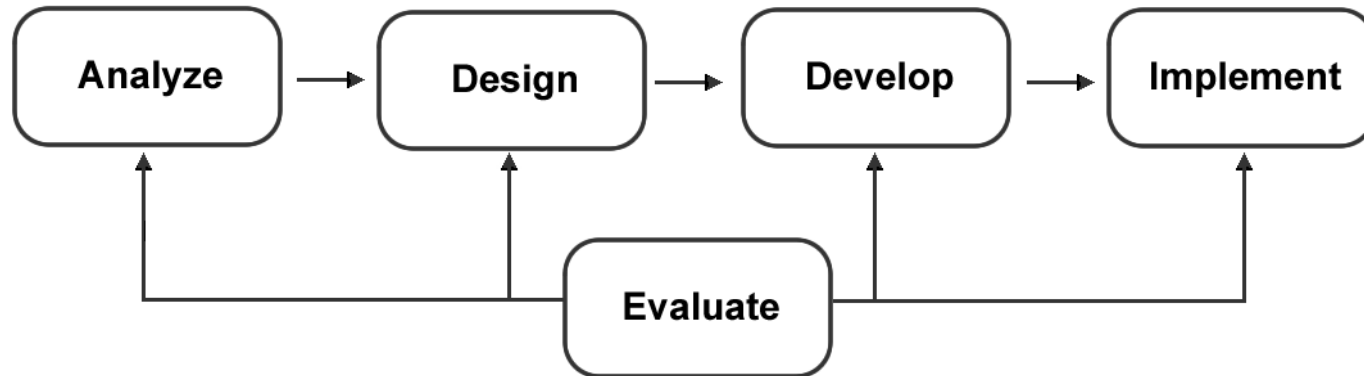


Progettare nella società della conoscenza (Rossi, Toppano, 2009)

Magnoler Patrizia A.A. 2012-13

ADDIE e sue evoluzioni



Analyze: analizzare il processo attraverso cui definire ciò che va insegnato

Design: il processo attraverso cui definire come avverrà il percorso

Develop: processo attraverso cui creare e produrre materiali

Implement: processo attraverso cui installare i dispositivi formativi nel contesto reale

Evaluate: il processo attraverso cui determinare l'impatto sull'istruzione

Gagné e gli eventi istruzionali (1970-1985)

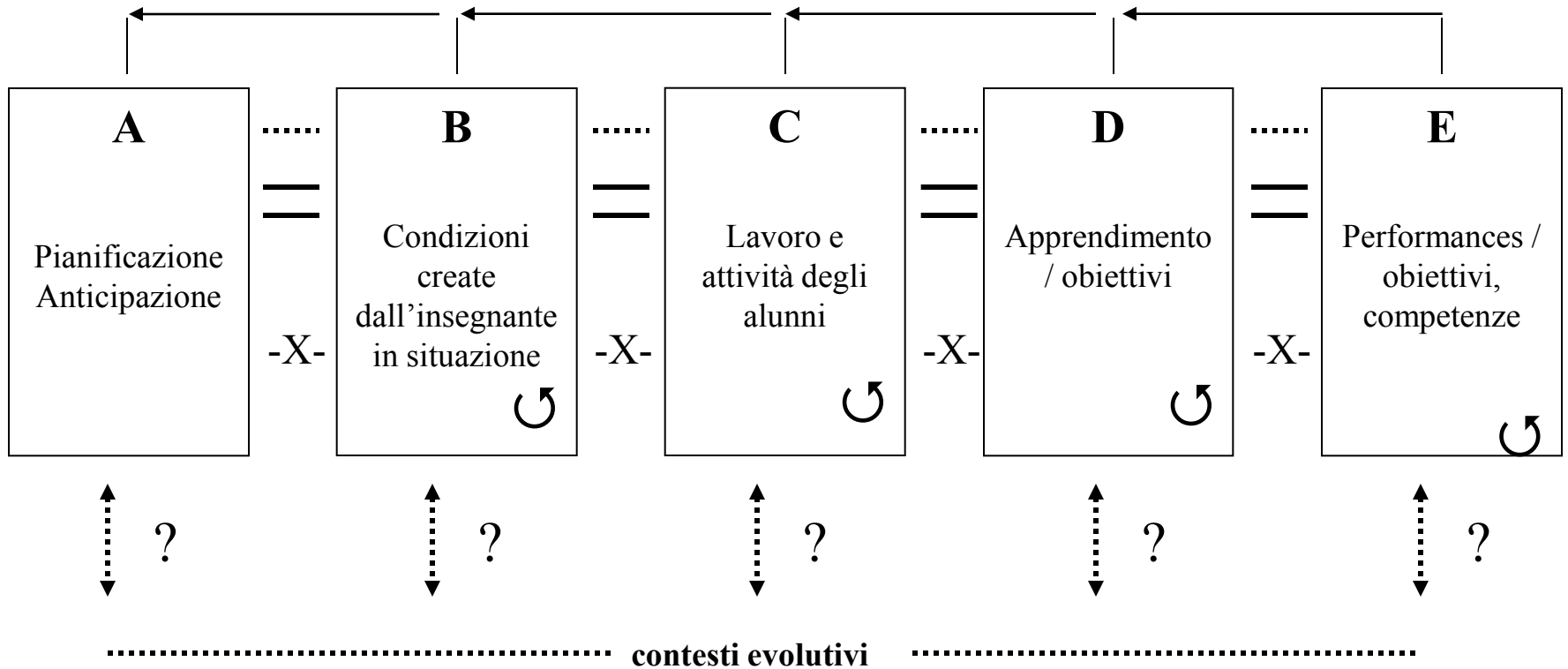
- Stimolare
- Informare
- Ricordare
- Presentare in modo chiaro il materiale
- Supportare l'apprendimento
- Indurre all'azione
- Fornire un feed-back
- Valutare le azioni
- Produrre esempi di pratiche

5 principi (Merrill)

1. **Problem:** gli studenti apprendono meglio per problemi
2. **Attivation:** l'apprendimento è facilitato attraverso l'uso dell'attivazione di schemi precedenti
3. **Demonstration:** l'apprendimento è più facile quando vi sono delle dimostrazioni o esemplificazioni
4. **Attuation:** si impara sperimentando e riflettendo, serve uno scaffoldin o coaching
5. **Integration:** l'apprendimento diviene stabile attraverso la trasferibilità, la dimostrazione pubblica, la discussione e l'argomentazione

