

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' above 'EDUCATION'.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing the text.

**FORMAZIONE
SU MISURA**

Didattica a Distanza

Parte prima

Prof.ssa Alessandra De Santis

- Definizione
- Le tre generazioni di DaD
- E-learning
- Nuovo ambiente d'apprendimento
- L'uso delle ICT
- Tassonomia di Bloom
- Dalla teoria alla prassi: come realizzare la didattica a distanza

Facciamo un po' di chiarezza con gli acronimi

- **IaD Istruzione a Distanza** – modalità utilizzata per l'istruzione istituzionale
- **FaD Formazione a Distanza** – modalità utilizza per la formazione professionale
- **DaD Didattica a Distanza** – riflessione sul modello da utilizzare sia per l'istruzione che per la formazione



Definizione di modello a distanza

Con l'espressione **Istruzione/Formazione a Distanza** si intende un tipo di formazione indipendente dallo spazio e dal tempo di erogazione e caratterizzato dalla **separazione fisica tra insegnante e discente**. Ciò significa che lo studente, in base alle proprie necessità e alle proprie possibilità, può scegliere il luogo e il momento più opportuni per avviare l'attività di apprendimento.

Il modello si basa essenzialmente sull'autoapprendimento ed è valida soprattutto per il lifelong learning e per l'istruzione degli adulti.



Punti di forza

Il modello a distanza:

- **supera i limiti** posti dall'assenza di un luogo fisico come l'aula tradizionale;
- permette una formazione/istruzione che **semplifica la partecipazione** ai corsi da parte di studenti lavoratori, anziani o ospedalizzati;
- è **svincolata** dal tempo, dallo spazio e dai luoghi di fruizione dell'apprendimento.



Punti di debolezza

La formazione/istruzione a distanza :

- rende più difficile l'**interazione empatica** docente-studente tipica della formazione in presenza,
- può costituire una **barriera** per i discenti poco avvezzi all'uso delle Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC),
- richiede comunque, per il riconoscimento dei titoli da parte delle istituzioni didattiche accreditate, **fasi di valutazione *in presenza*** al fine di permettere la certificazione delle competenze acquisite.



Le tre generazioni della DaD

1. La formazione/istruzione per corrispondenza

- Nei primi anni dell'800 in Inghilterra nasce, ad opera di Isaac Pitman, un corso per corrispondenza di stenografia.
- Si trattava solitamente di un'interazione tra docente e discente tramite il mezzo cartaceo.
- L'esigenza era quella di estendere il livello di scolarizzazione e preparare discenti professionalmente formati.
- Con lo sviluppo delle tecnologie nei primi del '900, radio e telefono, si avviarono altri modelli. Ad esempio, nei primi anni del '900 la BBC, utilizzando le trasmissioni radio, propose un programma di lezioni integrative dei corsi scolastici e, nello stesso periodo, Radio Canada inserì nella sua programmazione trasmissioni educative rivolte agli agricoltori.



Le tre generazioni della DaD

1. La formazione/istruzione per corrispondenza

- Con la diffusione dei televisori dagli anni '50 assistiamo a un massiccio intervento di scolarizzazione di massa per colmare l'analfabetismo.
- In Italia, il 15 novembre del 1960, la RAI trasmette per la prima volta un programma destinato all'insegnamento della lingua italiana per gli analfabeti: «Non è mai troppo tardi», consentendo in otto anni di trasmissione a un milione di analfabeti di ottenere la licenza elementare.



Le tre generazioni della DaD

2. La formazione/istruzione multimediale

- Negli anni '70/'80 del Novecento, attraverso la diffusione della televisione e del personal computer, si passa alla seconda generazione caratterizzata da un uso integrato di materiale cartaceo, trasmissioni televisive, registrazioni sonore e, successivamente, videoregistrazioni e software didattici.
- Vengono elaborati i primi prodotti informatici pensati per l'autoapprendimento con informazioni strutturate e strumenti per l'autoverifica. La progettazione curricolare scompone problemi complessi in unità didattiche e organizza l'apprendimento in piccoli blocchi sottoposti a verifiche continue.



