

«Non ho mai insegnato ai miei allievi; ho solo cercato di fornire loro le condizioni in cui possono imparare»
Albert Einstein

Il valore aggiunto delle Nuove Tecnologie digitali nell'insegnamento

Video conferenza del 28 luglio 2020

Agenda incontro

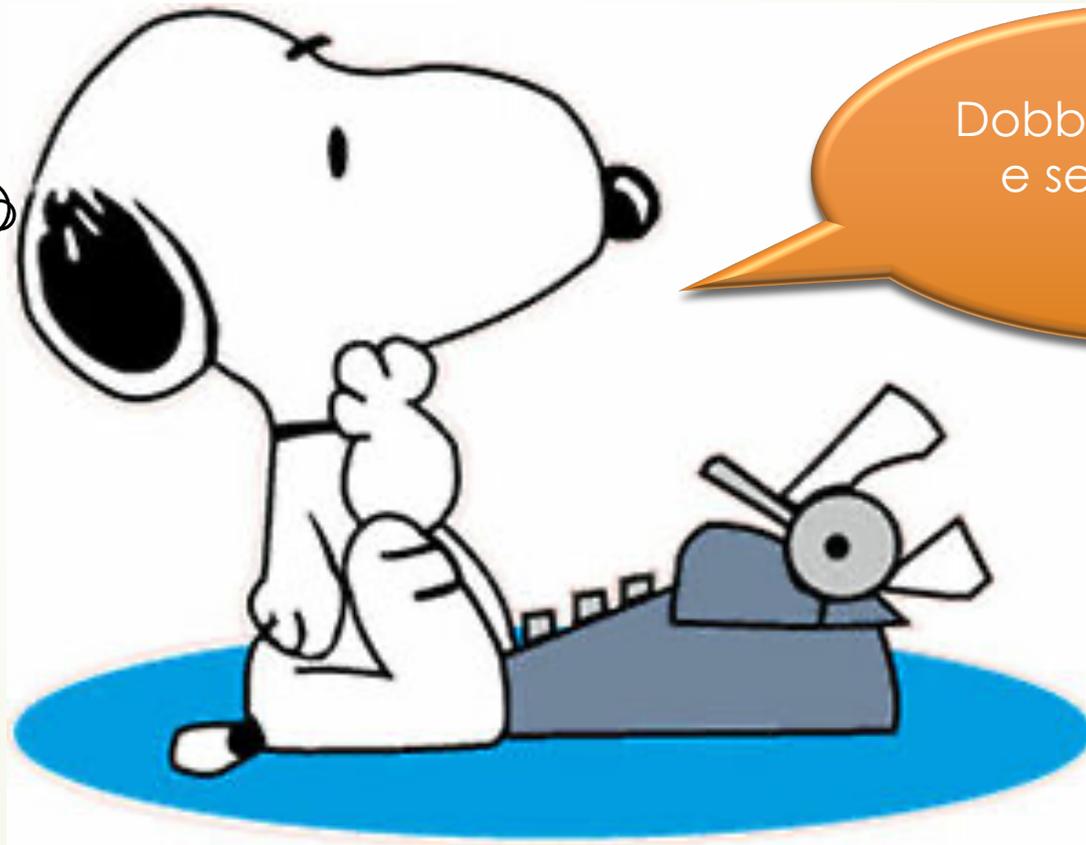
- Introduzione
- Cos'è cambiato negli ultimi 50 anni?
- Le tecnologie digitali accelerano i cambiamenti: quali effetti
- Impatto delle nuove tecnologie digitali
- Alcuni cenni sulle ICT e le opportunità offerte
- Alcune considerazioni generali sull'utilizzo delle nuove tecnologie
- Come evolve la didattica con le nuove tecnologie digitali
- Conclusioni: ce la faremo?



Introduzione: apprendere con le nuove tecnologie:

Aveva ragione Eraclito nell'affermare che "l'unica costante nella vita, è il cambiamento"

Fa bene o fa male?



Dobbiamo limitarla, e se sì quanto e come?

Cos'è cambiato negli ultimi 50 anni

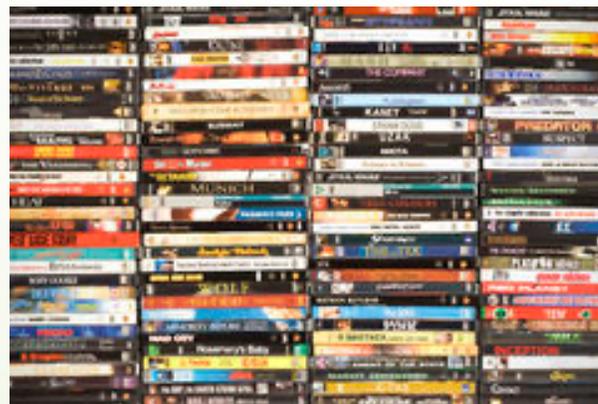
Anni '70 – '80



Anni '90 - 2000



Anni '2010 - 2020



Transizione dal fisico al cyber

dal reality



alla realtà immersiva



Le tecnologie cambiano l'ambiente dell'apprendimento

- L'uso delle tecnologie nel processo di apprendimento può essere affrontato da prospettive diverse:

