

Epistemologia della didattica e della valutazione nell'era dei nativi digitali

Epistemologia

“La disciplina che si occupa dei fondamenti e dei metodi delle diverse discipline.”

Il percorso

1. L'era dei nativi digitali
2. *La ricaduta* in ambito scolastico
3. Quale didattica per i nativi digitali
4. Criteri e strumenti di valutazione

Did you know?

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

- Nel 2001, sulla rivista *On the Horizon*, Marc Prensky li ha definiti *digital natives*.
- Sono i giovani nati dopo la diffusione di massa di Internet avvenuta intorno al 1991/2.
- E' come quando si è passati dalla penna d'oca a Gutenberg.
- Cambia l'ambiente di apprendimento: dalla casa col precettore, alla bottega, alla classe.

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

- Quale ambiente di apprendimento per i nativi digitali?
- Quale didattica?
- Quali criteri e quali strumenti di valutazione?

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

Oggi viviamo per intero la *rivoluzione* del WEB 2.0, cioè l'evoluzione di Internet in senso interattivo, attraverso l'uso di una serie di applicazioni online che consentono una forte interazione fra utenti .

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

- Il Web 2.0 si configura quindi come uno spazio che crea al suo interno le proprie modalità di conoscenza. Il costituirsi di un' intelligenza collettiva.
- Il Web 2.0, che i *nativi digitali* frequentano moltissimo, certamente più della TV, consente di passare dalla **diffusione** delle informazioni cui si ha libero accesso, alla **produzione** della conoscenza.
- blog, piattaforme interattive, forum, social network, etc.

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

Il primo approccio ad un percorso cognitivo di ricerca sul Web 2.0 avviene, per i *nati digitali*, secondo pratiche, stimoli e strumenti sensoriali, percettivi, che potremmo definire in qualche misura

ludiformi e sinestetici.

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

- Sono strumenti *ludiformi*, in quanto, sotto le apparenze del ludico, veicolano contenuti da apprendere.
- La ricerca pedagogica considera l'*edutainment* una strategia di apprendimento frutto della fusione di due concetti: “*education*” e “*entertainment*”, l'educativo e il ludico.
- Sostiene McLuhan: <<*Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo*>>.

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

La net-generation è abituata ad applicare in prevalenza la videolettura, un approccio, cioè, *sinestetico* alla lettura, fondato sull'insieme di suoni, testi, voci, immagini, icone; ai codici linguistici si affiancano i codici iconici e grafici, con il superamento, almeno potenziale e parziale, del paradigma testuale.

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

Oggi 2 strategie di approccio al sapere

1. Ci si può accostare, perciò, all'acquisizione di conoscenze non solamente attraverso la logica sequenziale, il linguaggio matematico, né solo attraverso il processo di astrazione come premessa della concettualizzazione.
2. ma anche attraverso la plurisensorialità, la percezione, la pluridirezionalità della mente, il pensiero *laterale*, l'approccio ipertestuale, il WEB 2.0.

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

Una premessa: lo stile di apprendimento.

- Gli stili di apprendimento rappresentano le modalità preferenziali secondo cui i diversi individui apprendono;
- in termini più specifici possono essere considerati come *"la predisposizione ad adottare una particolare strategia di apprendimento indipendentemente dalle caratteristiche specifiche del compito"*.
- Quanto alla strategia di apprendimento, questa sembra definibile come un insieme di procedure utilizzabili per conseguire l'apprendimento.

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

- Per avviarsi ai loro percorsi di ricerca cognitiva sul Web 2.0 i *digital natives* amano darsi metodologie *collaborative, non competitive*
- Sono le *linee di indagine e di ricerca* proprie degli ambienti digitali e del Web 2.0
- Nel web 2.0 la conoscenza non è più racchiusa in una struttura chiusa, autorale, statica, che attende di essere “appresa”: il libro, ma si compone di tanti segmenti, si articola in tanti frames da cercare e ricomporre in un provvisorio quadro d’assieme, peraltro *sempre fluido, emendabile, perfettibile*.

