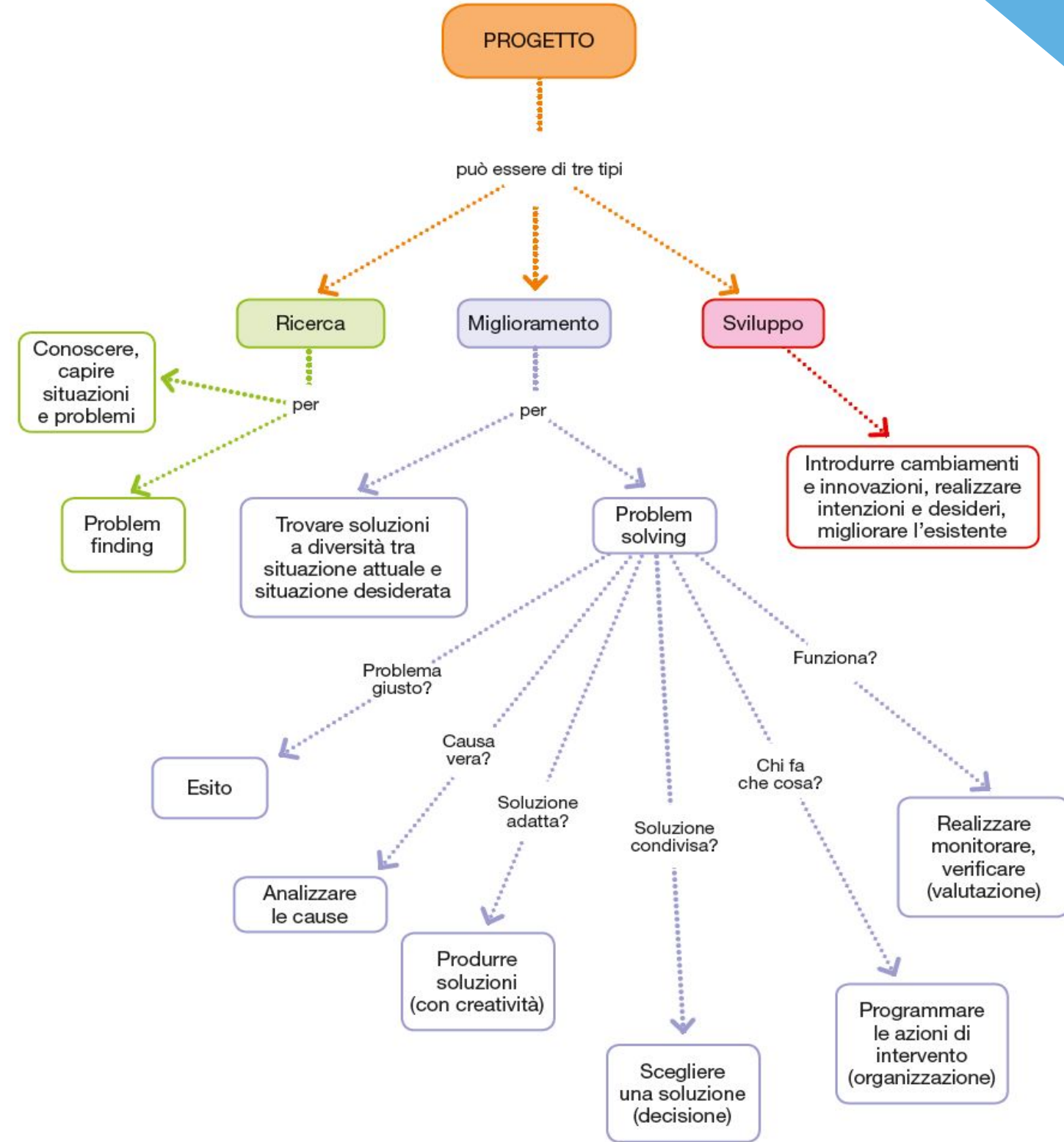