Educazione sulle tecnologie

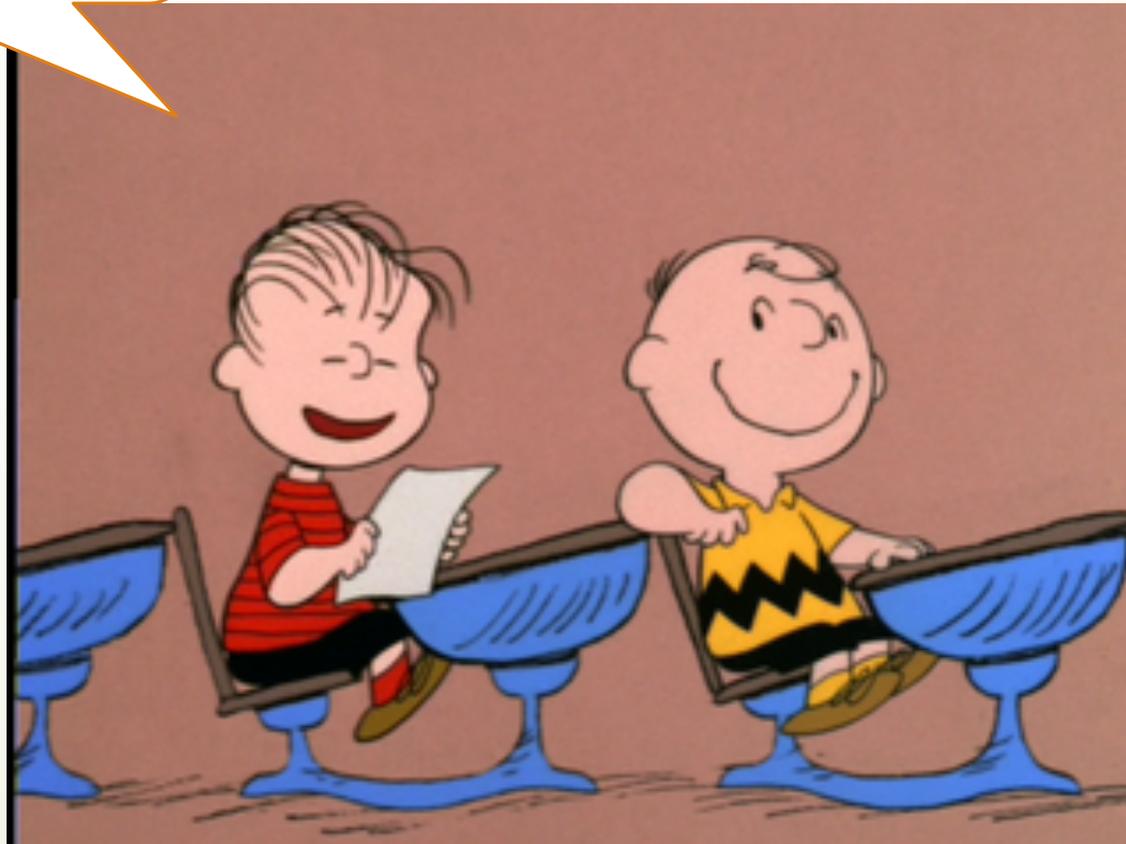


Educazione con le tecnologie

Educare nelle tecnologie

Il domani non è predittivo

Cosa farò da grande?



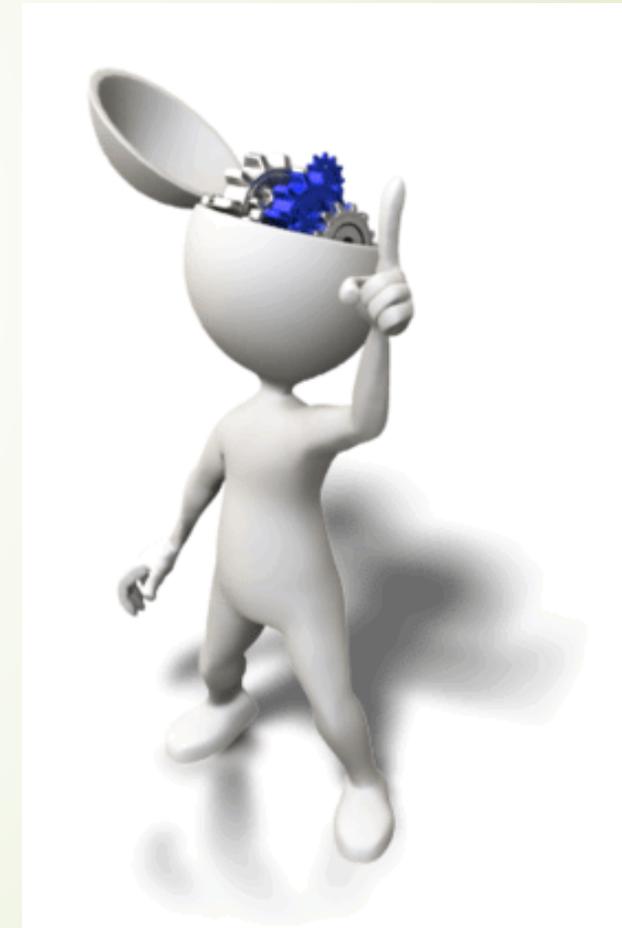
Ecco che l'educazione digitale è fondamentale

- ▶ Nella seconda età delle macchine appare indispensabile ridurre il digital divide al fine di evitare che qualcuno resti indietro in quanto è più facile che si ampli la forbice delle diseguaglianze
- ▶ Bisogna però fare attenzione a non perdersi nel mare di opportunità ed essere capaci di cavalcare l'onda dell'innovazione.



La tecnologia è agente di cambiamento

- ▶ Formidabile sarà, nei prossimi anni, l'impatto delle innovazioni tecnologiche nei vari campi, di norma con il comune denominatore delle tecnologie digitali.
- ▶ Ma la vera potenza che abilita il cambiamento non sarà generata da ogni singola tecnologia: la rivoluzione arriva dalla combinazione tra diverse aree d'innovazione, è sarà esplosiva.



