

## 2 – Contenuto dell'Apprendimento

### 2.1 - Introduzione

Non c'è bisogno di convincere le persone ad utilizzare le tecnologie digitali per l'educazione. È come convincere un contadino a usare una macchina moderna e ad alta tecnologia, piuttosto che un cavallo e un aratro assoldatore per arare. Quindi non aspettatevi, per favore, che in questo modulo potrete leggere sui vantaggi dell' e-learning o l'utilizzo delle e-applicazioni nel lavoro degli insegnanti. Questi sono ovvi. Non ti annoierai nemmeno con una teoria persuasiva della didattica che non possa essere adattata alla nuova metodologia tecnologica. Questo è un discorso per le lezioni universitarie. E dobbiamo lavorare con i bambini per incoraggiarli a imparare con quello che hanno intorno: la tecnologia moderna e l'immensità dell'informazione, perché tutti noi viviamo nell'era dell'informazione. Nella società che vive in quell'epoca, il ruolo dell'insegnante cambia dal "trasmettitore" della conoscenza al "curatore" che fornisce una mappa stradale per l'apprendimento e l'utilizzo delle conoscenze acquisite dalla varietà delle fonti.

Quindi, il nucleo della metodologia in questo modulo è il metodo "content curation", che è il metodo che proviene dal mondo dei media e dell'arte, in quanto è prevenuto dal lavoro dei curatori di musei e mostre d'arte, ma è anche incorporato dai giornalisti. Questo metodo, tuttavia, può essere molto utile nel processo di insegnamento e apprendimento, poiché si basa sulla filosofia educativa del costruttivismo e del connettivismo. Questo metodo, in una breve descrizione, riguarda la raccolta, la scelta, l'elaborazione e l'adattamento delle informazioni necessarie per ottenere risultati di apprendimento selezionati, in tutto il vasto mondo di informazioni. Questo metodo è anche strettamente correlato al metodo PBL (Problem Base Learning), in cui l'insegnante è un donatore di un problema che deve essere risolto dagli studenti e il suo ruolo è limitato a essere un facilitatore e un tutor nel processo. Ma può anche essere implementato in altri, in particolare i metodi classici di insegnamento, anche nel metodo didattico - odiato, in quanto insegnante e contenuto orientato, ma ancora importante in alcune aree dell'insegnamento.

Con tale approccio, ci sono cinque fasi di elaborazione: prima (fase 1), dobbiamo determinare i risultati dell'apprendimento e il profilo degli studenti, che ci permetterà di scegliere il metodo corretto di insegnamento, poi (fase 2) dobbiamo raccogliere i dati corretti per stabilire il processo di

insegnamento e apprendimento. Il passaggio successivo (fase 3) consiste nel trovare il formato corretto per i dati, appropriato per il tipo e l'area del materiale didattico. Quindi (fase 4) abbiamo bisogno di pubblicare questo materiale e renderlo facilmente accessibile per gli studenti. E infine (fase 5) dobbiamo valutare il lavoro svolto.

Secondo questo modello, in questo modulo troverai quattro argomenti generali:

1. "Content curation" come metodo di utilizzo di strumenti ICT e applicazioni web nell'educazione. (passo 1)

In questa sezione ci saranno informazioni più dettagliate su metodi e approcci che possono essere utilizzati in combinazione con strumenti ICT e applicazioni internet. Questo argomento aiuterà a determinare i metodi di insegnamento e apprendimento e spiegherà la filosofia che sta alla base del "content curation". Inoltre consentirà agli insegnanti di utilizzare il proprio lavoro e quello del proprio alunno a scuola.

2. Argomento 2: strumenti e applicazioni che supportano lo sviluppo di media e competenze creative. (passi 2 e 3)

In questa sezione verranno proposti alcuni strumenti per cercare, raccogliere e applicare che consentano di creare materiali appropriati, attraenti e amichevoli per entrambi: l'insegnamento e l'apprendimento. Ciò consentirà lo sviluppo di competenze digitali non solo per insegnanti, ma anche per studenti. I materiali interattivi, i fumetti, i film o la musica consentono ai bambini di sviluppare la loro naturale creatività e il desiderio di imparare.

