

DIDATTICA E DIGITALE

Un nuovo paradigma

Struttura

1. Tecnologie didattiche
2. Specificità del digitale
3. Digitale e apprendimento



1. Tecnologia didattiche



Didactica docendi artificium sonat



Della
tecnologia,
del martello
e di come
batterlo



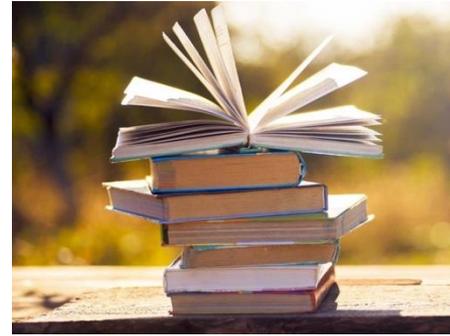
Processo VS Prodotto

Natura VS cultura

“La trasformazione elettronica dell’espressione verbale ha accresciuto quel coinvolgimento della parola nello spazio che era iniziato con la scrittura, e ha contemporaneamente creato una nuova cultura, dominata dall’oralità secondaria.”

W. J. Ong, *Oralità e scrittura*





Cosa è «tecnologia»?

«La posizione che si è scelto di assumere è quella dell'approccio socio-culturale che considera la tecnologia come qualcosa di antropologicamente costitutivo.»

Rivoltella P.C., Rossi P.G., Il corpo e la macchina. Tecnologia, cultura, educazione, Scholé, 2019

Proposta dell'approccio socio-culturale



LE TECNOLOGIE SONO
INTERNE AL SISTEMA UOMO-
MACCHINA-AMBIENTE.



LE TECNOLOGIE SONO
PENSATE AL DI LÀ DI
RIDUZIONISMI E
DETERMINISMI



OCCORRE PENSARE LE
TECNOLOGIE NON NEL SENSO
DI UN'ETICA DEL RISCHIO, MA
DELLE OPPORTUNITÀ

Leggere e scrivere

«Personalmente, Socrate non ha scritto nulla. Quanto al motivo, se dobbiamo credere a ciò che Platone racconta a riguardo nel Fedro, fu perché pensava che i libri potessero mettere in corto circuito il lavoro di comprensione critico e attivo, producendo un discepolo con un “concetto fallace di sapienza”.»

(M. Nussbaum)

2. Specificità del digitale



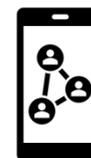
Cambio di paradigma



Analogico e digitale



- Sequenziale e lineare
- Codice linguistico/scrittori
- Dall'inizio alla fine
- Dal generale al particolare
- Fonte attendibile
- Spazi, tempi,



- Reticolare
- Collegamenti di tipo semantico
- Fonte da validare
- Ubiquo e distribuito
- Forte potere pragmatico
- Mutevole e provvisorio
- Multimediale

Digitale (e Analogico)

DIRE È FARE



Le caratteristiche di un ambiente integrato inclusivo:

- Le tecnologie sono per tutti, non strumenti solo per alcuni.
- Programmazione e corresponsabilità didattica tra le varie figure professionali, non deleghe reciproche
- Gli alunni hanno parte attiva nel processo di apprendimento, collaborando, aiutando, sperimentando, esplorando, ricercando, domandando e sbagliando
- Si promuove l'innovazione mediante strategie didattiche, non centrate solo sulla trasmissione di contenuti e su un unico strumento didattico (spesso il libro di testo)