Le tecnologie del futuro



Strumenti

- Smartphone
- Tablet
- Pc, Notebook
- LIM
- Smart TV
- Screen Minorng

Tecnologie

- 5G
- Intelligenza artificiale
- Blockchain
- Tecnologie robotiche
- Fabbrica intelligente
- Guida assistita
- Batterie elettriche di nuova generazione
- Nuovi materiali
- Ingegneria genetica

Tecnologie combinate



- Anche sulla didattica le ripercussioni delle nuove tecnologie possono essere combinate
- Per questo motivo si parla sempre più di frequente di piattaforme e di cluster tecnologici più che di singole tecnologie

Ambiente e didattica digitale

- ▶ Le nuove tecnologie digitali rivoluzionano il concetto di tempo e spazio



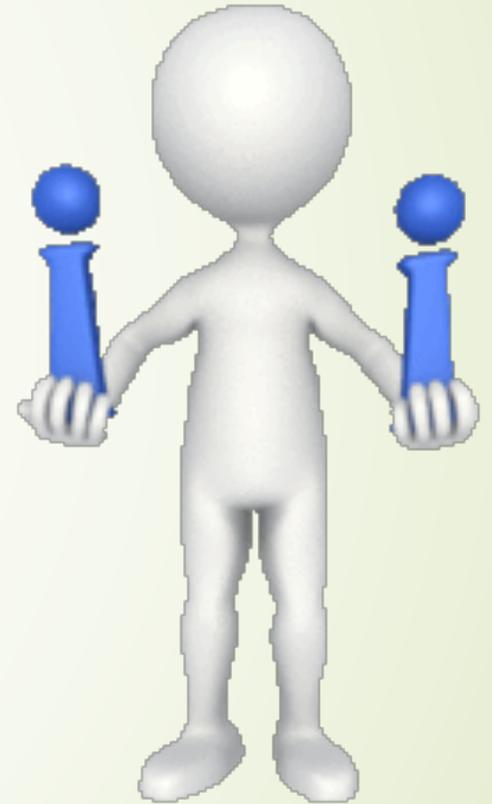
Il digitale: i rischi, le illusioni le trappole

- La tecnologia, specie quella digitale ci consegna enormi benefici e ci migliora la vita.
- Ma comporta anche molti pericoli che riguardano ciascuno di noi e la società nel suo insieme.
- Per questo occorre riflettere approfonditamente sugli effetti del digitale, senza esitazioni e senza sconti, sviluppando una nuova consapevolezza oggi ancora quasi del tutto assente

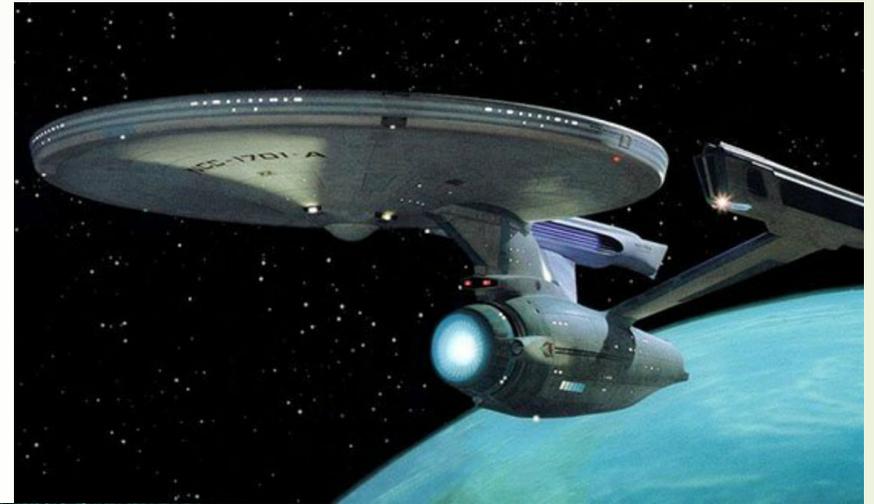


Alcuni lati oscuri del digitale

- L'esplosione comunicativa
- La difficoltà di rimanere concentrati
- La privacy e l'uso delle informazioni personali
- L'eccesso di informazioni e l'inattendibilità di parte di esse
- La facilità di accesso
- I rischi del multitasking
- Adeguatezza/inadeguatezza dei nativi digitali
- Il costo energetico
- L'inquinamento del digitale



Le questioni etiche dello sviluppo tecnologico



L'innovazione tecnologica pone inevitabilmente nuove sfide didattiche

- ▶ fino a pochi anni or sono, il libro di testo o gli appunti del docente erano l'unica fonte del sapere, oggi lo studente dispone di una ricca offerta di strumenti e materiale online forniti dai migliori atenei al mondo in svariati formati



L'esperienza della didattica a distanza

- Il MOOC è un corso on line che incrocia contenuti pensati per essere forniti su piazze virtuali
- In quest'ottica le tecnologie divengono un terzo spazio in cui diviene possibile far convergere, sotto la regia del docente e grazie al ruolo di mediazione dalle tecnologie, percorsi formativi complessi



Cos'è il WebRTC?

- WebRTC significa Real-Time Communication via web, ovvero la possibilità di effettuare chat, chiamate e videochiamate tramite internet.
- Immaginate di cliccare un pulsante e, immediatamente, iniziare una chiamata, una chat o una videochiamata con un utente pronto a ricevervi.
- WebRTC è un progetto open source nato nel 2011, basato su HTML5 e JavaScript, con l'obiettivo di rivoluzionare la comunicazione, sfruttando il potere del web.
- Comunicazione peer to peer, da punto a punto, ma non solo, anche trasferimento dati (foto, video...) il tutto semplicemente dal browser.