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

- E' una precisa metodologia *interattiva, sinergica* e complementare di *produzione-apprendimento* di conoscenze, che si oppone alla prevalente direzionalità scolastica: *da uno → a molti, docente → alunni*
- Con approdo alla procedura di diffusione-produzione di sapere fondata sul *peer-to-peer* oppure *da molti → a molti*, oppure ancora *da uno → a molti*


2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

- Comprendiamo, così, come i *nati digitali*, nel WEB 2.0, contrariamente a quanto accade nella pratica didattica tradizionale maggiormente diffusa nelle scuole, si sentano parte attiva, protagonisti del percorso di apprendimento.
- Essi si sentono, in ogni caso e comunque, “padroni” del processo di apprendimento: lo strumento sarà il WEB 2.0, la metodologia sarà euristica e induttiva, empirica e la prassi assumerà un ruolo fondamentale.

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

- *Wikipedia: Un esempio di metodologia cooperativa e collaborativa di produzione e di diffusione del sapere e, anche, di apprendimento*
- *Wikibook*
- *I serious game*
- *Nintendo*

1. L'ERA DEI NATIVI DIGITALI

- MOOC
 - KHAN ACADEMY
 - PROGETTO TIGER IN ESTONIA
- 
- Digital maker
 - Personalizzazione (contenuti-tempi)
 - Metodologie coerenti con stile di apprendimento

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

5 quesiti

- Siamo, allora, alla soglia di una nuova tappa nel processo evolutivo del cervello umano, delle sue procedure di concettualizzazione, di apprendimento, di acquisizione del sapere?
- Siamo nell'ambito di una mutazione solo culturale o anche antropologica?

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

5 quesiti

- Il digital divide è solo un fatto tecnico, oppure soprattutto culturale, mentale ?
- Le discipline, quali sono state definite dalla prima rivoluzione scientifico-industriale, hanno ancora validità epistemologica?
- Quale ruolo il docente deve darsi?

2. LA RICADUTA IN AMBITO DIDATTICO

Di certo, nel processo di apprendimento, è assolutamente necessaria, la mediazione culturale, cioè l'opera del docente!

- A condizione, però, che egli si ponga il problema di capire quale sia *“la lingua che parlano”*, quale sia il loro *stile di apprendimento*, quali siano le *metodologie più efficaci*, quali siano gli *strumenti* che preferiscono;
- A condizione, quindi, che si metta in gioco, perché è solo lui che può cambiare, non il suo allievo, puntando ad una rinnovata professionalità.

Tre modi di reagire

1. Mettere in crisi le certezze accumulate e la “solida” routine e avviare la sperimentazione in classe di nuove strategie.
2. Aggiornarsi senza sperimentare
3. I laudatores temporis acti

- E' difficile, oggi, pensare che il docente possa identificarsi nel professionista solitario costruttore di saperi, rinascimentale pensatore olistico e unico dispensatore del sapere.
- Oggi il sapere è sempre più il frutto di un'azione sinergica di gruppi in possesso di conoscenze complementari, di reti di saperi.

La scuola ieri:

- insieme di individui;
- il sapere: un prodotto individuale.

La scuola oggi:

- L'organizzazione che apprende;
- la comunità di pratiche;
- Circolo ermeneutico

- Bruner, già dal 1997, aveva avanzato la tesi secondo la quale l'apprendimento è un processo interattivo, in cui le persone imparano l'una dall'altra e non solamente attraverso il narrare e il mostrare.
- Vygotskij, con le sue ricerche sullo “sviluppo prossimale”, ci ha dimostrato che ogni individuo possiede potenzialità cognitive che solo nell'interazione con altri si sviluppano.

Le 7 funzioni del docente:

1. operatore consapevole di una nuova epistemologia costruttivista delle discipline;
2. progettista e gestore di percorsi formativi complessi, fondati sulla competenza della personalizzazione dell'insegnamento e nell'uso delle tecnologie a fini didattici e cognitivi;
3. mediatore didattico, regista d'aula, tutor del processo di apprendimento;

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

4. suggeritore di metodologie euristiche, attive, induttive: centrate su problem solving, analisi di casi, didattica laboratoriale;
5. insegnante dell' uso cognitivo del videoleggere;
6. elaboratore di nuove strategie didattiche che conducano alle conoscenze e alle competenze attraverso l'azione del gruppo, dell'apprendimento collaborativo e cooperativo;

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

7. Progettista di strategie tese a conseguire le competenze chiave fondamentali per gli anni che stanno dinanzi a noi:
- Imparare ad imparare
 - Progettare e comunicare
 - Collaborare e partecipare
 - Risolvere problemi
 - Individuare collegamenti e relazioni
 - Acquisire ed interpretare l'informazione

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

I giovani di domani avranno bisogno di qualcosa in più oltre che di saper leggere, di saper scrivere e far di conto; avranno bisogno anche di competenze sociali, comunicative, apprenditive, creative, relazionali:

*saper gestire problemi nuovi, saper lavorare in gruppo,
sapersi assumere responsabilità di scelta e di decisione,
saper imparare il nuovo che avanza senza nessuno che lo insegni.*

Altrimenti l'empia brutalità delle necessità funzionali al sistema economico e sociale, ovunque essi si trovino, li declasserà e li emarginerà.