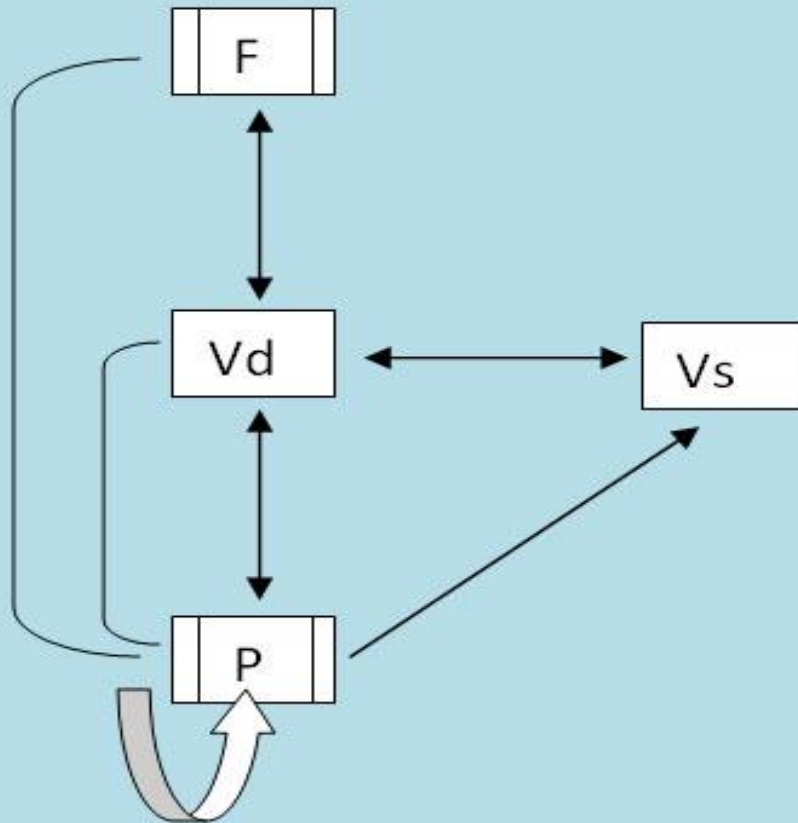
Progettazione e complessità

- Importanza del pensiero degli insegnanti
- L'insegnante come professionista riflessivo
- La gestione dell'evento
- Insegnamento basato su problemi
- Ambiente di apprendimento (Jonassen): problema, domanda, un caso o un progetto
- Compiti autentici (Wiggins)
- Situazioni-problema (Meirieu, Astolfi)
- ...oltre il costruttivismo (Lesch e Doerr)



Finalità-Variabili-Processo

(modello per il supporto alla riflessione nella progettazione)



Vd

Variabili
didattiche

Vs Variabili
simulate

RIATTRAVERSAMENTO
NON SOLO
CIRCULARITA'

Finalità (perché si fa)

- Concezioni del docente
 - Cosa pensa l'insegnante dello studente e dell'insegnamento/apprendimento
- La classe come sistema: individualità e collettività
- L'epistemologia disciplinare (tra utilità e senso nella scelta dei contenuti)
- Il docente e la propria professionalità (rapporto tra la costruzione del sé, la comunità di pratica, l'organizzazione, la società)

Variabili didattiche (cosa fa)

- Obiettivi
- Nodi espistemici (che cosa insegnare e perché)
- Situazioni didattiche (individuale/collettivo; task e problem, soggetto/oggetto, processo/prodotto, istruzione/costruzione, mediatori, spazi e risorse)

Costruire le relazioni fra le variabili nel processo di progettazione.

Possibilità di articolare diverse situazioni didattiche all'interno del medesimo percorso.

Risultati di apprendimento

- Obiettivi
- Abilità
- Competenze (concetto di mobilitazione)
- Superamento della divisione fra obiettivi educativi e obiettivi cognitivi (apprendimento e formazione), della pedagogia dalla tecnica (visione complessa della didattica)
- Visione complessiva di coerenza fra obiettivi e variabili, di entrambi con le finalità e il percorso

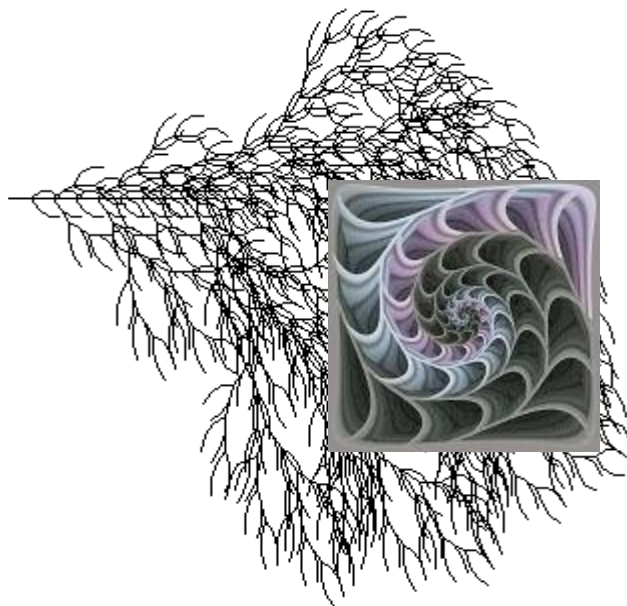
Percorso (come si fa)

Livelli e tempi differenti di articolazione del percorso. Ciascuno con una propria identità.

- Curricolo
- L'area/disciplina/insegnamento
- Il modulo
- L'episodio (come quadro organizzatore della didattica in presenza)
- Il dispositivo

Costruire la sceneggiatura, successione di cronotopi, capsule temporali (p. 171)

La metafora del frattale



Il curriculum 1

- Il curriculum è uno strumento per mezzo del quale rende visibile la traduzione in pratica di un progetto educativo. Esso include tanto il contenuto che il metodo.
- Rende conto delle analisi e dei problemi.
- Presenta un progetto di sostenibilità in rapporto al contesto.

Il curricolo 2

Pensare al curricolo significa studiare la relazione fra l'esperienza individuale e il corpus generale delle conoscenze in un determinato momento storico-culturale.

Occuparsi del curricolo significa dare rilievo alla funzione di trasmissione, costruzione ed elaborazione culturale che la scuola svolge e alla necessità di analizzare, criticare e trasformare, pianificare i contenuti culturali proposti nelle istituzioni scolastiche, in stretta connessione con gli obiettivi generali e specifici degli ordini di scuola, dei metodi di insegnamento, delle possibilità e dei materiali di apprendimento, dell'interazione didattica e sociale tra allievi e tra allievi e insegnanti. (Pontecorvo 2001)

Il modulo

- Sezione del percorso ad alta omogeneità interna rispetto ai contenuti, attività, conoscenze (obiettivi, logica interna) (Domenici, 1998)
- Il modulo come spazio-tempo in cui lo studente sperimenta, riattraversa il proprio processo di conoscenza (Clerc, 1992)