Cosa sono i Webinar

- Un webinar è un evento pubblico che avviene online, [...] è un'occasione in cui più persone si ritrovano via internet, mediante una piattaforma o un software, nello stesso momento [...] per discutere di un certo argomento: chi presenta o conduce l'evento può usare diversi strumenti online, mostrando slide, filmati, confrontandosi in diretta con gli altri partecipanti, sia in forma scritta [...] sia a voce [...].

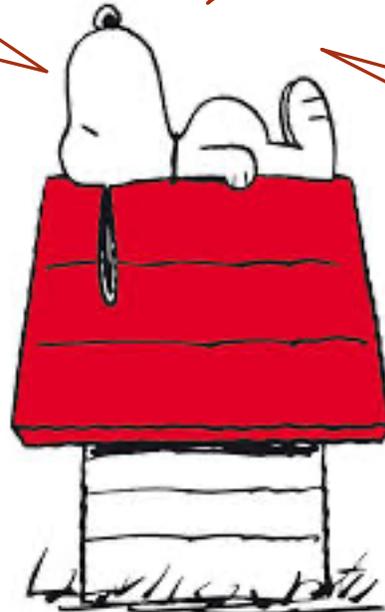




Ha senso ricorrere alle tecnologie immersive come ad esempio la realtà virtuale o quella aumentata nella proposta didattica?

I robot potranno sostituire il personale docente?

Quali aspetti delle nuove tecnologie apportano un vero valore aggiunto?



Cosa comporta l'uso delle tecnologie digitali nei processi educativi

Rappresentano strumento utile per

- Facilitano l'apprendimento e favoriscono lo sviluppo cognitivo
- Ma allo stesso tempo evidenziano l'esigenza di modificare sia il modo di insegnare che di apprendere
- Gli stili di apprendimento dei nativi digitali sono diversi da quelli delle generazioni precedenti



Le generazioni

Baby boomers

È la generazione che ha modellato il mondo come lo conosciamo: la generazione "on the road", quella delle rivoluzioni culturali, del pacifismo e del femminismo, dei grandi raduni e del rock .

Peculiarità:

Forte orientamento al lavoro, alla carriera, all'impegno politico e civile
Indipendenza
Istruzione medio alta
Concretezza
Importanti disponibilità economiche
Ricoprono posizioni di prestigio

1946-1964

X

È la generazione dei cartoni animati, delle sale giochi e dei primi videogames, dei primi computer, delle televisioni commerciali e dei primi oggetti portatili (walkman, telefonini).

Peculiarità:

Ambizione
Autosufficienza
Apertura al dialogo e tolleranza nei riguardi delle differenze
Flessibilità
Lavora per vivere e non vive per lavorare
È disposta a cambiare lavoro
Ha una discreta conoscenza del computer.

1965-1980

Y (millennials)

Sono i figli delle nuove tecnologie, coloro che sono eternamente connessi, quelli abituati a vivere in un mondo liquido e precario, caratterizzato dalla morte delle ideologie (quando è caduto il muro di Berlino o erano appena nati o dovevano ancora nascere).

Peculiarità:

Ricettivi
Aperti
Poco interessati alla politica
Pigri
Attenti all'immagine ed alla gloria
Tolleranti
Lasciano la casa in tarda età e non tagliano il cordone ombelicale

1980-2000

Z

Sono i figli della Rete, dei tablet, degli smartphone.

Peculiarità:

Sono iperconnessi
Sono multimediali
Sono autonomi
Mirano alla rapidità più che all'accuratezza
Sono attenti ai problemi globali
Riescono a gestire il flusso continuo di informazioni.

Successive al
2000



**Che cosa possiamo
fare con le ICT?**

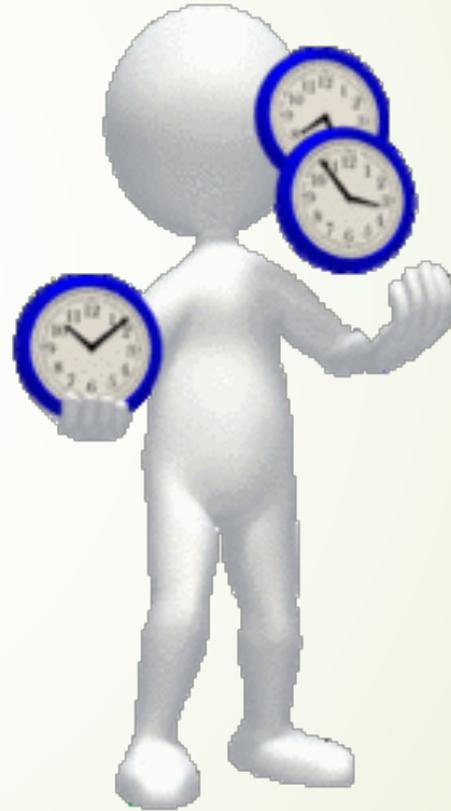
L'efficacia della tecnologia

In questa prospettiva le tecnologie sono intese come:

- **Strumenti:** PC personali, rete Risorse: applicazioni open Internet, Lavagne Interattive Multimediali, videoproiettori
- **Risorse:** applicazioni open source disponibili sul web, materiali multimediali, spazi virtuali di lavoro, clouding computing, ecc..
- Le condizioni di base che caratterizzano la didattica, riflettono l'utilizzo di dispositivi mobili (mobile device) da parte dei singoli studenti, generalmente notebook o tablet
- una infrastruttura di rete che consente il collegamento wireless; la presenza di spazi virtuali di condivisione dei lavori via via realizzati (drop-box o similari);
- una strutturazione dello spazio flessibile in rapporto alle diverse situazioni di lavoro (individuale, di piccolo gruppo, di grande gruppo);
- la fruibilità di materiali di documentazione on line (libri digitali, risorse internet, ecc.);

Esempio dell'impiego di tecnologie nella formazione professionale

- Realtà immersiva
- Learning Analytics
- Intelligenza Artificiale



Gli strumenti utili per la didattica

Le comunità più popolari

- Facebook
- Tumblr
- Twitter
- Instagram
- Flickr
- Pinterest
- LinkedIn
- Youtube
- WhatsApp
- Snapchat
- Telegram
- Skype
- Podcast

Le comunità preferite dalla generazione Z

- Tik Tok
- Twitch
- Reddit
- Unfold
- Brat
- NTWRK
- LOMOTIV



TikTok



TARGET: 13-18.