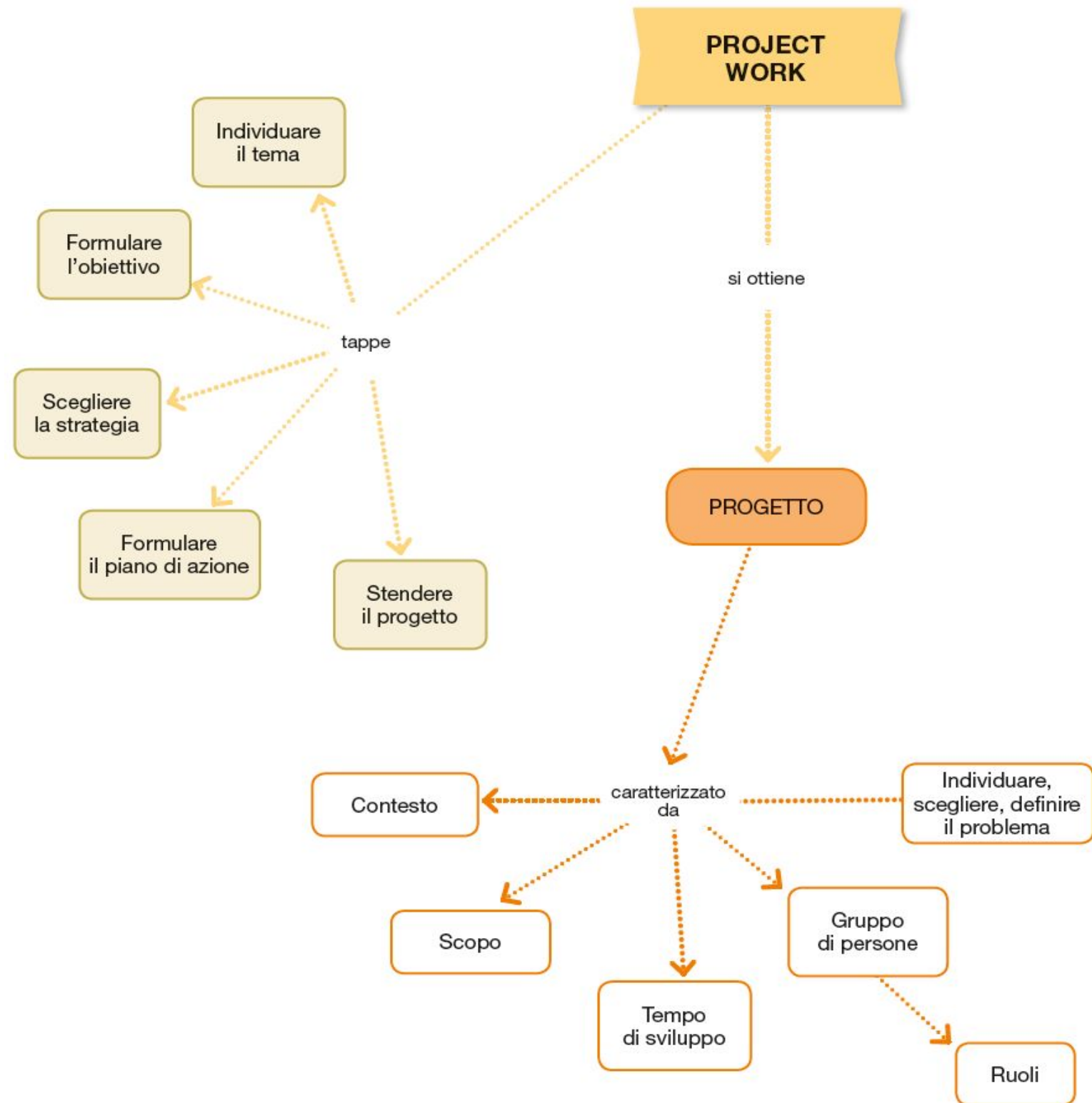