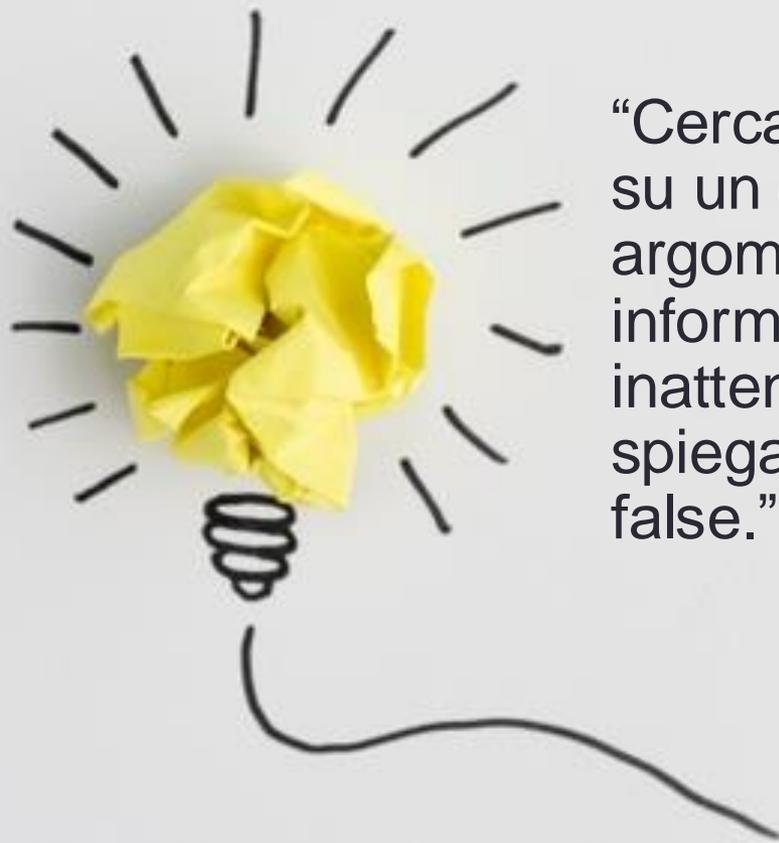
Ciò che rende lo
strumento educativo è il
modo in cui questo viene
usato

3. Digitale e apprendimento



Umberto Eco
**APOCALITTICI
E INTEGRATI**

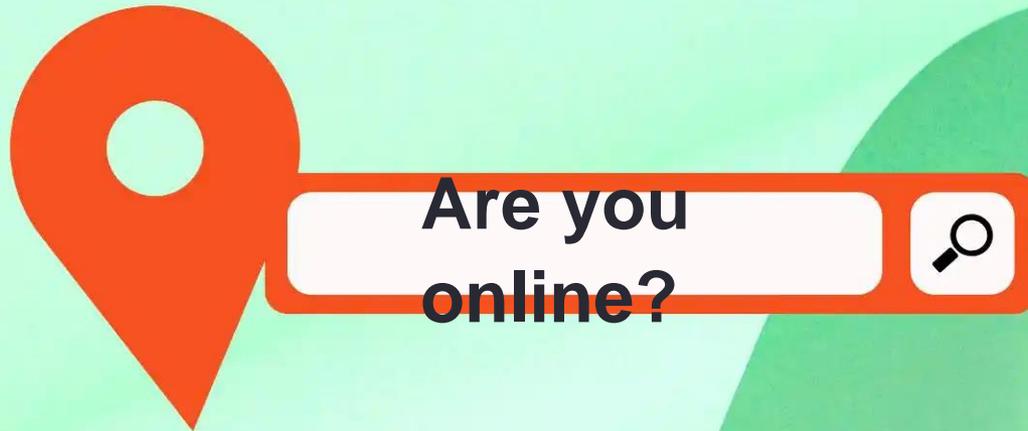




“Cercate in Internet,
su un determinato
argomento X,
informazioni
inattendibili e
spiegate perché sono
false.”