COMMUNITY (2019): 500 milioni di utenti attivi ogni mese.

COSA OFFRE: app per video brevi (da 15 a 60 secondi) che consente agli utenti di creare contenuti veloci e divertenti, con effetti di realtà aumentata accompagnati da brani musicali. È l'app perfetta per chi ama la musica e la danza: l'utente ha la possibilità di registrare video in cui canta, balla, o semplicemente muove le labbra su una base musicale (playback) per poi condividere la performance online.

COME SI INTERAGISCE: l'interazione avviene attraverso i like al contenuto pubblicato oppure tramite le challenge, in cui gli utenti si sfidano a colpi di note musicali.

Twitch

TARGET: 13-34.

COMMUNITY (2018): 3 milioni di streamer al mese e 15 milioni di utenti attivi ogni giorno.

COSA OFFRE: è una piattaforma di livestreaming di proprietà di Amazon.com. È stata lanciata il 6 giugno 2011 come spin-off della piattaforma di streaming generico Justin.tv.

Progettato per essere una piattaforma per i tornei sportivi di eSports (sessioni di videogiochi fatte da videogiocatori professionisti o amatoriali visibili in diretta e on demand), oggi include anche talk show relativi ai giochi.

COME SI INTERAGISCE: Twitch consente ai numerosi utenti che assistono a una sessione di gioco di interagire tra loro e con il videogiocatore in tempo reale grazie ad una live chat.



Reddit



TARGET: 18-64.

COMMUNITY (2018): Secondo Alexa Internet, a febbraio 2018 Reddit contava 542 milioni di utenti al mese ed era il terzo sito più visitato negli Stati Uniti (il sesto a livello mondiale con +330 milioni di visitatori globali mensili).

COSA OFFRE: è un sito di social news e intrattenimento, dove gli utenti registrati (chiamati redditor) possono pubblicare contenuti sotto forma di post testuali o link. I contenuti del sito sono organizzati in aree di interesse chiamate subreddit. Ogni iscritto può creare la propria nicchia di fan, costruita attorno ad un tema di conversazione. I punti di forza sono la vastità di argomenti da poter trattare e la possibilità di avere una grande mole di UGC.

COME SI INTERAGISCE: gli utenti, oltre a seguire l'argomento e chi lo discute, possono attribuire una valutazione ("upvote" e "downvote"), ai contenuti pubblicati. Tali valutazioni determinano posizione e visibilità dei post sulle pagine del sito.

Imgur



TARGET: il 74% ha meno di 35 anni e il 17% utilizza l'app per più di 10 ore la settimana.

COMMUNITY: 250 milioni di utenti al mese.

COSA OFFRE: è un contenitore di immagini divertenti e stimolanti, meme, GIF e storie. È alimentato da una comunità di persone provenienti da tutto il mondo: chiunque può partecipare per condividere contenuti interessanti e votare il migliore in classifica.

COME SI INTERAGISCE: anche in questo caso l'interazione avviene attraverso like e commenti che determinano la scalata in classifica dei contenuti virali.

Unfold

TARGET: 13-35.

COMMUNITY (2019): oltre 19 milioni di download e 500 milioni di storie create online.

COSA OFFRE: l'immagine è tutto per la generazione Z. Per questo l'app Unfold, che assicura di produrre foto e brevi video con caratteristiche professionali, ha tanto successo. Ci sono sfondi e caratteri di ogni tipologia, gratuiti e a pagamento per arricchire i propri contenuti e strappare qualche like in più.





NTWRK

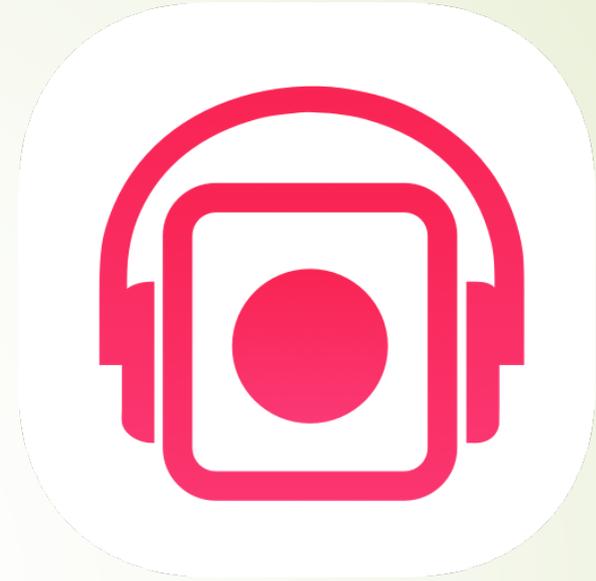


TARGET: 13-50 anni.

