Seminario formativo sulla didattica attiva con le tic e la multimedialità

PIANO SCUOLA DIGITALE

Tic, Didattica e Multimedialità per l'educazione e l'apprendimento nei contesti scolastici ed extrascolastici



«La conoscenza sarà di colui che vorrà vedere» (Plotino)

PREMESSA Tutto il mondo con un...







PREMESSA: oggi viviamo in un'epoca definita, da molti, come "era digitale", ci troviamo immersi in una società che si dipana ai nostri occhi come complessa e densa di problematicità, a questo dobbiamo aggiungere il momento di crisi economica e antropologica che stiamo attraversando. Dunque, ci troviamo immersi nella complessità di una società che stenta a indicare punti fermi, valori, orizzonti di senso e di speranza. Tutto sembra consumarsi nell'attimo effimero di un dilagante narcisismo, almeno così dicono gli esperti. Ha preso piede un'etica che si ispira ai paradigmi del "relativismo" e della "liquidità" (Benedetto XVI; Bauman). Da un'altra prospettiva, invece, in questa epoca fa da contraltare maggiore opportunità di emancipazione sociale e di accesso all'informazione per un positivo inserimento nella società della conoscenza. Pertanto, la scuola e l'extrascuola sono chiamati a gestire tutte queste variabili per ben educare le giovani generazioni a diventare cittadini attivi. L'azione educativa di una società civile si concretizza nell'ambito delle relazioni fondamentali della quotidianità. È in questa dimensione che emerge con forza l'importanza della relazione educativa nei contesti formativi. Quindi, la sfida riguarda, soprattutto, il come educare in una società in continuo cambiamento, dove i paradigmi antropologici sono continuamente cangianti, dove i paradigmi dell'educazione e dell'apprendimento stanno cambiando. Dunque, è tenendo presente come sfondo questo scenario che si svolgerà la nostra riflessione sull'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e digitali nei contesti educativi.

IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE



II PNSD PREVEDE



- potenziamento delle dotazioni tecnologiche informatiche e digitali;
- processo di dematerializzazione e digitalizzazione dell' analogico;
- informatizzazione dei processi comunicativi tra utenza e scuola e tra il personale della scuola;
- formazione del personale docente nell'uso delle tic e degli strumenti digitali nella didattica;
- formazione degli studenti nell' uso delle tic e degli strumenti digitali;
- formare gli alunni secondo il coding e il pensiero computazionale



«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

PRIMO PRESUPPOSTO IL RAPPORTO DELORS PER L'EDUCAZIONE NEL VENTUNESIMO SECOLO

CONTESTO DI RIFERIMENTO «LA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA»

l'educazione deve essere organizzata attorno a quattro tipi fondamentali di apprendimento che nella vita delle persone saranno come dei pilatri della conoscenza.





«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

USO DELLE RISORSE OFFERTE DALLA SOCIETÀ INFORMATICA



Verso una società che apprende

Insegnare è un'arte, e nulla può interamente sostituire il dialogo didattico diretto. Tuttavia, si è in presenza di una rivoluzione dei media, e noi possiamo servircene a tutto nostro vantaggio. La nuova tecnologia ha creato una quantità enorme di nuovi strumenti da usare in classe, nei laboratori, a casa e in qualsiasi attività:

- computer di ogni dimensione e complessità;
- trasmissioni televisive di programmi educativi via cavo e via satellite;
- attrezzature multimediali;
- sistemi di scambi interattivi d'informazioni, che comprendono la posta elettronica e l'accesso diretto ("on-line") a biblioteche elettroniche e banche di dati;
- simulatori elettronici;
- sistemi di realtà virtuale a tre dimensioni.

Grazie all'uso di questi strumenti, sia gli studenti che gli insegnanti sono nella possibilità di diventare dei ricercatori. I docenti possono allora insegnare ai loro allievi a valutare e usare efficacemente le informazioni da loro raccolte. Questo metodo si rivela molto più vicino alla vita reale di quanto lo fossero i metodi tradizionali di trasmissione del sapere. Nelle aule scolastiche si sta sviluppando un nuovo tipo di "partnership".