L'episodio e il dispositivo

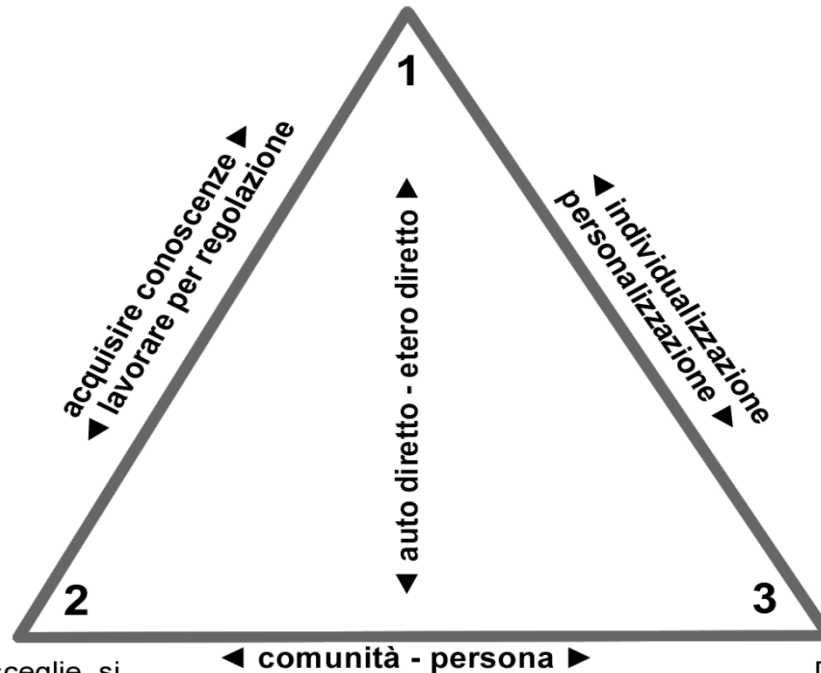
- **Episodio.** Organizzazione temporale della didattica in presenza (in giorni, settimane)
- **Dispositivo.** È uno spazio-tempo intenzionalmente predisposto per supportare un cambiamento soggettivo e dipende dalle prospettive con cui si guarda un problema. Al suo interno trovano spazio strumenti e attività che danno vita a una partecipazione interpretata soggettivamente. Le azioni che richiede provocano la creazione di nuove routines e di pratiche (talvolta imprevedibili anche al progettista), sempre e comunque frutto di un'interazione attiva del soggetto con la tecnologia utilizzata. L'essenza del dispositivo è nella gestione della mediazione fra un *prospettato* dal progettista e un *realizzato* dal soggetto che lo interpreta.

Il triangolo dei dispositivi

DISPOSITIVI

1. Dispositivi con attività istruzionali

Dispositivi per l'acquisizione di conoscenze e procedure (es. lezione frontali, percorsi strutturati a scoperta guidata, learning object, studio individuale di testi e manuali).
I materiali "guidano" i processi di conoscenza.



2. Dispositivi con attività di regolazione e collaborative

Dispositivi in cui si indaga, si sceglie, si progetta. Basati su attività open-end e compiti autentici. Prevedono nella maggioranza dei casi condivisione, negoziazione e interazione in gruppo. I processi di conoscenza guidano la scelta dei materiali per l'attività e i prodotti reificano la conoscenza costruita.

3. Dispositivi con attività di riflessione e autovalutazione

Dispositivi per selezionare e raccogliere produzioni, scrivere riflessioni, progettare la propria formazione (Web 2.0, ePortfolio). Favoriscono la consapevolezza del sé professionale e del proprio stile di apprendimento. I materiali documentano i processi di conoscenza.

Dispositivi per attività di regolazione e collaborazione

- La condivisione
 - Di linguaggio
 - Di risorse
 - Di resoconti di pratiche
- Come organizzare la condivisione? Con quali strumenti? Per quali scopi?

Negoziiazione: partecipazione e reificazione

- Negoziiazione di punti di vista diversi
 - Come avviare il confronto?
 - Come gestirlo?
 - Quali risultati attesi?
- La reificazione
 - Quali artefatti?
 - Quale funzione hanno?
 - Come vengono riutilizzati dalla comunità?

Progettazione

- Collaborazione in funzione di un progetto: partire dai soggetti
- Scopi
- Ruoli
- Funzioni
- Risorse
- Valutazione
- Variabili

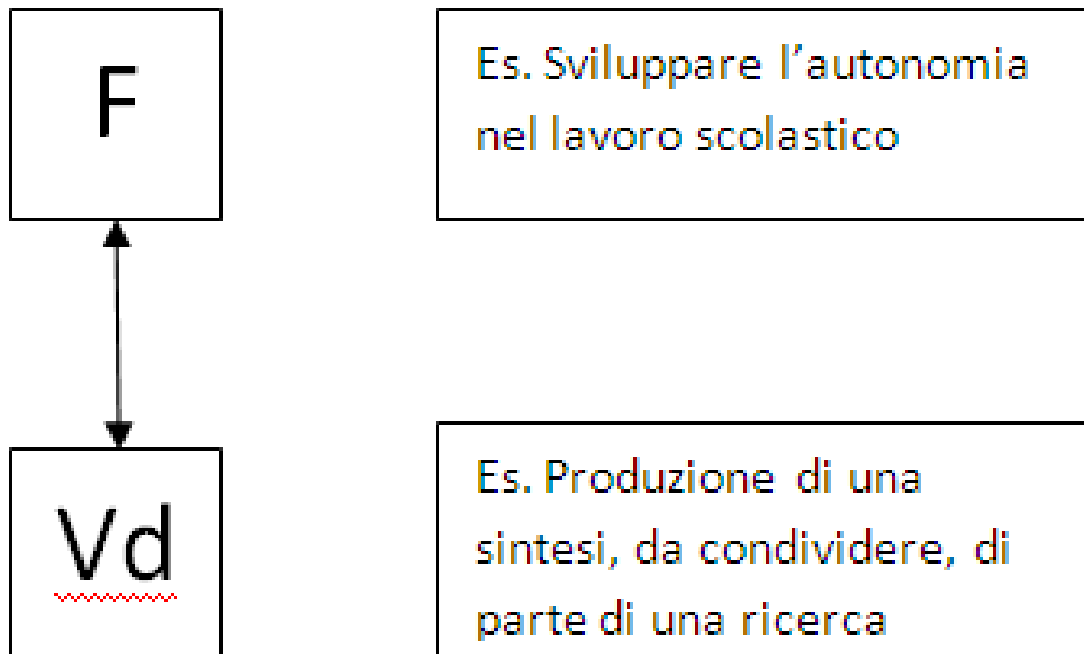
Riflessione

- Gruppi critici fra pari (Wilson, 1995).
- Accompagnamento riflessivo (Donnay, Cheffert, Charlier, 1993).
- Supervisione individuale o collettiva, relazione con gli esperti.
- Scrittura personale (Holborn, 1992)
 - L'autobiografia