COSA OFFRE: il sito e l'app (al momento disponibile solo per iOS) sono perfetti per chi ama la moda. Contenuti esclusivi, nuove uscite, celebrità che promuovono i prodotti, ci sono tutti gli elementi per decretarne il successo tra i giovanissimi. Tra gli oggetti in vendita ci sono sneaker, abbigliamento sportivo, cosmetica. È l'idea di un nuovo spot mediatico che fonde tv, vendita al dettaglio e flussi di tendenza tramite trasmissioni video di dimensioni ridotte, episodi e celebrità (chef, rapper, ecc..).

COME SI INTERAGISCE: l'app offre la possibilità di chattare e acquistare il contenuto direttamente dall'app senza dover uscire dalla piattaforma.

LOMOTIF



TARGET: 15-25.

DOWNLOAD (oggi): +10.000.000.

COSA OFFRE: l'app Lomotif permette di arricchire i propri video con alcuni elementi come: foto, musica, GIF. In pochi semplici passaggi si creano contenuti originali, pronti per essere condivisi sui social.

GIUDIZIO: è un'applicazione completamente gratuita che permette di arricchire dei semplici contenuti video con tocchi di creatività e originalità. Utile per chi sui social vuole distinguersi dalla massa.

Podcast e youtube

- Il podcast, costituito da un'integrazione di più codici, testo e audio, si presenta come uno strumento particolarmente adatto a scopi didattici, con cui è possibile presentare audio-lezioni, sintesi, descrizioni, narrazioni, i cui file possono essere riprodotti su computer, palmari, smartphone, cellulari, e-book reader o lettori di file mp3 e mp4
- Youtube può essere utile per gestire uno o più canali, integrare i video con altri social, siti web e blog, utilizzare i materiali video con l'ausilio di Lavagne Interattive Multimediali, fare video lezioni, stimolare la creatività con produzioni fai da te: ad esempio insegnare come si produce energia con bassa entropia come avviene nella fotosintesi clorofilliana o quali vantaggi può portare la raccolta differenziata e l'economia circolare



Evoluzione dei saperi

Conoscenze

- Visione statica (mondo dell'avere)
- Approccio analitico (scomposizione)
- Sapere astratto (conoscere inerte)

Competenze

- Visione dinamica (mondo dell'essere)
- Approccio olistico (integrazione)
- Sapere situato (conoscere per agire)

Alcune considerazioni generali sull'utilizzo delle nuove tecnologie ^{1/3}

Le nuove tecnologie digitali in fase pandemica

- ▶ Sono entrate prepotentemente nei processi educativi a supporto della didattica
- ▶ Stanno consentendo a studenti e docenti di interagire con modalità didattiche costruttive e cooperative
- ▶ lo fanno attraverso APP da sfruttare come ambienti o strumenti di apprendimento e
- ▶ superando l'impostazione frontale della lezione, ovvero favorendo una didattica meno trasmissiva e più operativa

Voglio ridisegnare la mia vita.
Datemi carta e matita.
E gomma, tanta gomma.



Alcune considerazioni generali sull'utilizzo delle nuove tecnologie 2/3

Le nuove tecnologie presuppongono un cambiamento di prospettiva

Cambiamento del ruolo del docente da a
Trasmittitore di conoscenza, fonte di informazioni, fonte di risposte	Facilitatore dell'apprendimento, collaboratore, guida
Colui che controlla e dirige tutti gli aspetti dell'apprendimento	Colui che offre maggiori opzioni e responsabilità nel processo di apprendimento
Cambiamento del ruolo dello studente da a
Destinatario passivo di informazioni	Partecipante attivo nel processo di apprendimento
Colui che riporta le conoscenze	Colui che produce e condivide conoscenze
Colui che apprende mediante una attività solitaria	Colui che apprende in collaborazione con altri

Alcune considerazioni generali sull'utilizzo delle nuove tecnologie 3/3

- ▶ L'insegnante deve far utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione e della comunicazione incoraggiando l'apprendimento collaborativo favorendo l'esplorazione, la scoperta e il gusto per la ricerca di nuove conoscenze e privilegiando il problem solving
- ▶ Non bisogna mai perdere di vista le relazioni umane che hanno il preciso compito di insegnare a diventare uomini, a crescere, a "convivere" civilmente e a relazionarsi con gli altri
- ▶ Le nuove tecnologie devono essere utilizzate come uno strumento e non un fine
- ▶ I docenti quindi non devono stravolgere il loro nostro modo di fare lezione, ma pensare di innovare le metodologie adeguandole al nuovo "canale comunicativo"
- ▶ Dobbiamo tener presente che la tecnologia può migliorare i metodi tradizionali di apprendimento, ma non potrà mai sostituire il contatto umano



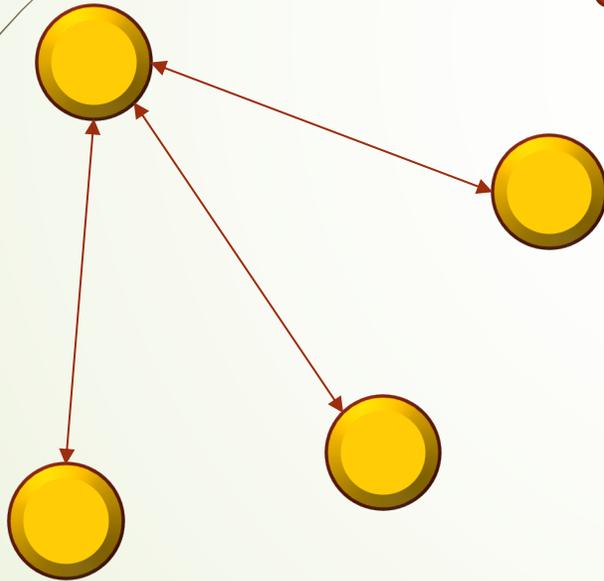
Ambiti di azione

Gli Strumenti	
ACCESSI	<ul style="list-style-type: none">- Fibra- Cablaggio (LAN-WLAN)- Canone di connettività
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none">- Ambienti per la didattica digitale integrata (piattaforme)- Device (computer, tablet, smartphone)
IDENTITÀ DIGITALE PER OGNI STUDENTE E DOCENTE	<ul style="list-style-type: none">- Sistema di identificazione o credenziali d'accesso- Profilo digitale
AMMINISTRAZIONE DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">- Digitalizzazione amministrativa- Registro elettronico