Le tre generazioni della DaD

3. La formazione/istruzione in rete (o e-learning)

- Recentemente si è sviluppata la terza generazione di istruzione/formazione a distanza, quella in rete.
- Il termine rete sta a indicare due cose distinte:
 1. la dimensione tecnologica dell'apprendere attraverso la rete: rete Internet, rete di computer;
 2. la dimensione sociale dell'apprendere in rete: rete tra le persone, rete di relazione e collaborazione fra individui.



Le tre generazioni della DaD

3. La formazione/istruzione in rete (o e-learning)

I modelli di terza generazione utilizzano sistemi di *computer conferencing*, piattaforme per l'apprendimento dove è possibile comunicare, strutturati per argomenti o aule, che utilizzano la messaggistica istantanea (newsgroup, forum, ecc.).

Tali piattaforme in rete permettono ai discenti di discutere l'argomento di studio con gli altri studenti, favorendo l'arricchimento del contesto didattico e l'apprendimento collaborativo.



Le tre generazioni della DaD

3. La formazione/istruzione in rete (o e-learning)

Le piattaforme per l'apprendimento in rete permettono due modalità di erogazione degli argomenti/lezioni:

1. sincrona, cioè collegamento in streaming (videoconferenza) in cui vi è un docente e molti discenti e in cui si può aprire un dibattito;
2. asincrona, cioè utilizzo della piattaforma per caricare materiali, videolezioni, compiti e prove di verifica.

Per avere un buon ambiente di apprendimento bisogna utilizzarle entrambe.