NO alla ... lezione frontale e trasmissiva



- Pone problemi con la valutazione perchè si trasmettono delle informazioni che non si riesce, poi, a comprendere se sono state assimilate e se hanno dato luogo a quelle conoscenze necessarie per poter essere tradotte in abilità e competenze
- Virare verso la **didattica attiva** in quanto si riesce a valutare meglio le prestazioni derivanti dall'osservazione di dinamiche diverse e che sono oggetto di misurazioni differenti.

SI ... ai project work



SI ... ai project work



PROJECT WORK N. 3																				
Titolo		IL LOGO DELLA TUA SCUOLA!																		
INDICAZIONI	Tipologia del progetto	<input type="checkbox"/> Ricerca <input checked="" type="checkbox"/> Miglioramento <input type="checkbox"/> Sviluppo																		
	Obiettivo del progetto	Lo sviluppo di questo progetto deve basarsi sui seguenti argomenti: <ul style="list-style-type: none"> • disegno: Trasformazioni ed effetti: linee, tracciati e linee calligrafiche; effetti di distorsione; effetti di colore; effetti sul testo; riempimenti; pennelli e aerografi; utilizzo del colore con sistema RGB; • sviluppo: il progetto deve poter essere sviluppato come un'attività di miglioramento del logo già presente per la vostra scuola. Occorre ipotizzare uno stile più innovativo e stilizzato; • problem solving: devono emergere le varie ipotesi per voi utili a fronteggiare un problema. 																		
	Software da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Paint, Gimp • PowerPoint, Impress, Google Slide o Prezi • CMapTools • Google Drive per la condivisione tra i gruppi 																		
	Step e procedure	Fate emergere nella vostra presentazione i seguenti step: <ul style="list-style-type: none"> • il testo del problema con una vostra spiegazione; • una mappa concettuale che riporti i nuclei e gli step del vostro lavoro di risoluzione del problema; • per ogni nodo della mappa, realizzate una slide in cui spiegate i passaggi che avete seguito; • il logo finale; • lo "spazio domande" in modo che compagni di classe e professori possano chiedervi qualcosa in merito al vostro lavoro. 																		
PIANIFICAZIONE	Strategia																		
	Piano di azione																		
	Strutturazione dei gruppi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>GRUPPO 1</th> <th>GRUPPO 2</th> <th>GRUPPO 3</th> </tr> <tr> <th>Si è occupato di...</th> <th>Si è occupato di...</th> <th>Si è occupato di...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> </tbody> </table>	GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3	Si è occupato di...	Si è occupato di...	Si è occupato di...	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3																		
Si è occupato di...	Si è occupato di...	Si è occupato di...																		
•	•	•																		
•	•	•																		
•	•	•																		
•	•	•																		

PROJECT WORK N. 4																				
Titolo		LA PAGINA WEB DI UN EVENTO SPORTIVO																		
INDICAZIONI	Tipologia del progetto	<input type="checkbox"/> Ricerca <input type="checkbox"/> Miglioramento <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppo																		
	Obiettivo del progetto	Lo sviluppo di questo progetto deve basarsi sui seguenti argomenti: <ul style="list-style-type: none"> • progetto: sviluppo del percorso da seguire nel sito web partendo dalla home page; link; pagine; immagini; video. Acquisire e preparare tutti i contenuti testuali e grafici per realizzare la pagina (indicazioni e dati sull'evento, la mappa per raggiungere il luogo, contatti e indirizzi utili, informazioni sulla manifestazione, news); • organizzazione di una pagina web: progettare la pagina con contenuti chiari e informativi con grafica accattivante; • problem solving: devono emergere le varie ipotesi per te utili a fronteggiare un problema. 																		
	Software da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Google Site • L'applicazione video di Windows • Paint o Gimp (o altro software di grafica) • PowerPoint, Impress, Google Slide o Prezi • CMapTools • Google Drive per la condivisione tra i gruppi 																		
	Step e procedure	Fate emergere nella vostra presentazione i seguenti step: <ul style="list-style-type: none"> • il testo del problema con una vostra spiegazione; • una mappa concettuale che riporti i nuclei e gli step del vostro lavoro di risoluzione del problema; • per ogni nodo della mappa, realizzate una slide in cui spiegate i passaggi che avete seguito; • il logo finale; • lo "spazio domande" in modo che amici e professori possano chiedervi qualcosa in merito al vostro lavoro. 																		
PIANIFICAZIONE	Strategia																		
	Piano di azione																		
	Strutturazione dei gruppi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>GRUPPO 1</th> <th>GRUPPO 2</th> <th>GRUPPO 3</th> </tr> <tr> <th>Si è occupato di...</th> <th>Si è occupato di...</th> <th>Si è occupato di...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>•</td> <td>•</td> </tr> </tbody> </table>	GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3	Si è occupato di...	Si è occupato di...	Si è occupato di...	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3																		
Si è occupato di...	Si è occupato di...	Si è occupato di...																		
•	•	•																		
•	•	•																		
•	•	•																		
•	•	•																		

SI ... ai project work



Valuto il lavoro svolto dal gruppo

Titolo del Project Work

Penso che il gruppo abbia raggiunto gli obiettivi del progetto? Sì No

Se no: quali non ha raggiunto? Perché?