Reale e virtuale



Onlife

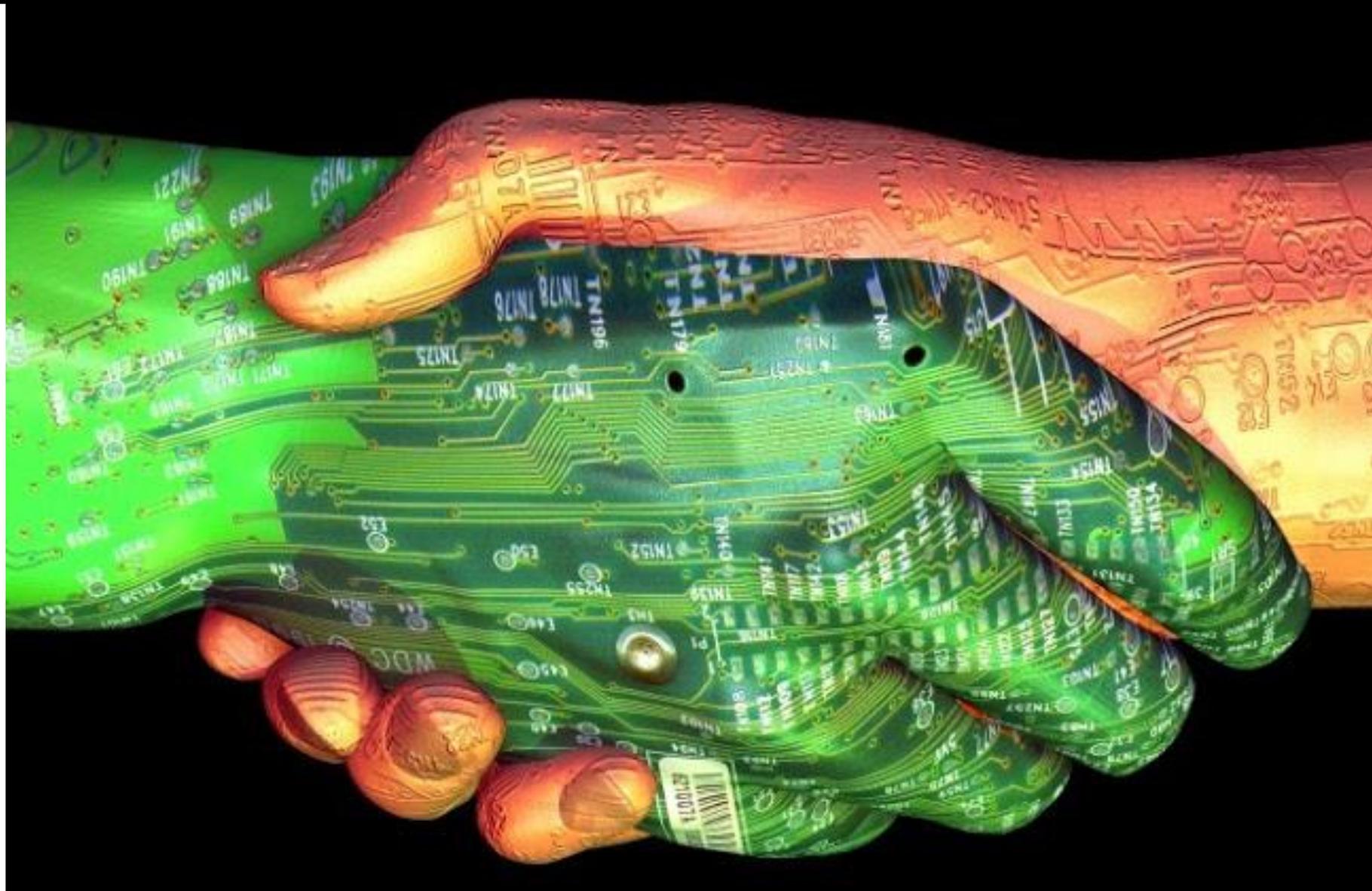
“Mio caro, non sai dove siamo.
Questa è la Società delle
Mangrovie. È sia dolce che salata.
È acqua salmastra”.