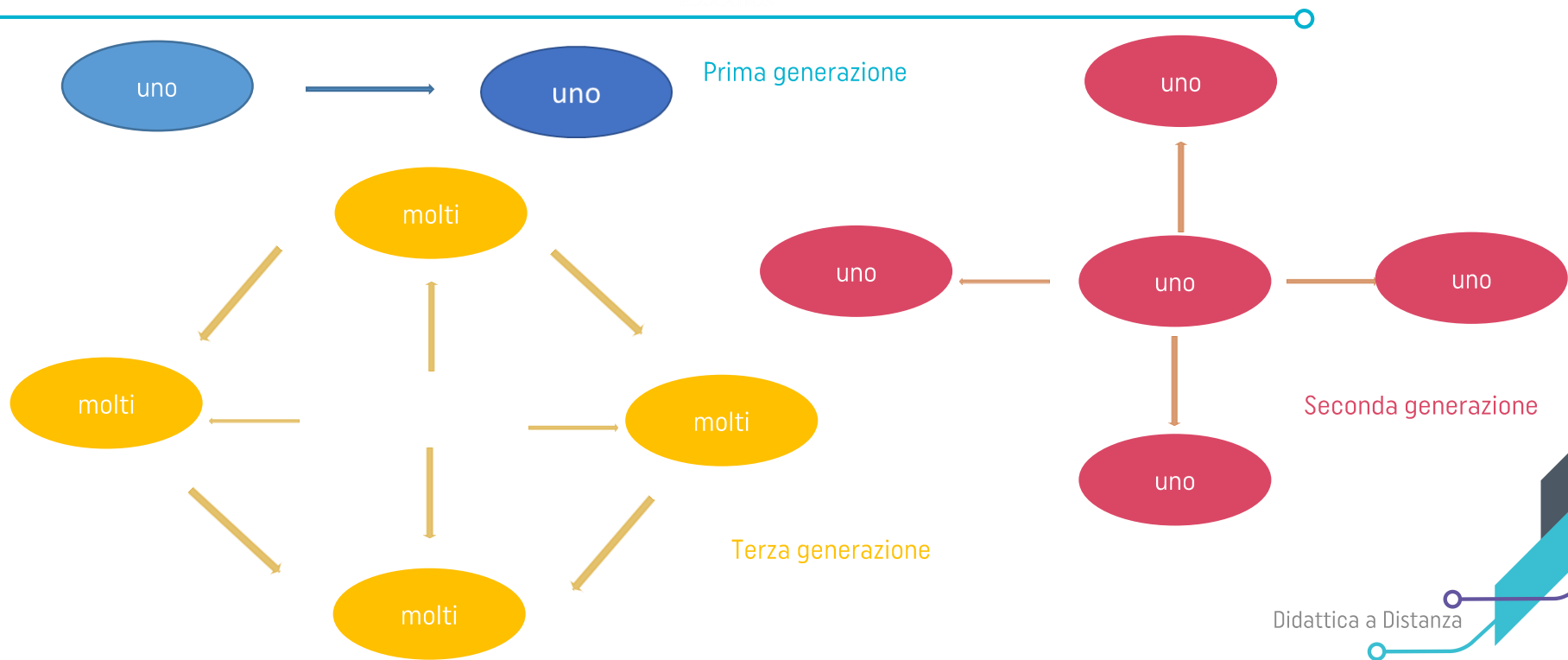
E-learning

Quindi la modalità e-learning punta sul superamento della "distanza sociale". L'apprendimento diviene un "**processo sociale**", in cui i computer si trasformano da semplici strumenti per l'acquisizione individuale di unità didattiche "preconfezionate" in potenti mezzi per comunicare, interagire e collaborare.

La notevole differenza tra le tre generazioni è la qualità del feedback: si passa dal modello uno a uno a quello molti a molti



Qualità del feedback nelle tre generazioni



- L'e-learning permette di organizzare i contenuti in modo più flessibile e aperto, personalizzando di fatto l'apprendimento.
- Nella seguente tabella tratta da Calvani A., Rotta M., *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, 2000, p. 66. si vedono le differenze: →

	SISTEMA DI SECONDA GENERAZIONE	SISTEMA DI TERZA GENERAZIONE
<i>Progetto</i>	Predefinito completamente e minuziosamente prima dell'erogazione.	Può mantenere spazi per l'aggiustamento e il completamento in fase attuativa.
<i>Strategie di valutazione</i>	Centrate sulla valutazione formativa e sull'acquisizione dei contenuti.	Interesse anche agli aspetti del processo, del clima, della partecipazione sociale.
<i>Strategie tutoriali</i>	Volte all'individualizzazione. Impiego, dove possibile, di automatismi.	Volte alla personalizzazione: forte rilevanza del ruolo del tutor.
<i>Tipologie dei contenuti</i>	Contenuti chiusi, non aggiornabili.	Contenuti espandibili, integrabili durante il processo.
<i>Tipologia delle unità di apprendimento</i>	Unità didattiche (sostanzialmente autonome o organizzabili in percorsi lineari).	Moduli flessibili, raccordabili secondo diverse linee di sviluppo.

Tabella 1. Differenze tra sistemi di seconda e di terza generazione.

La differenza tra la seconda e la terza generazione

E-learning (ambiente d'apprendimento)

La modalità e-learning si presenta come un approccio learner-centred contro il modello teacher-centred.

Nell'approccio centrato sui discenti l'ambiente di apprendimento si modifica sostanzialmente (anche nella didattica in presenza) e diviene:

«un luogo dove gli allievi possono determinare i propri obiettivi di apprendimento, scegliere le attività, accedere a risorse informative e strumenti, lavorare con supporto e guida. Chi apprende si impegna in attività diverse per obiettivi diversi, dove l'insegnante svolge il ruolo di allenatore (coach) e facilitatore». (Perkins 1991)

E-learning (ambiente d'apprendimento)

In questo nuovo ambiente di apprendimento diventano fondamentali i seguenti passaggi:

1. mettere al centro gli allievi, attivare il loro coinvolgimento e renderli consapevoli della loro attività come discenti (auto-regolazione);
2. essere basati sulla natura sociale dell'apprendimento, quindi sul lavoro di gruppo e sul cooperative learning;
3. avere dei "professionisti" esperti dell'apprendimento, che siano in sintonia con le motivazioni degli allievi, coscienti del ruolo delle loro emozioni per il successo scolastico;
4. essere sensibili alle differenze individuali, tenendo conto dei saperi naturali;
5. basarsi su programmazioni impegnative e stimolanti per tutti, evitando sovraccarichi di lavoro;
6. operare su aspettative chiare, valutate in maniera coerente; grande ruolo ha il feedback formativo per l'apprendimento;
7. favorire l'integrazione orizzontale con le altre aree conoscitive e materie, con la comunità e il mondo.

E-learning (l'uso delle ICT)

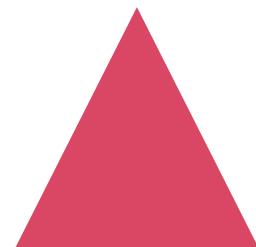
L'uso delle ICT (Information and Communications Technology) non è occasionale nell'e-learning, non sono solo uno strumento per colmare la distanza ma divengono un vero e proprio stimolo per ripensare la didattica e il nuovo ambiente d'apprendimento sopra descritto.

«La varietà dei contenuti, dei canali, dei codici comunicativi, delle forme di organizzazione dei contenuti rappresentano un arricchimento, non un impoverimento dell'orizzonte informativo. La rivoluzione digitale rappresenta un vantaggio e non uno svantaggio nel lavoro di interpretazione del mondo che costituisce in fondo il vero obiettivo di qualunque processo formativo. La stessa richiesta continua di interazione attiva con l'informazione costituisce una sfida da affrontare e non da rifiutare.»

da G. Roncaglia, R. Castaldo, M. Cifariello, *Non solo tecnologia: rivoluzione digitale, apprendimento e didattica*.

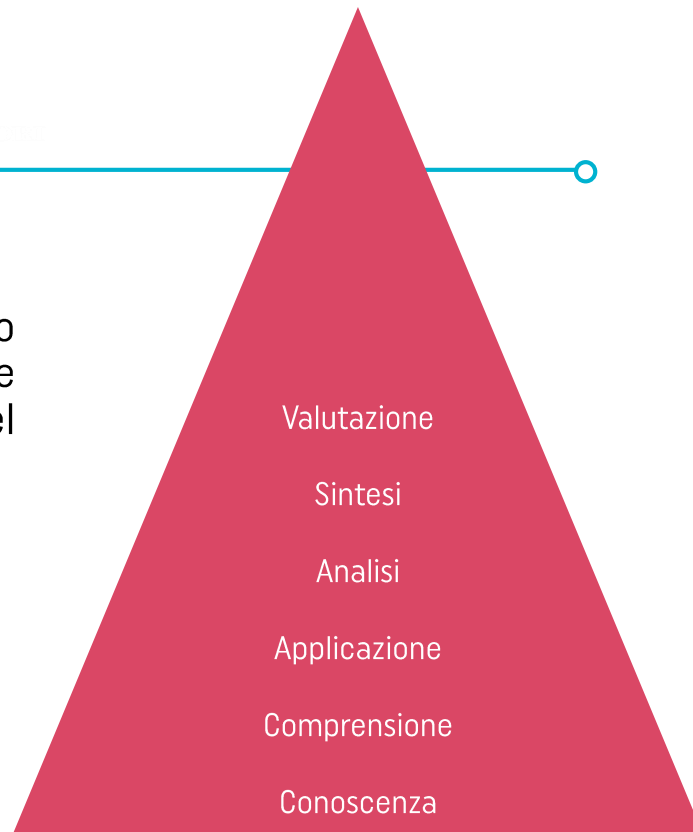
E-learning (l'uso delle ICT)

- Per comprendere quanto l'uso delle ICT possa essere utile si deve prendere in esame la Tassonomia di Bloom, questa è utilizzata per definire le fasi dell'apprendimento e costruire il processo educativo.
- I settori della Tassonomia di Bloom fanno riferimento ai vari obiettivi che gli educatori dovrebbero definire per i loro studenti.
- Essa divide gli obiettivi in tre domini: cognitivo, affettivo e psicomotorio.
- Uno degli obiettivi della Tassonomia di Bloom è quello di motivare gli educatori a concentrarsi su tutti e tre i domini, creando un approccio educativo più olistico.