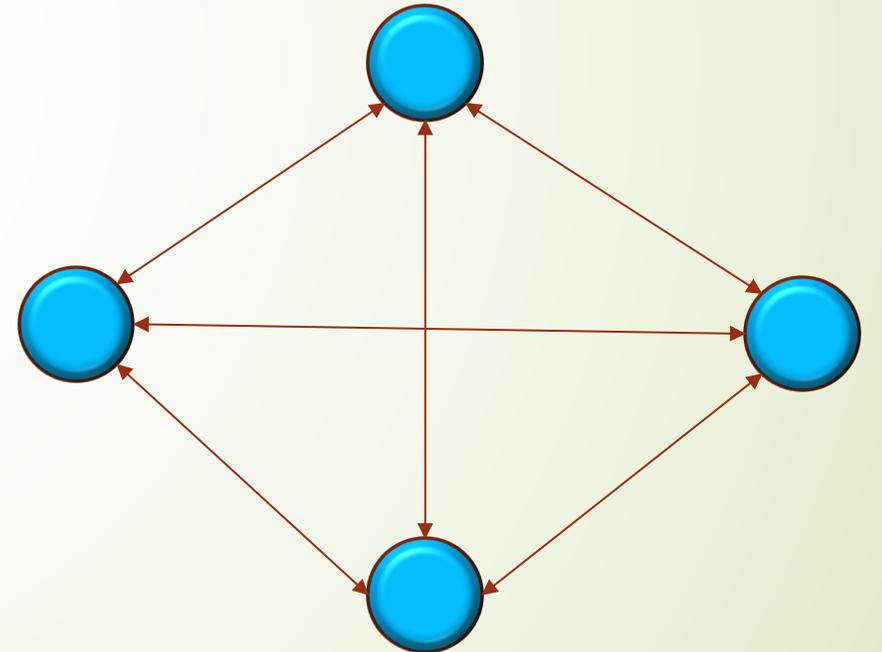
Modelli di comunicazione



Uno a uno



Uno a molti



Molti a molti

Preparazione di una comunicazione didattica ^{1/2}

- È necessaria una grande attenzione nel preparare una comunicazione didattica. È quindi fondamentale progettare bene tutte le fasi che precedono la realizzazione della comunicazione

Fase quadro	Chiarisce le linee generali dell'intervento comunicativo: gli obiettivi e l'argomento, il destinatario
Ideativo-propositiva	Schema complessivo della comunicazione: delimitazione dell'argomento, stesura della mappa concettuale, scelte del linguaggio da adottare, considerazione dei tempi e delle tecnologie disponibili ...
Organizzativa	Reperimento e predisposizione di strumenti e materiali
Realizzativa	Realizzazione del prodotto (stesura del testo verbale, predisposizione delle immagini, preparazione delle slide, realizzazione di ipertesti o ipermedia ... a seconda delle scelte fatte in precedenza).
Organizzativa	Il prodotto viene valutato rispetto a quanto era stato definito durante la fase ideativo-propositiva

Preparazione di una comunicazione didattica 2/2

Per una comunicazione efficace occorre tener conto di vari elementi:

- ▶ Lo scopo (informativo, ludico, formativo ...)
- ▶ Il target (bambini, adulti, specialisti ...; la quantità di persone ...)
- ▶ L'informazione (scelta dei contenuti)
- ▶ La forma (emotiva, conativa, metalinguista)
- ▶ I tempi
- ▶ Il linguaggio da utilizzare (verbale, iconico, filmico, sonoro, audiovisivo)
- ▶ Le tecnologie disponibili



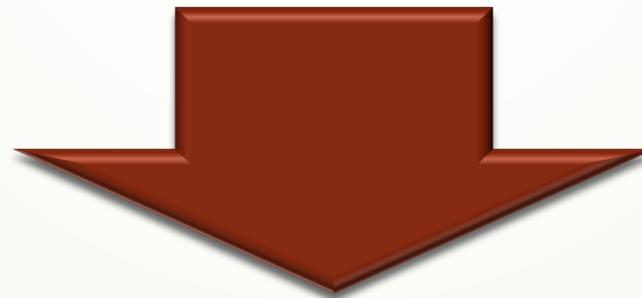
Progettazione di un progetto interdisciplinare ^{1/4}

- ▶ Spazi – Vengono identificati gli spazi di attuazione del progetto (aule, laboratori, luoghi del territorio, cyber, ecc.)
- ▶ Prodotti finali – Si può trattare di elaborati fotografici, grafici e scritti da presentare in una eventuale mostra, documenti multimediali e ipertestuali (CD Rom, Youtube, social, ecc.)
- ▶ Strumenti di verifica finale – Questionari, schede di analisi
- ▶ Risorse – Sono risorse umane (responsabile di progetto, docenti, esperti, ecc.) e materiali (laboratori e attrezzature delle scuole)
- ▶ Costi – Analisi dei costi
- ▶ Schede delle attività