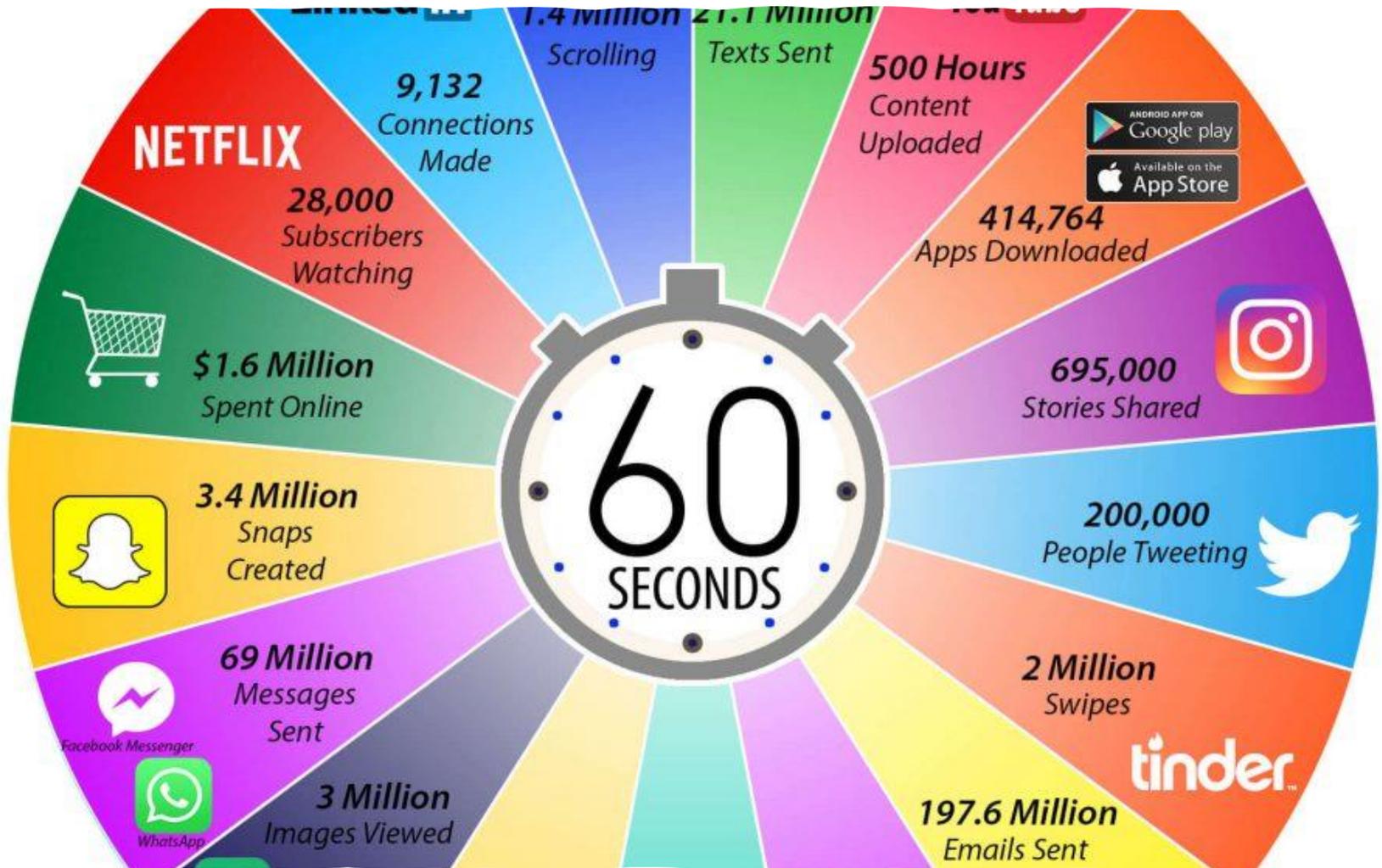
Quindi immagina che qualcuno ti
chieda oggi: “Sei online o offline?”.
La risposta è: “Mio caro, non hai
idea di dove ti trovi. Siamo in
entrambi”» .