E-learning (Tassonomia di Bloom)

Nella tassonomia di Bloom (1956) vengono elencati i processi cognitivi fondamentali che devono essere messi in campo dai discenti nel percorso d'apprendimento.



E-learning (Tassonomia di Bloom rivisitata)

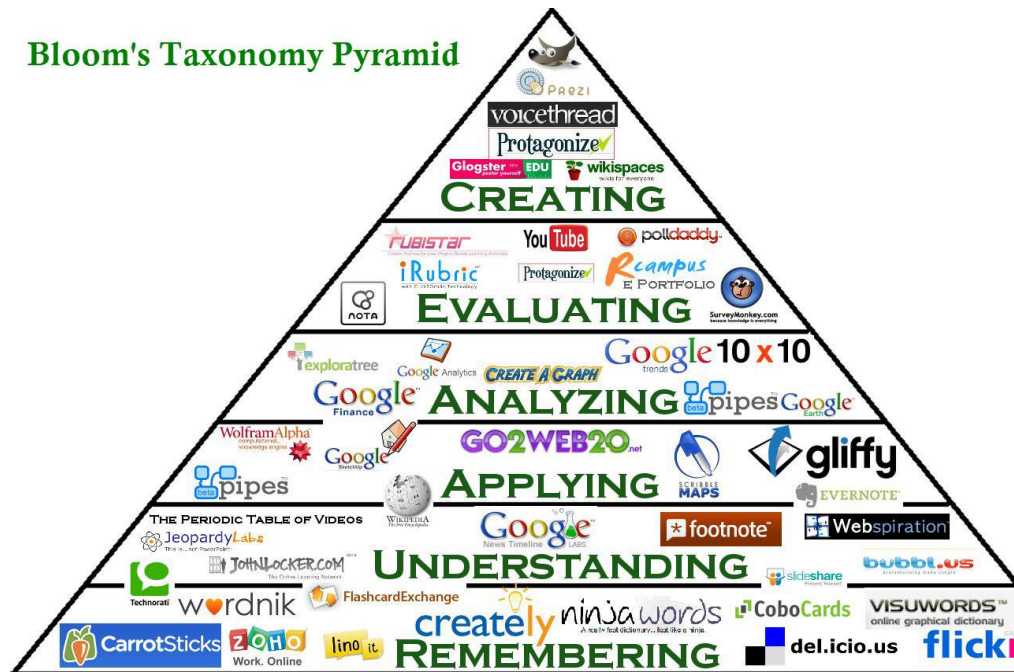
La Tassonomia di Anderson e Krathwohl (2001) propone una revisione della Tassonomia di Bloom, spostando l'attenzione dai prodotti dell'apprendimento (oggetti della classificazione proposta da Bloom) ai **processi di pensiero**.

Nella nuova tassonomia, la categoria "conoscenza" non rappresenta un processo di pensiero e viene quindi sostituita dalla categoria "**ricordare**". La categoria "comprensione" diventa "**capire**", la categoria "sintesi" diventa "**creare**".

Le quattro forme di conoscenza su cui questi processi operano, fatti, concetti, procedure, metacognizione, sono da considerarsi sia come oggetti dei processi di pensiero sia come loro prodotti.