Penso che la strategia utilizzata per raggiungere gli obiettivi sia sempre stata corretta? Sì No

Abbiamo avuto la necessità di modificarla in corso d'opera? Sì No

Se sì, perché e in che modo?

Il piano operativo è sempre stato funzionale per raggiungere gli obiettivi? Sì No

Abbiamo avuto la necessità di modificarlo in corso d'opera? Sì No

Se sì, perché e in che modo?

Ci sono fasi che il gruppo avrebbe potuto sviluppare meglio? Quali?

- Organizzazione del tempo
- Organizzazione dei compiti
- Collaborazione all'interno del gruppo
- Esposizione alla classe

Valuto il mio lavoro

Che ruolo ho svolto all'interno del gruppo?

Ho collaborato con i compagni? Sì No Abbastanza

Ci sono stati problemi? Quali?

Sono soddisfatto del mio lavoro? Sì No Abbastanza

Ci sono fasi nelle quali avrei potuto fare meglio? Quali? Perché?

Come potrei migliorare?

Valutazione di gruppo delle nostre esperienze sociali

SCHEDA DI VALUTAZIONE

Titolo del Project Work

Scriviamo nella tabella tutti i nomi dei compagni che appartengono al gruppo.

Per ognuno di noi, e per ognuna delle 8 voci della tabella, il gruppo assegnerà un punteggio da 1 a 6 punti.

Infine, si calcherà il totale dei punti per ognuno di noi.

Nomi dei compagni
1. Comunica a bassa voce e con gentilezza						
2. Non parla, se altri stanno parlando						
3. Incoraggia i compagni						
4. Sa ascoltare con attenzione						
5. Collabora con i compagni						
6. Pensa alla riuscita del gruppo e non solo alla propria						
7. Quando parla, i compagni ascoltano con attenzione						
8. Condivide materiali e informazioni						
Totale punteggio						

Rifletto

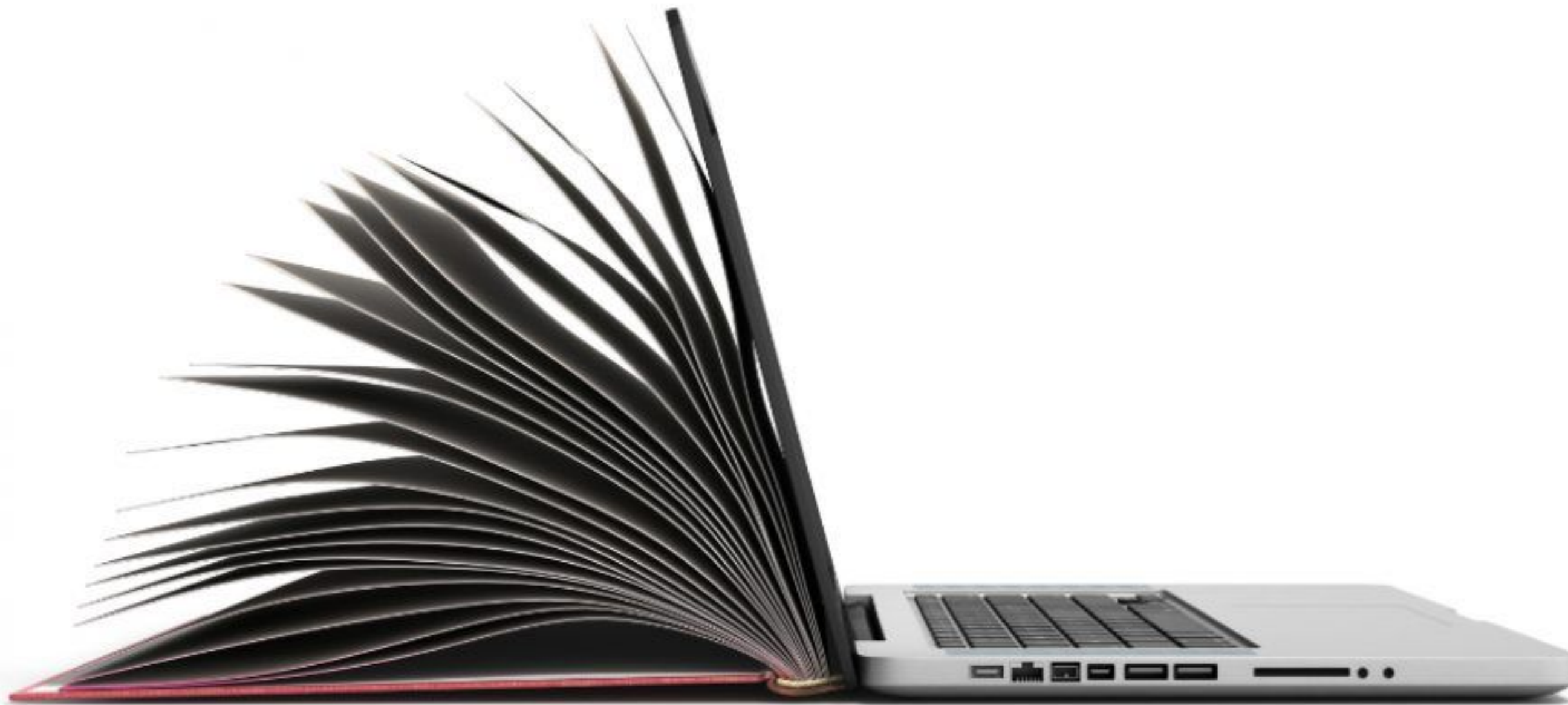
Mi sarei dato gli stessi punti che mi hanno dato i compagni nelle stesse voci?