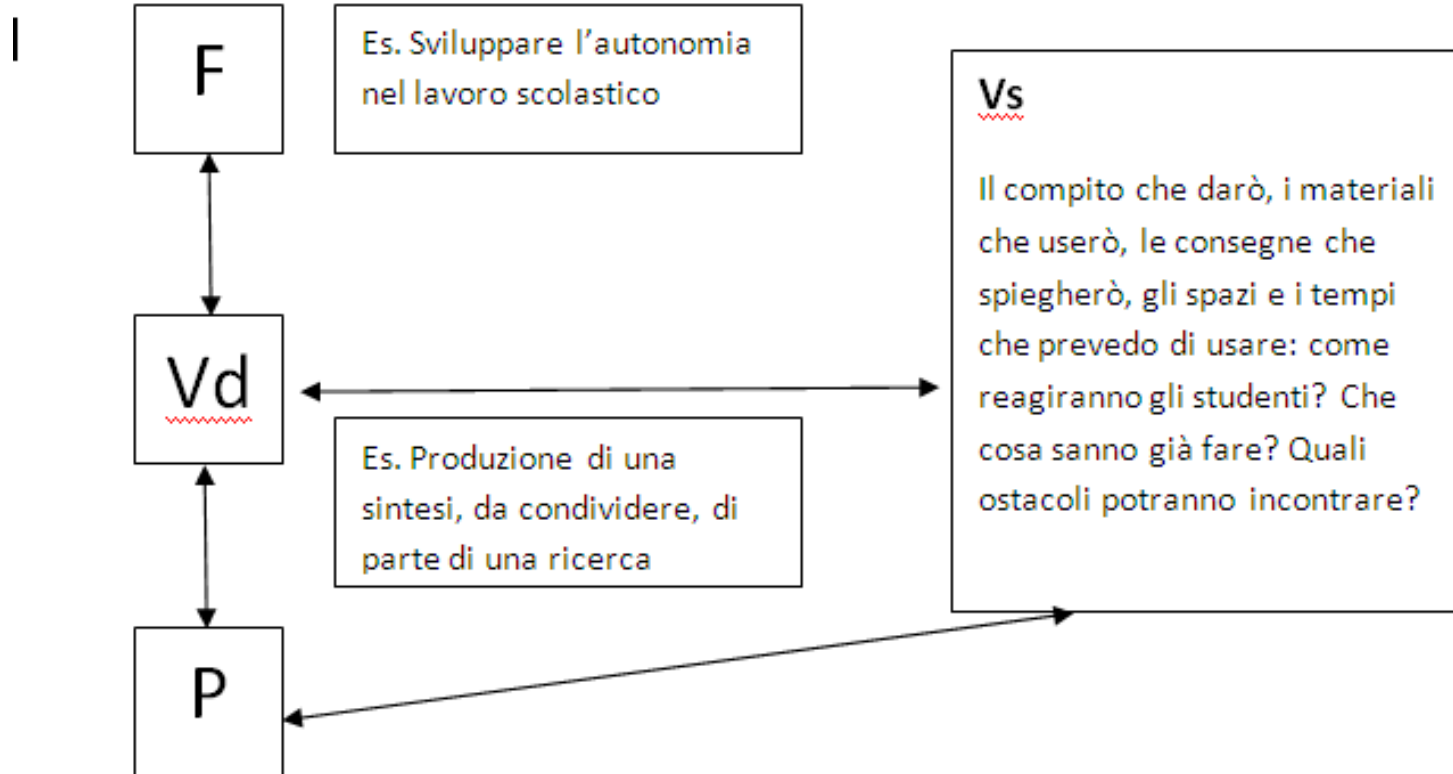
Autovalutazione

- Bilanci e rubriche
- Domande guida
- Co-valutazione tra pari
- Documentazione di processo (portfolio)

Finalità e Variabili desiderate



Variabili desiderate e Variabili simulate



Le riformulazioni

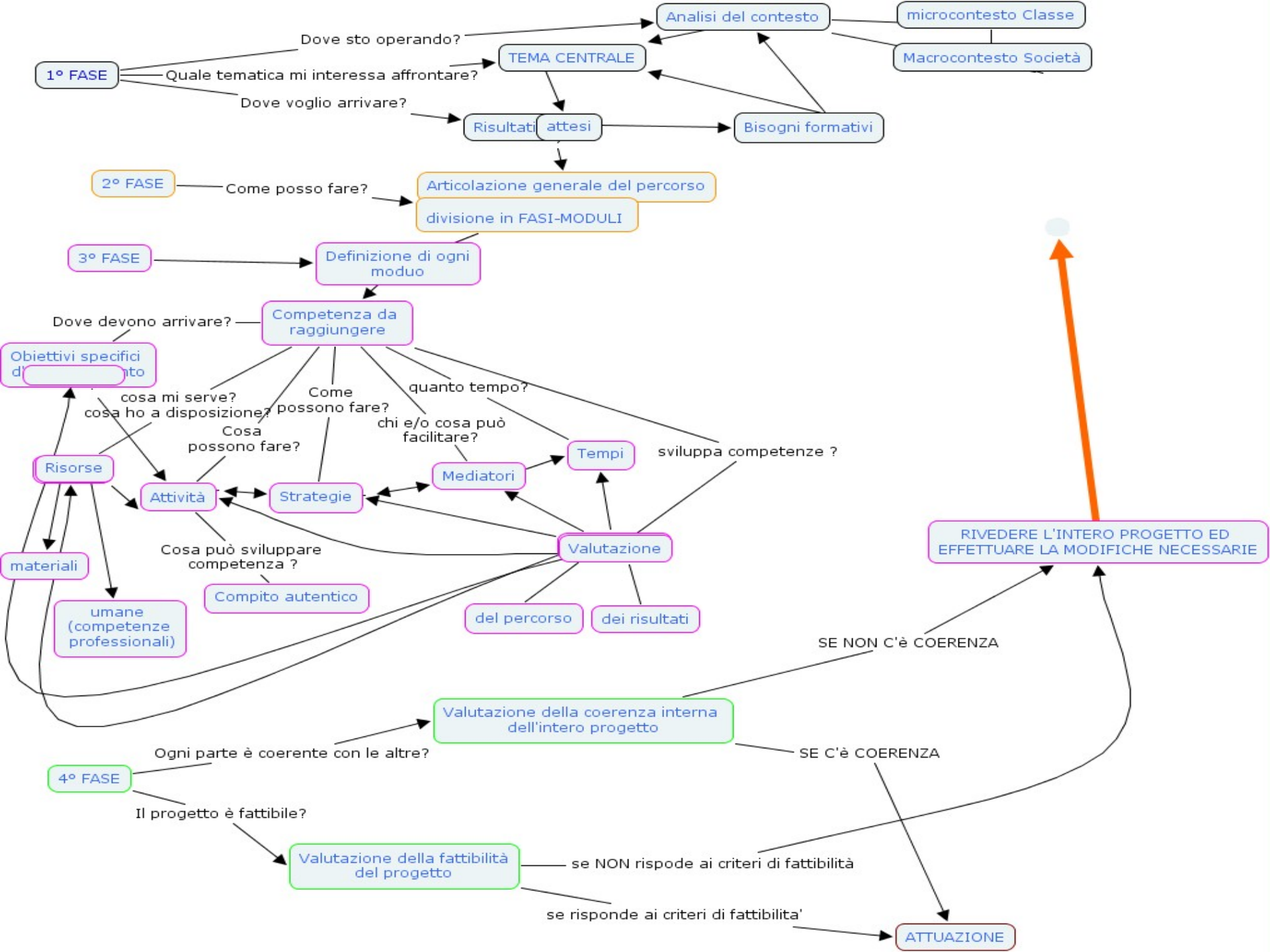
- Guardare il progetto da ottiche diverse
 - **Connessione** (ho progettato correttamente lo sviluppo del lavoro collaborativo? Ho definito l'obiettivo?)
 - **Coesione** (i mediatori e le attività sono pertinenti con gli obiettivi? Il dispositivo che ho creato è adeguato?)
 - **Coerenza** (il percorso è ben definito ma i risultati che può produrre sono coerenti con le finalità?)