Progettazione di un progetto interdisciplinare 2/4

OBIETTIVO	ATTIVITÀ	AZIONE	ATTORI	ORE	COSTI



Progettazione di un progetto interdisciplinare ^{3/4}

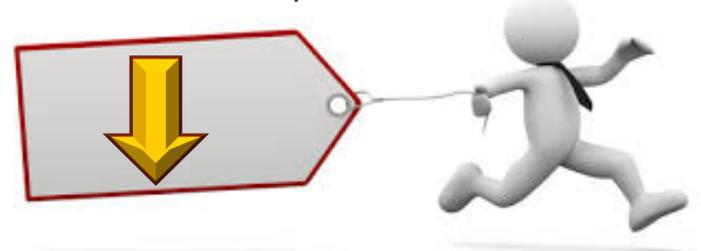
- ▶ Finalità – si definiscono le finalità generali del progetto
- ▶ Partecipanti – si individua il numero di scuole e di classi partecipanti (il progetto può coinvolgere una sola scuola o più scuole)
- ▶ Obiettivi – si elencano gli obiettivi che si intendono raggiungere
- ▶ Organizzazione – si definisce il numero di ore totali e di moduli
- ▶ Metodologia e attività – viene ipotizzato uno schema delle attività e della metodologia da adottare
- ▶ Tempi (progettazione-realizzazione-diffusione-valutazione) viene definito l'arco di tempo entro il quale deve svolgersi il progetto prevedendo anche i tempi delle diverse fasi:
 1. Progettazione (preparazione del progetto)
 2. Realizzazione del progetto
 3. Diffusione (presentazione dei materiali prodotti)
 4. Valutazione e monitoraggio



Che cosa è un progetto interdisciplinare 4/4

La progettazione per progetti didattici (o per significati) rispetto a quella per unità didattiche:

- ▶ È centrata sugli allievi e sui loro bisogni
- ▶ È più adatta ad affrontare tematiche interdisciplinari
- ▶ Utilizza il metodo della ricerca e dell'esplorazione
- ▶ Utilizza metodologie cooperative
- ▶ È facilitata dalle TIC che, grazie all'utilizzo di più codici, favoriscono il sapere interdisciplinare



Il sapere interdisciplinare è la capacità di mettere in relazione saperi di ambiti disciplinari diversi per un obiettivo comune

Apprendimento collaborativo in rete

I vantaggi dei corsi on-line sono diversi:

- ▶ Indipendenza spazio-temporale. La formazione in rete supera le distanze
- ▶ Si hanno le condizioni favorevoli per un apprendimento basato sulle dinamiche di interazione tra studenti e docenti o tra studenti – docenti (comunicazione molti a molti, uno a molti, uno a uno)
- ▶ Utilizzo di nuove forme di comunicazione (chat – form – e-mail, social, ...)
- ▶ Flessibilità: i corsi on line si adattano e si modificano in base alle necessità didattiche
- ▶ La valutazione in itinere è possibile molto più che nei corsi in frequenza perché l'interazione costante tra studente e docente permette tale valutazione e quindi la possibilità di modellare l'intervento formativo in base alle esigenze dei partecipanti



Approfondimento collaborativo in rete

FAD
Formazione a
Distanza

- Uso integrato di materiali a stampa e di mezzi multimediali e anche software (televisione, registrazioni e anche software didattico). Comunicazione uno a uno e uno a molti

ODL
Open Distance
Learning

- Il termine di Open Distance Learning combina due concetti: apprendimento aperto e apprendimento a distanza e comprende l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).

Consente:

- l'individuazione dei messaggi di apprendimento e la responsabilizzazione degli allievi
- L'uso di tecnologie di comunicazione tra docenti-esperti-allievi per superare la separazione di spazio e tempo.
- Comunicazione uno a uno, uno a molti e molti a molti

Apprendimento collaborativo in rete

Forte interattività

Formazione in
presenza

Comunicazione
uno a uno
uno a molti
molti a molti

Dipendenza spazio - temporale

ODL
Open Distance
Learning

Comunicazione
uno a uno
uno a molti
molti a molti

Uso delle nuove tecnologie
Dipendenza spazio - temporale



Apprendimento collaborativo in rete

Formazione in
presenza

- Il vantaggio è la forte interattività che si crea tra docenti/allievi e tra allievi/allievi, ma c'è poco spazio per una personalizzazione dei percorsi

FAD
Formazione a
distanza

- Sono i corsi per corrispondenza. Hanno il vantaggio dell'indipendenza spazio/temporale, ma si rivolgono ad allievi che non entrano mai in contatto tra loro e pertanto non vi è una dimensione sociale dell'apprendimento

ODL
Open Distance
Learning

- Nella formazione in rete si integrano le metodologie fondate sulle pratiche didattiche collaborative e quella fondata sullo studio individuale e assistito da tutor. Nell'ultimo decennio si è diffuso il termine di Open Distance Learning (apprendimento aperto e a distanza, con l'uso di tecnologie dell'informazione

Ce la faremo?



Innanzitutto va detto che

- Sono le metodologie e gli insegnanti che le usano e non le tecnologie a fare la differenza
- Pertanto prevale il primato della didattica rispetto alla tecnologia



Servono le tecnologie

Certamente sì in quanto rappresentano uno strumento utile per

- facilitare l'apprendimento
- favorire lo sviluppo cognitivo.



Servono competenze digitali

Quadro di riferimento della Competenza Digitale richiesta a tutti i cittadini per il lavoro, per lo sviluppo personale e per l'inclusione sociale.

Il Framework è organizzato in:

- 5 dimensioni;
- in altrettante aree di competenza e
- in 21 competenze.

- Un approfondimento lo rimandiamo ad uno dei due video tutorial





Grazie per l'attenzione



lorenzon.graziano@gmail.com



@grazlorenzon



Le politiche dell'Ue



Graziano Lorenzon