Completo la tabella con i punti che mi ha assegnato il gruppo e quelli che mi sarei assegnato io. Il totale cambia molto?

Di progetto in progetto confronto le mie riflessioni.

	Punti che mi ha assegnato il gruppo	Punti che assegno a me stesso
1. Comunica a bassa voce e con gentilezza		
2. Non parla, se altri stanno parlando		
3. Incoraggia i compagni		
4. Sa ascoltare con attenzione		
5. Collabora con i compagni		
6. Pensa alla riuscita del gruppo e non solo alla propria		
7. Quando parla, i compagni ascoltano con attenzione		
8. Condivide materiali e informazioni		
Totale punteggio		

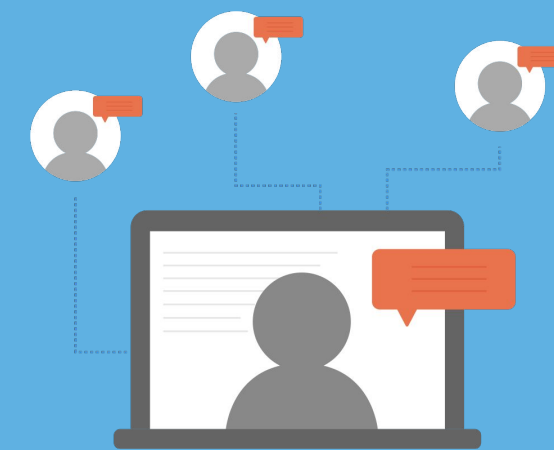
**In tutto questo qual è il collante? Il libro di testo...
gli allegati al libro!**



L'angolo della riflessione

Da dove ripartiamo?

Allunghiamo ancora il passo!



u-Learning: apprendimento ubiquo



L'**apprendimento ubiquo** è qualcosa di più dell'ultimo **metodo didattico**.

La base di questo tipo di apprendimento risiede nel concetto di "**Internet delle cose**".

Il Web non è più un insieme di pagine statiche per descrivere il mondo.

La rivoluzione dei cellulari intelligenti ha spostato il Web dalla scrivania alla tasca. Sono diventati occhi, orecchie per applicazioni che riguardano, ad esempio, il movimento e la localizzazione. Un'enorme quantità di dati viene raccolta in tempo reale.

Tim O'Reilly afferma che il Web è diventato il mondo stesso e, ognuno, in questo mondo riflette un'ombra di informazioni "**information shadow**", un set di dati che vengono catturati e processati in maniera intelligente da dispositivi, da sensori e codici.