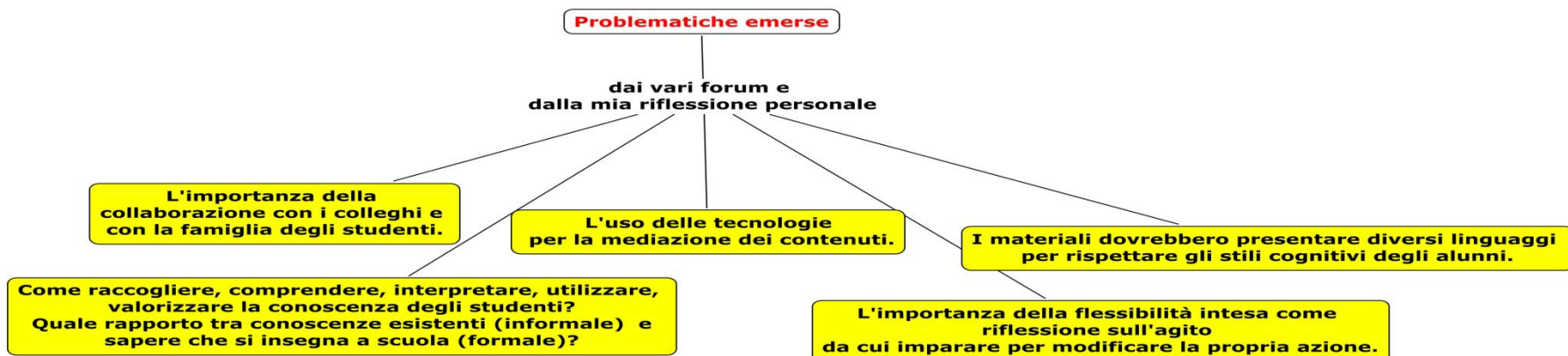
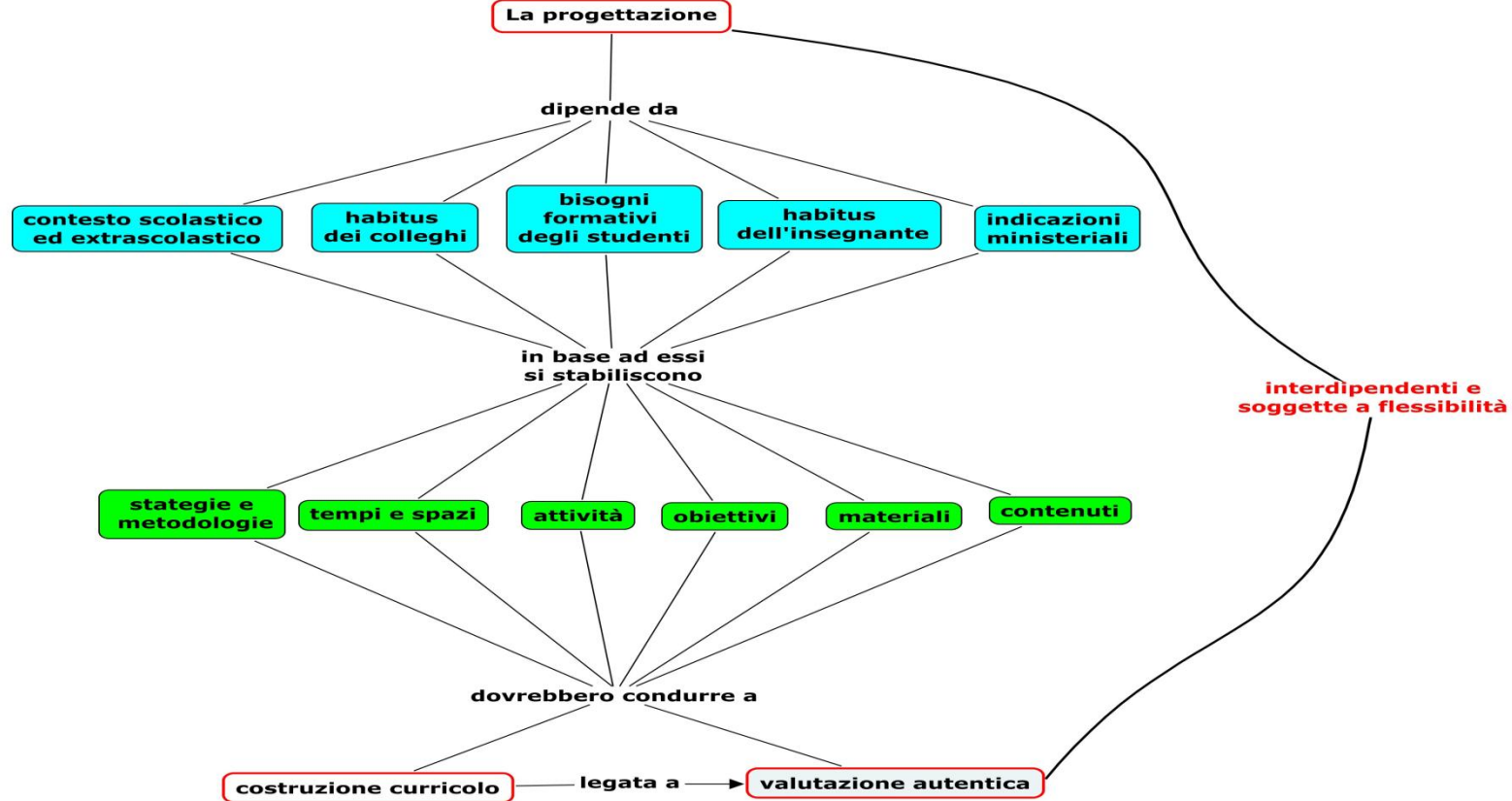
I riattraversamenti