Luciano Floridi



Viviamo onlife - in una società mediatizzata in cui virtuale è reale



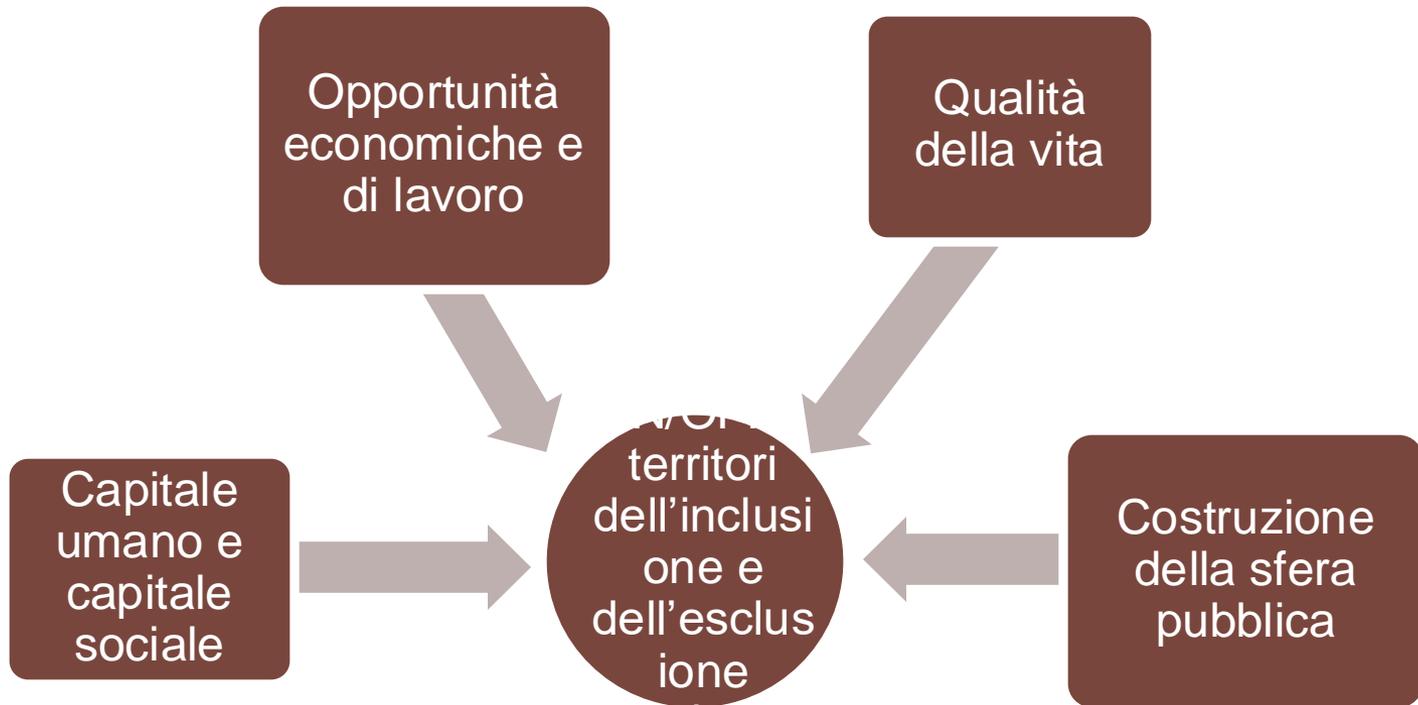


parole
☹️ stili

Il Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

Effetto San Matteo: “a chi ha, verrà dato”



Accesso all'informazione (digitale)

“L'accesso all'informazione è divenuto nella nostra società il tratto caratterizzante tanto delle relazioni individuali quanto di quelle sociali, si può comprendere come l'inclusione digitale sia uno dei tasselli principali attraverso i quali si articola la cittadinanza politica e culturale.”

S. Bentivegna, *Disuguaglianze digitali. Le nuove forme di esclusione nella società dell'informazione*

Competenza digitale

«È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.»