«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

SECONDO PRESUPPOSTO DPR 275/99 regolamento sull'autonomia scolastica

Art. 4 comma 5. ... Esse favoriscono l'introduzione e l'utilizzazione di tecnologie innovative.

Art. 6 le istituzioni scolastiche favoriscono...d) la ricerca didattica sulle diverse valenze delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e sulla loro integrazione nei processi formativi





«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

TERZO PRESUPPOSTO LEGGE 53/03

Art. 1 comma 3
lettera c) dello sviluppo delle tecnologie
multimediali e della alfabetizzazione nelle
tecnologie informatiche, nel pieno rispetto
del principio di pluralismo delle soluzioni
informatiche offerte dall'informazione
tecnologica, al fine di incoraggiare e
sviluppare le doti creative e collaborative
degli studenti;



«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

Competenza digitale

QUARTO PRESUPPOSTO

RAC.DEL PARLAMENTO EUROPEO RELATIVA A COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Definizione:

la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza

La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

TECNOLOGIA E DIDATTICA «NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»



L'AZIONE DIDATTICA





La didattica è la scienza dei processi d'insegnamentoapprendimento, integrati in un'azione vista come unico sistema complesso (Rossi)

TECNOLOGIA E DIDATTICA «NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

TIC: tecnologie per l'informazione e la comunicazione

Il cyberspazio come luogo del sapere non chiuso e definito

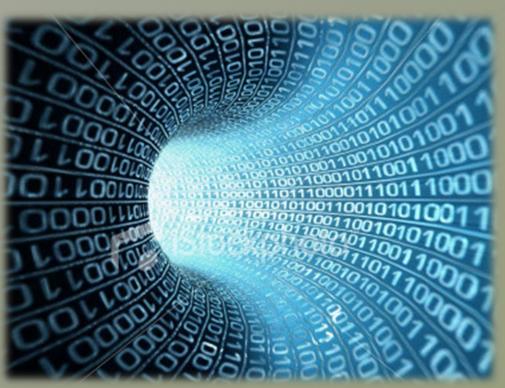


multimedialità interattiva di rete in un Web 2.0 che sempre più è spazio sociale

TECNOLOGIA E DIDATTICA «NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»



DIGITALE



Con digitale ci si riferisce a tutto ciò che viene rappresentato con <u>numeri</u> o che opera manipolando numeri.

La digitalizzazione è il processo di conversione dal campo dei valori continui a quello dei valori discreti

TECNOLOGIA E DIDATTICA

«NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»



Multimedialità



afferisce alla strategia comunicativa che presuppone l'integrazione di più media tra mito e leggenda





TECNOLOGIA E DIDATTICA

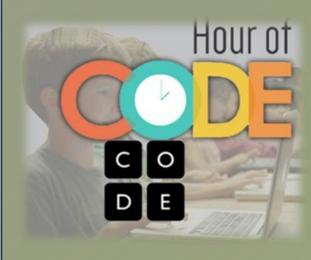




Coding e pensiero computazionale

"coding"
(programmazione) si intende, in informatica, la stesura di un programma, cioè di una sequenze di istruzioni eseguite da un calcolatore.

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di metodi caratteristici e di strumenti intellettuali, che hanno tutti valore generale. (esecuzione di algoritmi)









"L'essenza del concetto è che puzzle con il pensiero computazionale si definiscono procedure che vengono poi attuate da un esecutore, che opera nell'ambito di un contesto prefissato, per raggiungere degli obiettivi assegnati.

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di *metodi caratteristici* e di *strumenti intellettuali*, entrambi di valore generale.





IMPLICANZE PER LA DIDATTICA «NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»



Dal mito alla costruzione del processo didattico...





IMPLICANZE PER LA DIDATTICA «NELL'EDUCAZIONE UN TESORO»

I nuovi paradigmi dell'apprendimento

multidimensionalità



connessionismo

intelligenze multiple

costruttivismo

costruzionismo

neuroscienze

TIC E DIDATTICA



LE TIC COME FATTORE DI INNOVAZIONE DIDATTICA





ePUB Editor

Creazione ebook

CONCLUSIONE





ERA DIGITALE



Dall'insegnante «cibernetico» al «MITO» dell'educatore significativo