E-learning (Tassonomia di Bloom rivisitata)

Bloom's Taxonomy Pyramid



In questa riconsiderazione della tassonomia proposta da Anderson e Krathwohl ampio spazio viene dato all'utilizzo delle ICT intese come strumento *per facilitare e migliorare l'apprendimento.*

Bibliografia essenziale

- Calvani A., Rotta M., *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, 2000, p. 66.
- Biolghini D., *Net learning. Imparare insieme attraverso la rete*, Etas, Milano, 2000.
- Maragliano R. (a cura di), *Pedagogie dell'e-learning*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- Maragliano R., *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Bari, 1998.
- Trentin G., *Dalla formazione a distanza all' apprendimento in rete*, Franco Angeli, Milano, 2001.
- S. Bontempelli, *Dall'istruzione per corrispondenza all'e-learning*.
- G. Roncaglia, R. Castaldo, M. Cifariello, *Non solo tecnologia: rivoluzione digitale, apprendimento e didattica*.
- Bloom, B. S.; Engelhart, M. D.; Furst, E. J.; Hill, W. H.; Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*, David McKay Company, New York.
- Anderson, L.W., and D. Krathwohl (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, Longman, New York.

Come realizzare la didattica a distanza

- È bene utilizzare una piattaforma per l'apprendimento (Google Classroom, Edmodo, Microsoft) per avere un controllo generale delle attività che vengono fatte e per comunicare con gli studenti.
- Meglio se la scelta della piattaforma viene fatta dall'intero Istituto.
- La piattaforma o sistema di computer conferencing deve comprendere più modalità di interazione sia sincrona che asincrona.
- Il processo di apprendimento in aula non è riproducibile quindi si devono utilizzare più modalità di interazione che abbiano una progettualità chiara e definita.

Come realizzare la didattica a distanza

- Progettare unità di apprendimento flessibili per argomento o competenza.
- Chiarire ai discenti prima di iniziare cosa si va ad apprendere.
- Produrre azioni di feedback immediate come test o produzione di task da pubblicare in piattaforma.
- Prevedere un momento (40 minuti) di check online per eventuali dubbi o chiarimenti.
- Utilizzare la piattaforma come agenda condivisa con gli studenti pianificando i vari step.
- Postare o pubblicare il materiale didattico (videolezioni, link, approfondimenti ecc.).

Come realizzare la didattica a distanza - Concetti chiave

La ridondanza

- Ogni comunicazione per essere efficace ha bisogno di essere ridondante, ancora di più se è a distanza.
- Utilizzare quindi tutti i canali disponibili sia per la condivisione di materiali didattici, sia per le operazioni di feedback che per le informazioni operative.

Come realizzare la didattica a distanza - Concetti chiave

Il feedback

- Operazione fondamentale per il controllo dell'apprendimento.
- Wellness feedback prima di ogni lezione.
- Procedere al feedback ogni volta che si immettono nuove conoscenze operative o concettuali.
- Feedback di controllo dopo la fine di ogni unità d'apprendimento.

Come realizzare la didattica a distanza - Concetti chiave

L'interazione emotiva

- Interagire con gli studenti oltre gli argomenti del «programma».
- Ricordarsi della situazione di emergenza in cui si trovano.
- Greetings.
- Personalizzare l'interazione a seconda dei bisogni.

Strategie di insegnamento

- Gli studenti più capaci organizzano l'attività di studio definendo un programma di lavoro **distribuito nel tempo** (De Beni, Moè, 2007).
- Definire **i momenti per lo svolgimento** dei compiti (per organizzare i "tempi" anche per il gioco).
- Definire **i tempi** per le diverse materie in base al carico di studio. Può essere utile indicare "quanto tempo utilizzare" per ciascun compito.
- I **materiali**: sapere quali devono essere utilizzati per il compito (compresi gli strumenti compensativi).
- Organizzare **i materiali da usare** (raccolgitori, diversi per ciascuna materia; etichette colorate; tabelle compensative ecc.).
- Limitare le distrazioni/definire con chiarezza le pause per riprendere la **concentrazione**, si potrebbe anche ascoltare musica, fare scarabocchi, arrotolare la carta ecc.

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' above 'EDUCATION'.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing the text.

**FORMAZIONE
SU MISURA**