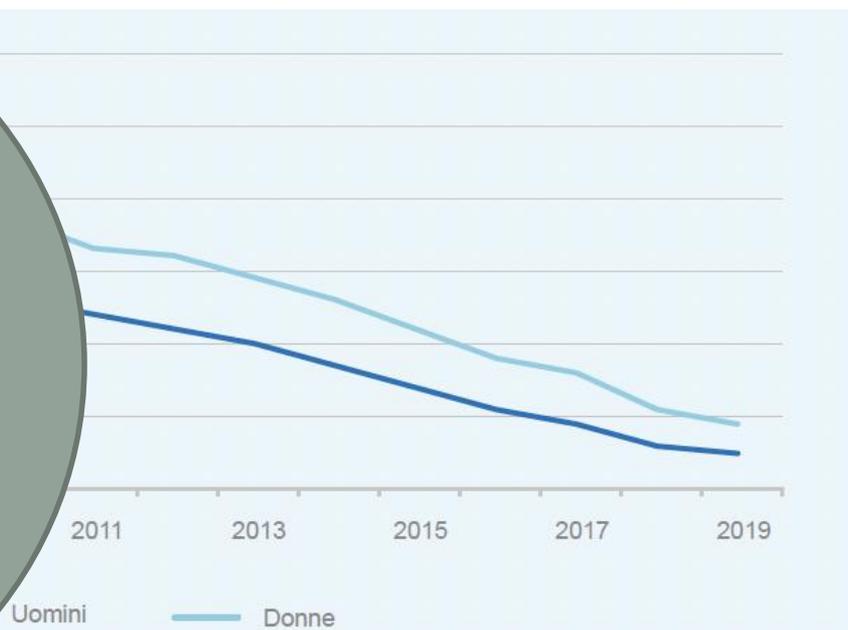
Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (con il suo Allegato Quadro di riferimento europeo), approvata dal Parlamento Europeo il 22 maggio del 2018.

Italiani/e che non hanno mai usato internet



Italiani/e che non hanno mai usato internet

Le donne sfruttano le risorse ICT per facilitare le relazioni interpersonali ed ottenere informazioni sulla gestione della casa, mentre gli uomini sono più propensi a sfruttare Internet per il loro sviluppo personale e professionale (Colley & Maltby, 2008).



Fonte: Il divario digitale di genere, Plan International e Università Bocconi, 2021

nell'unione europea

COMPETENZE DIGITALI

92%



93%



FIDUCIA DIGITALE

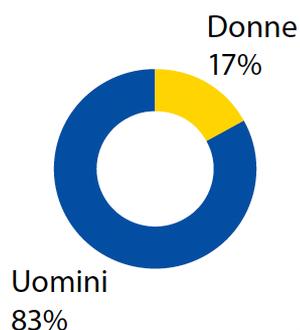
63%



73%



ISTRUZIONE DIGITALE



La percentuale di donne tra i laureati in TIC e ingegneria nell'UE è del 17%. Tra il 2004 e il 2015 è diminuita in 20 Stati membri.

SPECIALISTI DIGITALI

8 posti di lavoro su 10 nel settore TIC vanno agli uomini

Le donne rappresentano il 17% degli 8 milioni di specialisti TIC nell'UE.



Alla luce di questo quadro quali conseguenze per l'educazione?