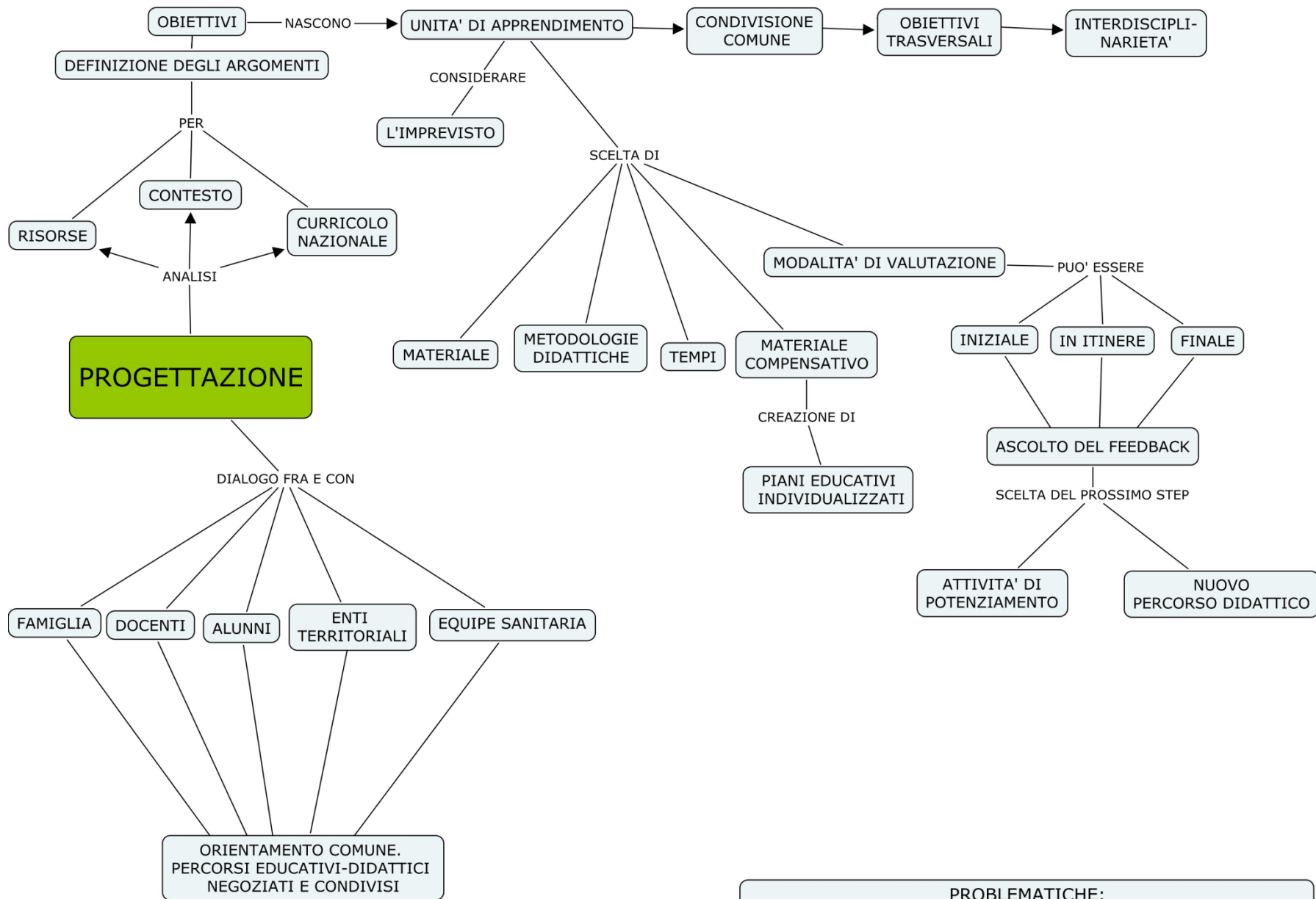
- Non si costruisce un apprendimento flessibile con una sola modalità, con un unico percorso, con un unico linguaggio
- Differenti logiche: abduzione, analisi, sintesi
- Distanziamento: punti di vista di altri attori, riflessione

Descrivere il progetto

- Tabelle
- Schemi
- Mappe
- Narrazioni

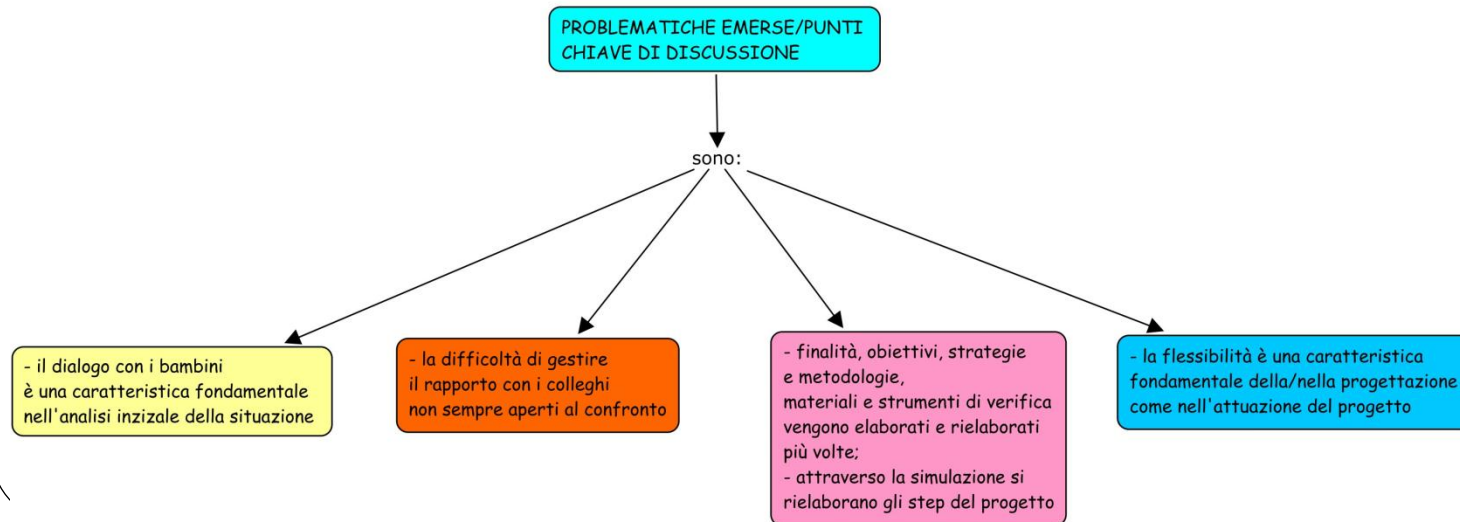
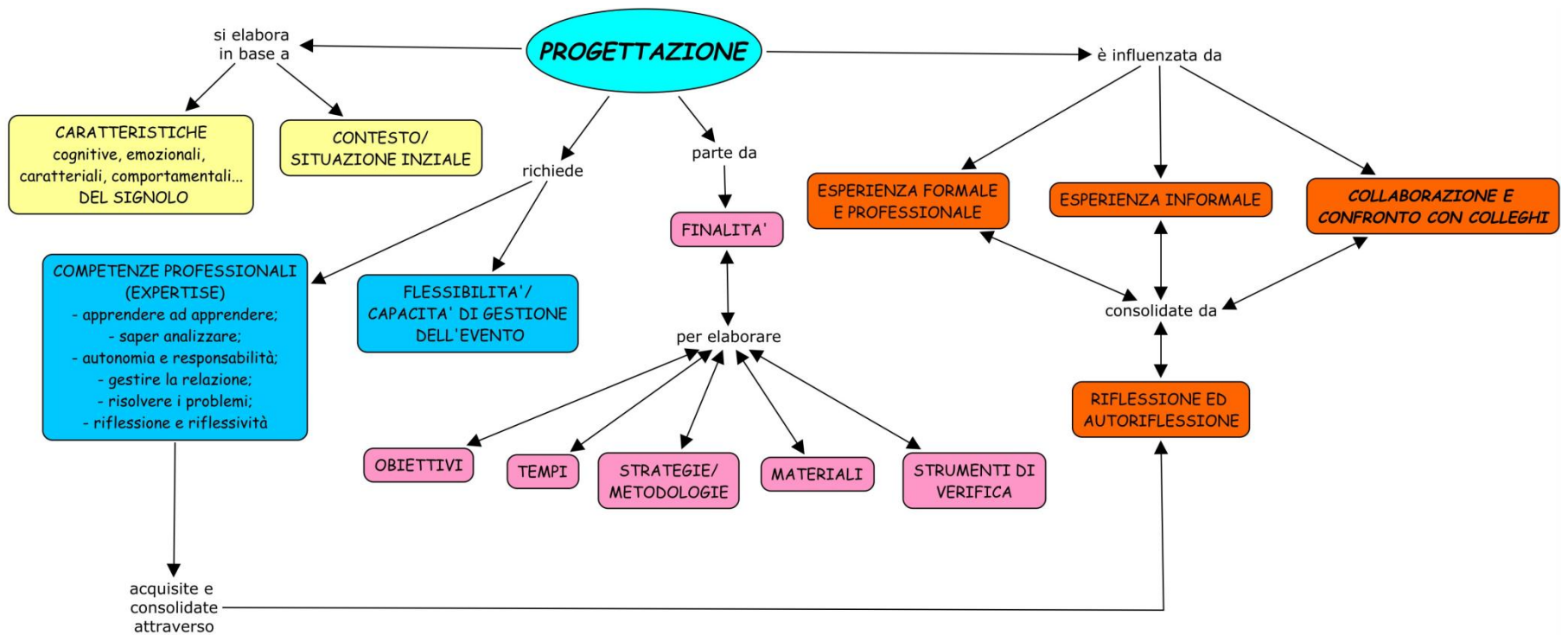