Uno smartphone può capire molte cose, non sempre necessita di tastiera per far sì che l'utente inserisca dei dati di ricerca, è abbastanza intelligente da capire da solo certe cose. Sa capire dove stiamo senza che gli sia detto esplicitamente. Questo non è che l'inizio perché il Web sta crescendo.

u-Learning: apprendimento ubiquo



L'apprendimento ubiquo implica una visione dell'apprendimento che è connessa alle nostre stesse vite, ai luoghi dove viviamo.

L'apprendimento non avviene soltanto in classe, a scuola, ma può avvenire anche a casa, a lavoro, in un museo, in qualsiasi luogo che ha a che fare con l'interazione quotidiana con gli altri.

L'apprendimento diventa una parte dell'essere, del vivere stesso.

Non è qualcosa che ha semplicemente a che fare con la tecnologia, con l'ubiquitous computing, ma è qualcosa di più: implica un apprendimento attivo attraverso i nostri sensi: la vista, l'udito, il tatto, il gusto, l'odorato.

L'odorato, certo! Pensiamo ad un ambiente naturale, come la montagna a primavera, è possibile studiare la flora relativa a quel luogo e far sì che questa venga identificata in maniera univoca, attraverso tag, per essere riconosciuta da dispositivi mobili.

u-Learning: apprendimento ubiquo



L'utente si avvicina all'oggetto di apprendimento e questo reagisce fornendo ulteriori informazioni, intessendo attività di gruppo, individuali, con il supporto o meno del docente e dei tutor.

7E Learning Cycle è un modello di Instructional design che descrive il processo dell'apprendimento in sette fasi e che è stato applicato all'**u-learning**:

1. **Elicit** (fase di introduzione all'esperienza di apprendimento attraverso il far emergere le conoscenze pregresse attinenti all'argomento);
2. **Engage** (fase in cui si cerca di motivare gli apprendenti);
3. **Explore** (fase in cui si colloca la dimostrazione dell'insegnante e la successiva sperimentazione degli apprendenti);
4. **Explain** (interazione tra pari e con insegnanti);
5. **Elaborate** (fase di riflessione e rielaborazione);
6. **Extend** (fase di consolidamento);
7. **Evaluate** (valutazione).

Piuttosto che programmare in modo lineare e strutturato l'apprendimento, chi si occupa di formazione deve soprattutto essere in grado di creare ambienti, esperienze significative all'interno delle quali sperimentare e creare sapere.

Problem Based Learning



Approccio al problema

<h3>Nella didattica tradizionale</h3>	<h3>Nel Problem Based Learning</h3>
<ul style="list-style-type: none">● si propongono problemi che hanno solo una soluzione e che si possono risolvere solo nel modo che il professore ha spiegato;● se qualcosa non è chiaro, basta rileggere, con un po' di pazienza, il libro di testo o gli appunti. <p>In sostanza: il problema non è una scoperta di soluzione ma l'applicazione di soluzioni precostituite.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Problem-based learning (apprendimento basato su un problema) è un metodo di insegnamento centrato sull'allievo in cui un problema costituisce il punto di inizio del processo di apprendimento;● ad esempio, un insegnante può iniziare un corso di fisica presentando alla classe un problema di questo tipo: <i>"Abbiamo un tostapane che non funziona. Come possiamo ripararlo?"</i>.

Problem Based Learning



Fase 1	Fase 2	Fase 3
<ul style="list-style-type: none">● Il problema è presentato ad un piccolo gruppo di allievi e discusso con loro.● Deve trattarsi di problema "autentico", (problema che gli allievi potrebbero realmente affrontare in futuro).● Devono essere previste diverse soluzioni e diversi modi di giungere a tali soluzioni.● Gli studenti non devono essere già in grado di risolverlo.	<p>Il gruppo degli allievi ha la responsabilità di:</p> <ul style="list-style-type: none">● definire il problema;● descrivere le conoscenze già in loro possesso;● identificare le nuove conoscenze da apprendere per risolvere il problema;● stabilire i prossimi passi da compiere.	<p>Ciascun allievo deve individualmente:</p> <ul style="list-style-type: none">● cercare una parte delle conoscenze da apprendere;● organizzarla;● presentarla agli altri.