In didattica il
termine presenza
non è meno
ambiguo del
termine distanza



Media education

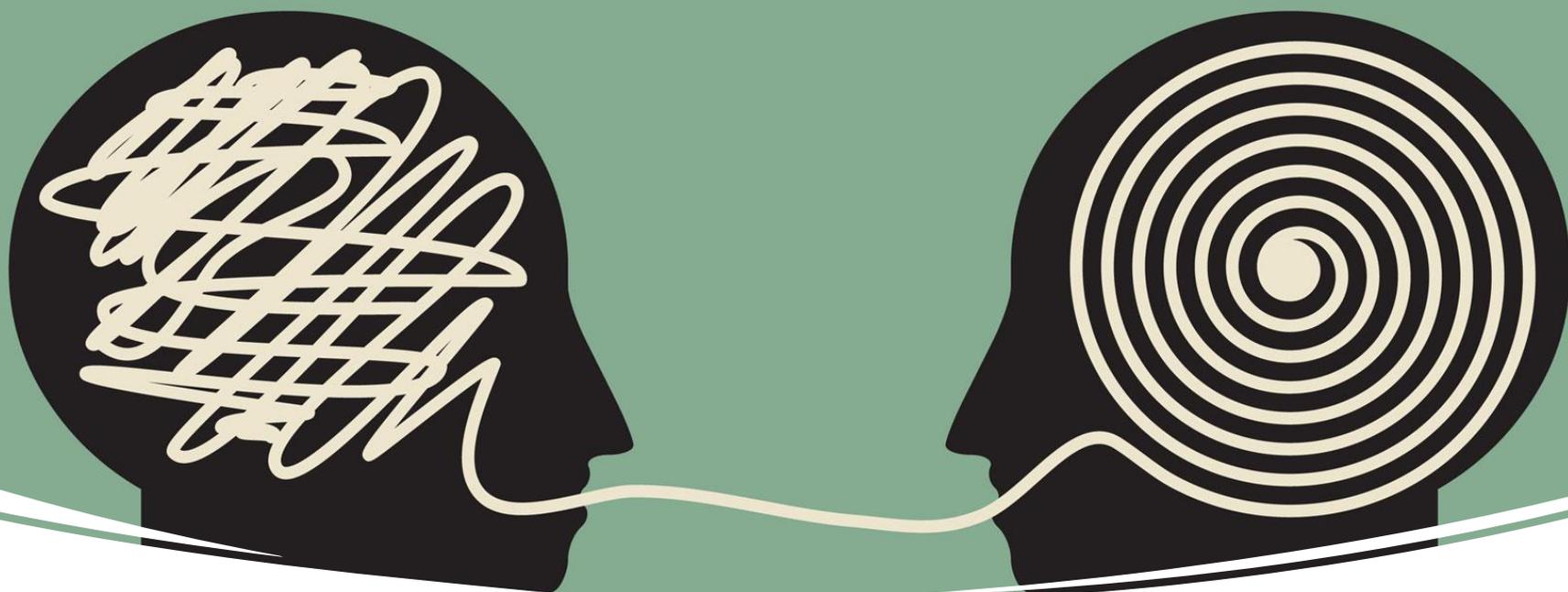
“Particolare ambito delle scienze dell’educazione e del lavoro educativo che consiste nel produrre riflessione e strategie operative in ordine ai media intesi come risorsa integrale per l’intervento formativo.”





«Da un punto di vista educativo, si tratta non tanto di cercare di rimpiazzare ciò che è fisicamente assente ma piuttosto di far circolare i segni della presenza.»

M.Rotta, M. Ranieri, E-Tutor: identità e competenze, Erickson, Trento, 2005



Il senso della presenza didattica è nel percepire l'esistenza di una mediazione

Sintesi

- Il digitale è un assetto mediale che modifica processi cognitivi, culturali, relazionali
- La tecnologia non è solo un prodotto, influisce sui processi e sempre di più sulle relazioni
- Non avere accesso al digitale è un fattore di esclusione sociale
- I processi di formazione nel contesto digitale vanno pensati a partire da scelte educative, diversamente si rischia un approccio deterministico

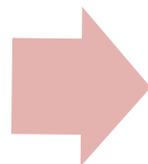
Per gli alunni con disabilità studiare in un ambiente tecnologico significa:

- Utilizzare materiali didattici individualizzati, calibrati sulle proprie capacità
- Utilizzare più codici comunicativi, riuscendo a mostrare le proprie abilità alla classe
- Condividere con i compagni strumenti e attività per realizzare materiali insieme
- Utilizzare materiali didattici prodotti dai compagni per l'alunno
- Aumentare la motivazione e incentivare apprendimento significativo, lavorare per progetti, dare senso concreto alle proprie azioni

Metodi e strumenti collaborativi

- Cooperative learning
- Mappe cognitive
- Reciprocal teaching
- Classe capovolta