PROBLEMATICHE:

- difficoltà nel considerare tutti gli stili cognitivi
- il confronto e il dialogo a volte vengono a mancare
- i problemi che emergono dal feedback degli alunni possono essere minimizzati e accantonati
- non è sempre garantita la flessibilità dell'insegnamento

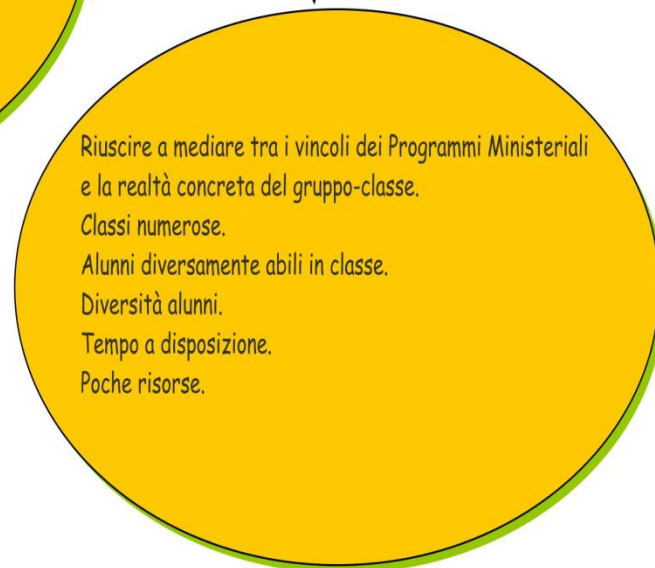


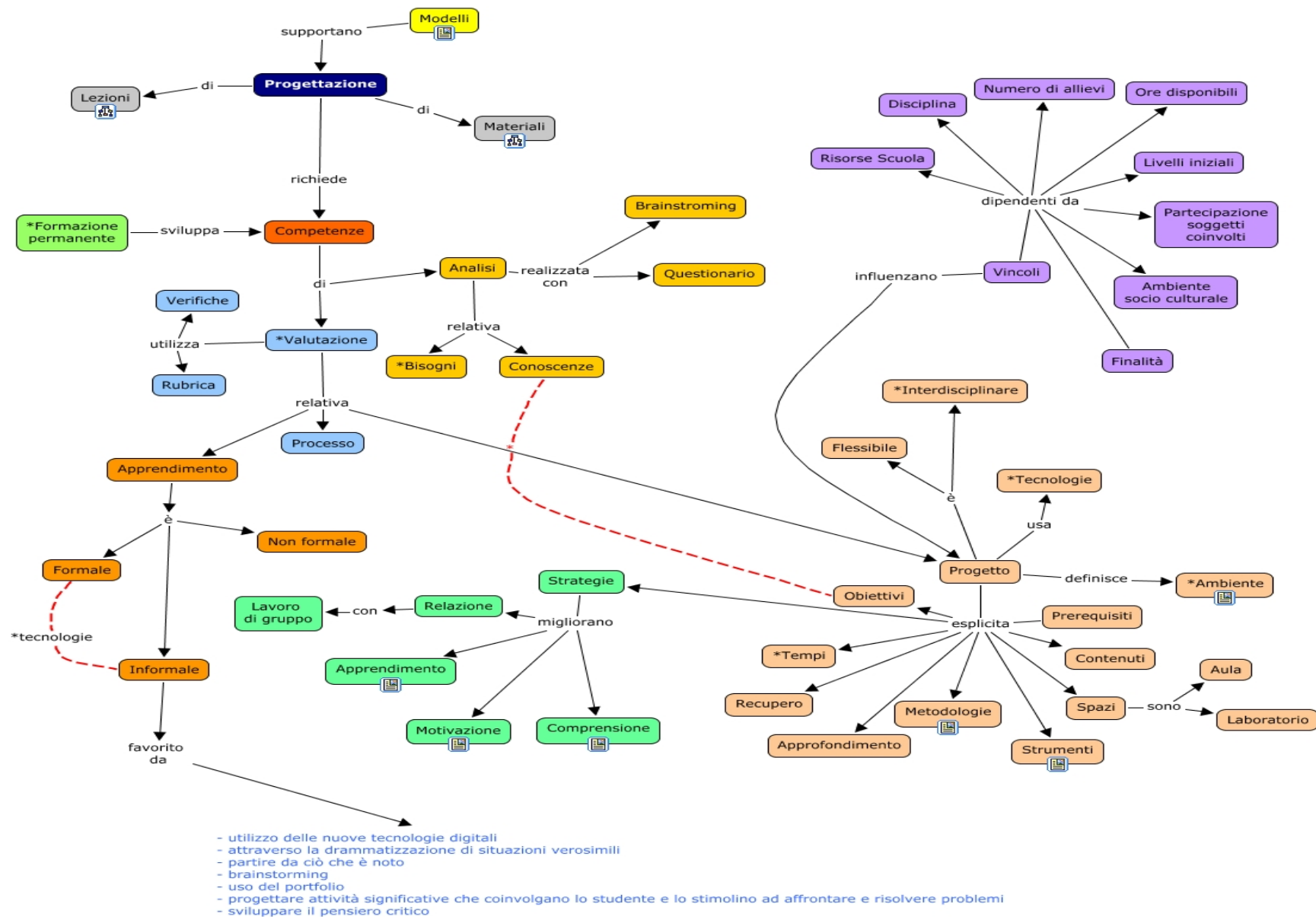


Presupposti



Difficoltà



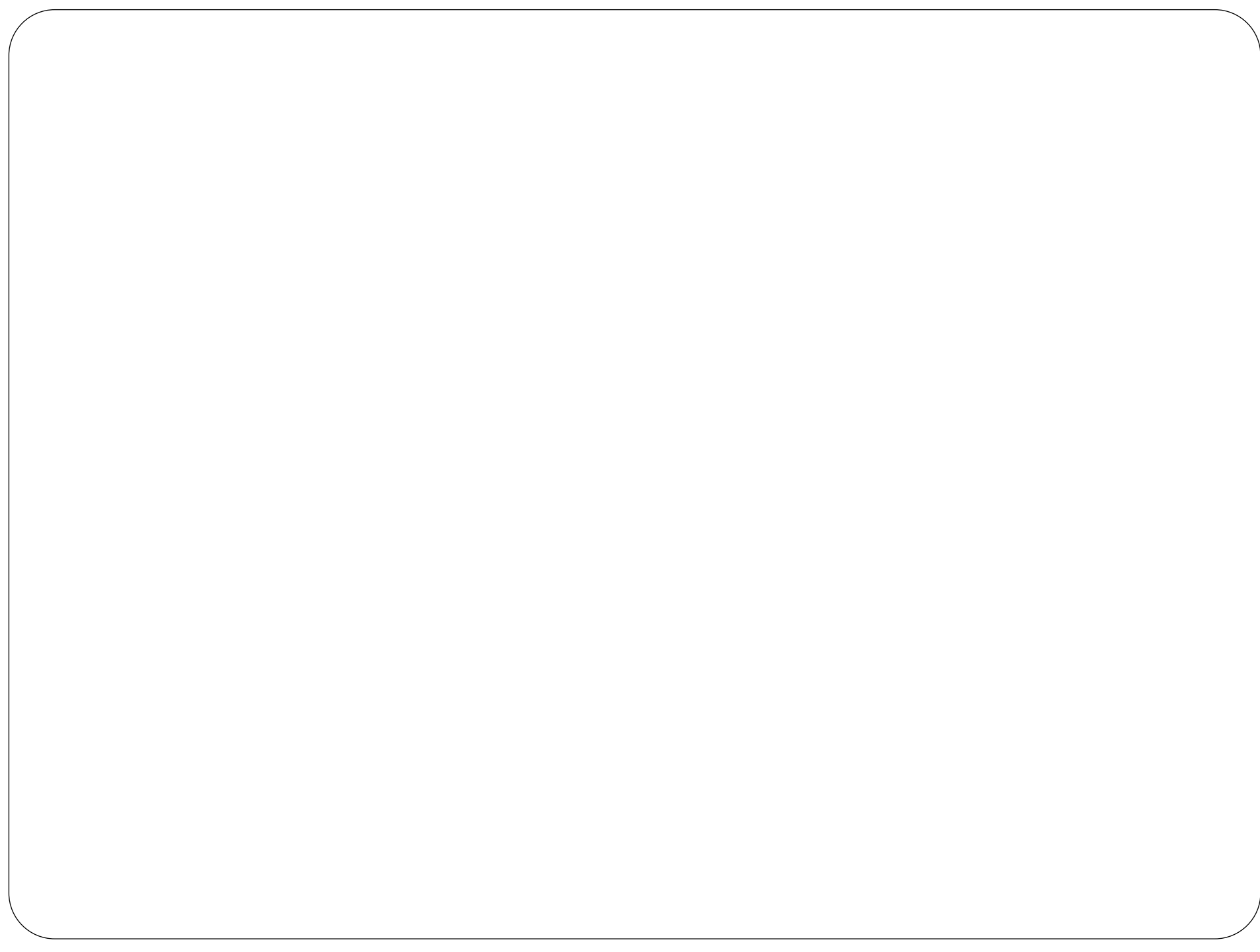


Documentare il progetto

- Documentazione: scritture, documenti che testimoniano il percorso
- Teacher portfolio: connessione fra la filosofia educativa e i progetti. Modalità riflessiva e di autoformazione

Link al modello F-V-P

- <http://www.esperimentiweb.altervista.org/MODELLOFVP/indice.html>



Partire dai bisogni

- Espliciti
 - Latenti (non vi è risposta nell'offerta)
 - Palesi (implicitamente richiesti dal cambiamento)
 - Potenziali (che probabilmente si svilupperanno)
-
- Di un singolo, di un'organizzazione, di un territorio, di un settore specifico

Alcune informazioni

- Il target: come individuarlo?
- Come rilevare il bisogno?
- Quali conoscenze o competenze esistenti?
- Costruire ipotesi di percorso in relazione al tempo, architettura generale (incontri, suddivisione del percorso...)
- Identificare traguardi possibili
- Quali vincoli di contesto?

Rappresentare/descrivere i risultati

- Rispetto ai destinatari
 - In termini di comportamenti
 - Di prestazioni più o meno complesse
- Di percorso globale
 - Monitoraggio: quali indicatori tener presenti?
 - Quale supporto?
 - Efficienza
 - Efficacia

Analisi specifica

- Dei contenuti
- Dei materiali
- Delle attività e della loro successione
- Degli strumenti, tempi e modalità di valutazione
- DEI DISPOSITIVI!

Rapid Prototyping

- Realizzazione di prototipi, coinvolgimento dell'utente
- Approccio olistico, sistemico
- Linearità, ma anche costruttivismo, ma anche euristica
- Lavoro di team e riflessione sul progettato
- APPLICABILE: Sì quando vi è la possibilità di riproporre in contesti simili, quando si è in abito di ricerca
- NON APPLICABILE: se la situazione è unica, se non vi è la possibilità di rivederla in termini di riflessione sulla pratica