3. Strumenti e applicazioni che facilitano il lavoro di gruppo e di progetto degli alunni. (passo 4)

Questa sezione consente di trovare e regolare l'ambiente appropriato al processo di apprendimento, in base al tipo di problema, alle capacità degli studenti, all'accessibilità delle attrezzature, ecc.

4. Strumenti e applicazioni che possono essere utilizzati in metodi analitici e di valutazione. (passo 5)

Questo argomento è fornire informazioni sulle possibilità di utilizzare strumenti analitici e di valutazione nel processo educativo.

Questo argomento serve a fornire informazioni sulle possibilità di utilizzare strumenti analitici e di valutazione nel processo educativo. Lo scopo della valutazione è di avere un'autovalutazione dell'impegno degli alunni. Per migliorarlo, è estremamente importante sviluppare le loro competenze analitiche. Ma è anche importante dare il giusto feedback in modo tale da incoraggiare un ulteriore impegno e la giusta web applicazione può aiutare nella valutazione dei risultati degli alunni.

Ogni argomento è sostenuto da esempi di applicazioni o strumenti esistenti in Internet, con una breve descrizione e istruzioni video se disponibili.

## 2.2 – Lettura

Dal punto di vista dello sviluppo umano, i tempi attuali possono essere descritti come un'età dell'informazione. I teorici descrivono la società moderna come una "società dell'informazione", il che significa che siamo circondati da informazioni e li usiamo per crearne di nuovi. Lo sviluppo rapido di media e mezzi di comunicazione rende la conoscenza accessibile come mai prima d'ora. Ma questo significa anche che dobbiamo cambiare il nostro atteggiamento verso la conoscenza: la conoscenza è ancora potere, ma il suo accesso è così ampio, che possiamo facilmente diventare una vittima del rumore delle informazioni. E ciò porta a concludere che i sistemi educativi non possono più fare affidamento sui metodi didattici tradizionali e sulla filosofia della "trasmissione della conoscenza" che si trova sotto. Questo non è un nuovo approccio, come nel Roman Club Report, pubblicato nel 1979, affermava che non dovremmo porre dei limiti all'apprendimento. Ciò significa che dovremmo aprirci per i nuovi modi e le nuove tecnologie nell'educazione piuttosto che inserirci nei limiti dell'approccio classico. Per questo, non dobbiamo fare nuove scoperte per l'educazione, perché per lo più abbiamo filosofie del fare e metodi di elaborazione educativa intorno a noi. Dovremmo essere aperti solo per nuovi approcci e tecnologie che traggono da molte sfere della nostra vita sociale.

Usiamo le informazioni personalmente, cioè le usiamo per risolvere i nostri problemi personali e creare la nostra prospettiva personale attraverso la quale percepiamo il mondo che ci circonda. Tale approccio si basa sul costruttivismo: l'idea che (in una grande semplificazione) ogni persona crea conoscenza dalle informazioni percepite e quindi rende la propria visione della realtà. La mente è solo un mediatore tra il mondo dei fatti e l'esperienza personale che creiamo attraverso l'apprendimento. Questo è il motivo per cui il metodo Problem Based Learning (PBL) è uno dei migliori per farlo.



In PBL iniziamo con il problema da risolvere. Questo problema richiede conoscenze e abilità che possono essere ottenute da uno studente durante il processo di risoluzione del problema. Questo metodo può essere utilizzato in ogni fase del processo educativo e anche insieme agli strumenti ITC. Il ruolo dell'insegnante, nonché come un donatore di problemi, ma piuttosto come un facilitatore del processo di apprendimento, che mostra le sfere e il tipo di informazioni necessarie, che aiuta con il metodo utilizzato per risolvere il problema, che supporta il processo fornendo gli strumenti giusti o motiva per un lavoro più ampio e sistematico. In una parola: l'insegnante è una specie di "curatore" che mantiene la sua mente al di sopra del processo di apprendimento.