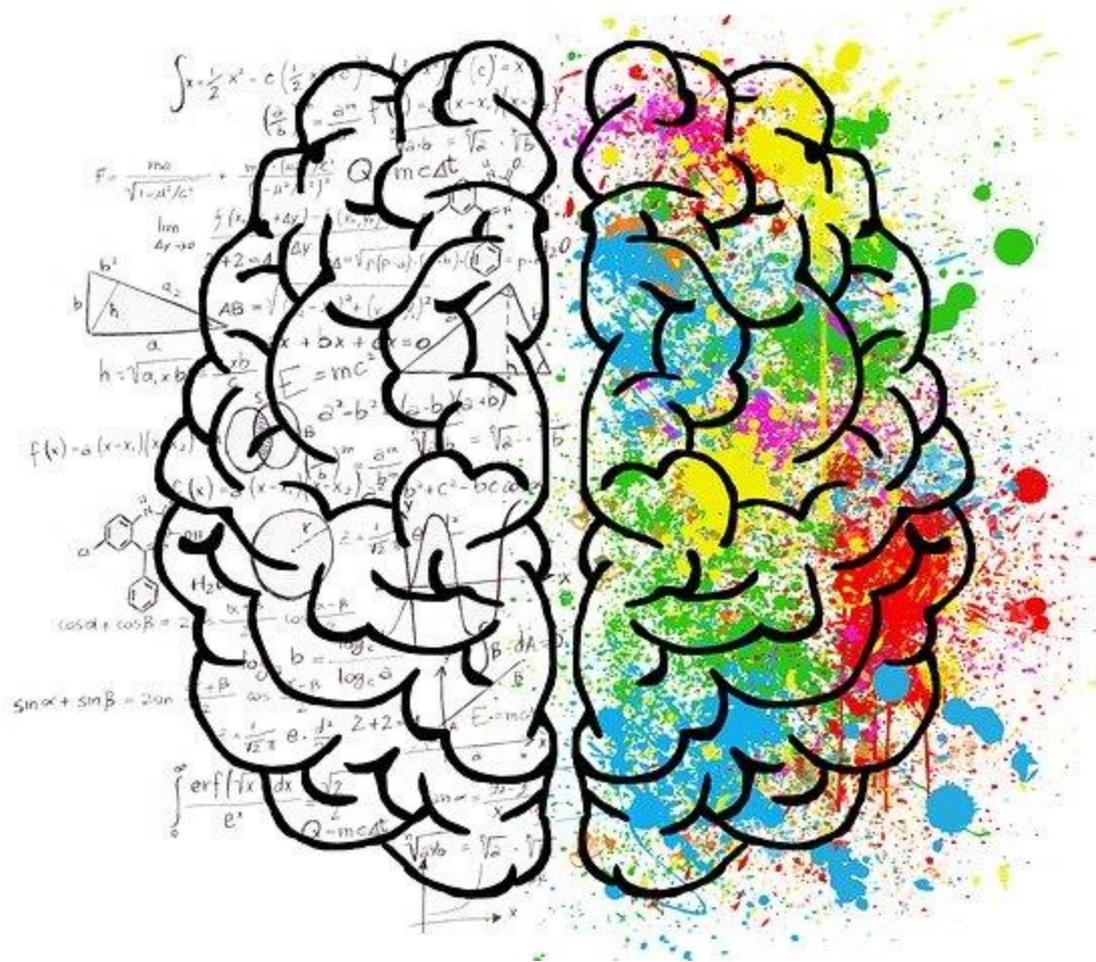
Zona di sviluppo
prossimale



Zona
tecnologica di
sviluppo
prossimale

Un cervello bimodale

LOGIC



CREATIVE

Sintesi

- Le tecnologie facilitano un approccio multimediale e multicanale al servizio dei diversi stili di apprendimento
- Tolgono centralità al solo libro di testo
- Permettono un coinvolgimento attivo e un'alta attenzione e motivazione da parte degli alunni
- Innescano dinamiche cooperative e di aiuto
- Facilitano la trasferibilità dei contenuti e materiali scuola/casa (famiglia, sistema)
- Danno grandi possibilità di adattamento dei materiali e dei percorsi di apprendimento.

Educazione, media, democrazia

"In una società in cui tutto è mediato dai media, educare ai media significa educare e basta. Parlare di educazione ai media è diventato un pleonasma."

P. Rivoltella, P. Rossi, Il corpo e la macchina