Le società moderne

- Essi sono chiamati a confrontarsi con situazioni nuove e talora di significato incerto e **risolvere problemi** nuovi.
- L'apprendimento non è più l'esito di un processo di stimolo-risposta, ma un **processo d'integrazione di una molteplicità di informazioni formali, non formali, informali.**
- **Imparare ad apprendere** entro una realtà in continua trasformazione costituisce, perciò, una risorsa irrinunciabile.

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

- Anche intorno alle discipline e alla loro epistemologia è in corso un ampio dibattito: le discipline così come da due secoli individuate in modo puramente funzionale all'insegnamento scolastico, dovranno cedere il passo alle multidisciplinarietà che il mondo globalizzato richiede?
- Si dovrà parlare di ecologia, di bio-etica, di sistema geo-bio-fisico della Terra, di educazione alla cittadinanza, di educazione all'ambiente, della nuova dimensione del sapere storico, ovvero di tutto ciò che, in un certo senso, attende di essere ridiscusso e ridefinito dopo la crisi dei paradigmi scientifici del XX secolo?

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

- Occorre educare i *nati digitali* all'utilizzo critico e consapevole delle capacità e delle competenze che sono loro proprie
- Occorre educare il giovane *webbista* a “governare un ossimoro”: l'uso pausato e riflessivo delle veloci e sinestetiche pratiche digitali;
- si potrebbe dirgli: *festina lente!*

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

L'ambiente di apprendimento laboratoriale

- il laboratorio è soprattutto una scelta metodologica
- il laboratorio è principalmente un luogo mentale
- il laboratorio è uno spazio di personalizzazione per sviluppare autosufficienza, autostima, autonomia culturale ed emotiva, partecipazione
- il laboratorio è uno spazio di esplorazione e di creatività, di esperienze e non di esperimenti
- il laboratorio è uno spazio di socializzazione
- il laboratorio è anche un luogo fisico.

La dura vita dell'apprendista

Apprendere attraverso il fare, la mimesi

- Nel Medioevo
- Nel Rinascimento

Poi la stampa, il libro, la scuola e la “lectio”

La scuola di ieri

La tradizione idealistica

- Dall'idea alla realtà
- Dall'astratto al concreto
- Trasferimento del sapere → istruzione
- Pedagogie “forti”, direttive
- Metodologie deduttive
- Ricezione differenziata

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

Il cono di Edgar Dale

3. QUALE DIDATTICA PER I NATIVI DIGITALI

Alcune metodologie laboratoriali con le TIC

- flipped classroom
- webquest
- Il jigsaw
- giochi di simulazione (tools didattici)
- peer education
- PBL
- timeline/cruciverba
-

4. Criteri e strumenti di valutazione

- La *didattica frontale* in qualche modo implica la *valutazione sommativa*, ovvero la misurazione delle conoscenze.
- Uso di strumenti coerenti per la misurazione delle conoscenze/abilità.

4. Criteri e strumenti di valutazione

- *La didattica laboratoriale e la valutazione delle competenze trasversali* prevedono forme e strumenti diversi di valutazione: schede di osservazione sistematica, schede di valutazione del prodotto, schede di autovalutazione, documentazione individuale e di gruppo.
- si tratta di valutare le competenze disciplinari e trasversali, ovvero di porre in essere la valutazione autentica di cui parlano Wiggins e Comoglio

4. Criteri di valutazione

occorrerà parlare, pertanto:

- di valutazione in situazione, in ambito di realtà;
- ovvero di simulazione (importanza delle TIC a tal proposito);
- ovvero di destrutturazione del "ruolo alunno", inducendo performances fuori dalla routine e dal ciclo istruzionista.

4. Criteri e strumenti di valutazione

Gli strumenti

- Schede di osservazione sistematica
- Schede di valutazione del prodotto
- Storytelling-Diario di bordo
- Scheda di autovalutazione
- Scheda polifunzionale di valutazione