Problem Based Learning

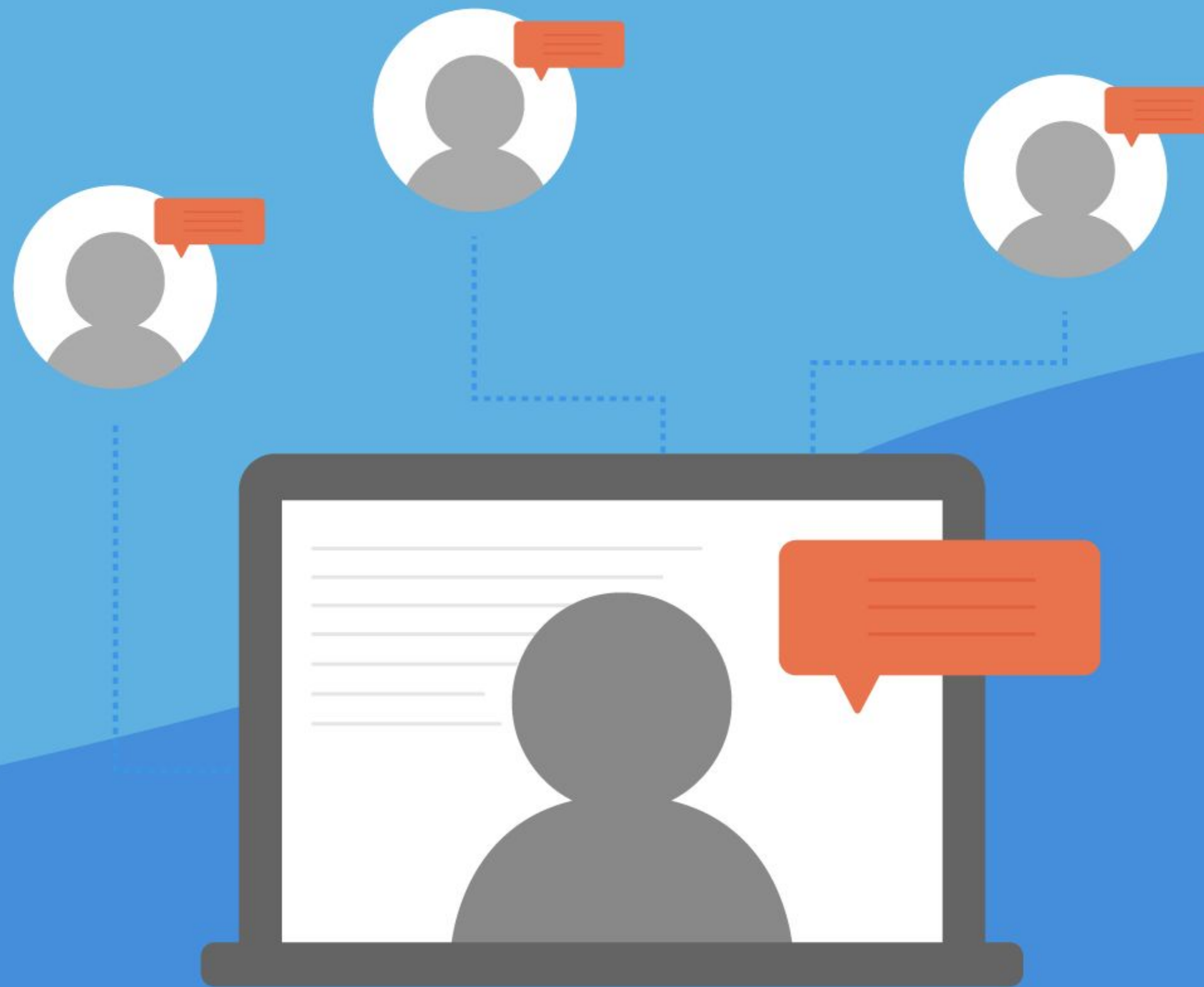


I vantaggi

Molte ricerche sul campo hanno dimostrato che gli studenti traggono vantaggi significativi:

1. migliore **ritenzione** delle conoscenze nel tempo;
2. migliore **trasferimento** delle conoscenze;
3. migliore **integrazione** fra discipline;
4. aumento delle capacità di **cercare** informazioni, comunicare in gruppo, affrontare i problemi;
5. aumento della **motivazione** e dell'interesse;
6. aumento delle **interazioni** tra allievi e docente.

È evidente il miglioramento delle "**competenze trasversali**" (di cittadinanza), tra cui la più importante "**imparare ad imparare**" strettamente legata al "**lifelong learning**".



DIDATTICA DIGITALE