

# eSchooling

Prof.ssa Floriana Falcinelli  
Università degli Studi di Perugia



# Definizione

- per eSchooling si intende un modello integrato di **didattica digitale** che si pone l'obiettivo di attuare modalità educative innovative che sfruttino le potenzialità offerte dalle ICT
- **personalizzazione dell'apprendimento**
- **coinvolgimento di tutti gli attori** (docenti, discenti, genitori, comunità locali, gruppi specifici) al processo didattico
- realizzazione di una classe **«full digital»** in cui lo spazio fisico è integrato a uno o più spazi virtuali collegati tra loro
- **bridging** tra apprendimento formale e informale



# Le ICT come nuovi contesti di esperienza

- Multidimensionalità dell'esperienza di apprendimento oltre i limiti delle situazioni educative formalizzate
- Contaminazione tra mondo virtuale e reale
- Apprendimento costruttivo e reticolare, diverso dalla linearità del codice alfabetico
- Sperimentazione delle dimensioni del gioco e dell'immaginario, dell'espressività emozionale
- Centralità dell'evento comunicativo informale con nuove forme di scambio e di condivisione tra pari (web 2.0)
- Percezione della cultura come sistema di simboli dinamico aperto alla costruzione sociale (universalità senza totalità)



# Nuove forme di approccio all'informazione e alla comunicazione

- Videogioco e simulazione (J.P. Gee, 2013)
- Mash up e remix
- Multitasking
- Conoscenza distribuita che favorisce l'apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, conversazionale, contestualizzato, riflessivo (D.H. Jonassen, 1995)
- Transmedia navigation e networking
- Cultura convergente in cui «vecchi e nuovi media si scontrano, forme medialì generate dal basso e dall'alto si incrociano, dove il potere della produzione mediale e quello del consumo interagiscono in modi imprevedibili» (H. Jenkins, 2007)



# L'intelligenza digitale

**(A. Battro, P.J. Denham 2007)**

- Abilità cognitiva di utilizzare l'alternativa sì/no, azione/inazione (opzione click, approccio bricoleur)
- Caratteristiche dell'euristica digitale: minimizzare la quantità di informazioni, utilizzare le informazioni ricavate e adattare rapidamente il sistema senso-percettivo alle necessità dell'interfaccia digitale

# ICT nella prospettiva dell'eScooling

- L'uso delle ICT consente la costruzione di un **ambiente di apprendimento** in cui siano allestite un variegato repertorio di risorse, di tecniche appropriate, di strategie e strumenti di scaffolding per permettere un apprendimento significativo, creativo, emancipante di tutti gli allievi.
- Per ambiente di apprendimento si intende un contesto in cui gli studenti possono lavorare insieme ed aiutarsi a vicenda per imparare ad usare una molteplicità di strumenti e risorse informative nel comune perseguimento di obiettivi di apprendimento ed attività di problem solving (Brent G. Wilson, 1996)
- Uso di diversi strumenti in prospettiva di **blended learning**.



# Caratteristiche dell'ambiente di apprendimento

- L'ambiente è composto da un insieme di attori, uno spazio e un setting specifico, tempi d'operatività, serie di regole e vincoli, di attività e compiti, set di strumenti e artefatti, ma anche sistemi di significati, insieme di relazioni, aspettative, emozioni
- L'ambiente è **progettato** dal docente e continuamente ristrutturato in base alla valutazione della qualità dei processi di apprendimento attuati

# Progettazione di un ambiente di apprendimento

## costruttivista

- Favorire il processo di costruzione della conoscenza attraverso esperienze significative
- Promuovere processi di comprensione attraverso molteplici prospettive
- Promuovere l'apprendimento in contesti realistici rilevanti e significativi sviluppare competenze
- Incoraggiare l'autonomia, l'espressione, la riflessione metacognitiva
- Inserire l'apprendimento in un'esperienza sociale
- Incoraggiare l'uso di molteplici modalità di rappresentazione simbolica
- Promuovere l'autoconsapevolezza



# eScooling, ambiente di conoscenza

- Con le ICT la conoscenza può essere il prodotto di una **costruzione attiva** del soggetto che apprende, e realizzarsi attraverso particolari forme di **collaborazione e negoziazione sociale**, utilizzando risorse tecnologiche che favoriscono un **approccio reticolare al sapere e la comunicazione tra pari** (autorialità, socialità)
- L'informazione è **aperta, ipertestuale, multimediale, dinamica, flessibile**
- Produzione di **contenuti digitali** da parte di docenti e discenti grazie a strumenti di authoring (es. LIM)
- Collocazione del materiale prodotto all'interno di **repository digitali** con licenza Creative Commons



# eSchooling come ambiente di comunicazione

- Con le risorse di rete a carattere socio-relazionale (es. social network) la **comunicazione didattica** può essere amplificata perché essa è:
  - **svincolata da limiti** di spazio e tempo
  - **pluridirezionale** (uno-uno, uno-molti, molti-molti)
  - **orientata alla cooperazione** ed espansione sociale (cooperative learning)
  - **prevalentemente ipertestuale/ipermediale** (written speech)

# eSchooling tra formale e informale

- Valorizzazione delle **esperienze di apprendimento informali** realizzate in modo autonomo nella rete
- Costruzione di strumenti di valutazione autentica (es. l'**e-portfolio**)
- Adozione di soluzioni tecnologiche innovative per costruire **Personal Learning Environment (PLE)** rispondendo così ai bisogni di apprendimento personalizzato
- Sperimentazioni di attività formative più attive e partecipative come la **simulazione** o **serious game** che favoriscono forme di espressione creativa



# eSchooling come ambiente di condivisione delle esperienze

- Le ICT danno la possibilità di comunicare e condividere con altri la propria esperienza costruendo **comunità di pratiche** tra docenti e il **coinvolgimento anche dei genitori e altri attori presenti sul territorio**, mediante l'uso di LMS e di altre risorse di rete (es. sito della scuola) in una **logica di interoperabilità** e di **integrazione applicativa** tramite l'implementazione di un'**identità digitale** dello studente/docente/genitore e di una **soluzione di automatizzazione dell'autenticazione** tra le varie risorse (piattaforma per la sicurezza e la privacy)
- Dal **confronto** di diversi punti di vista, dalla **discussione** degli aspetti rilevanti della esperienza didattica può nascere l'attenzione ai punti critici della stessa e quindi la possibilità di individuare ipotesi di soluzione e **strategie di miglioramento**.
- Attivazione di procedure di **autovalutazione**

# Formae mentis da promuovere nell'allievo

- Pensiero **abduativo** (ipotesi, serendipity, scoperta casuale): saper affrontare l'imprevisto che sorge dal caos, "apprendere a navigare in un oceano di incertezze attraverso arcipelaghi di certezze" (E. Morin)
- Pensiero **critico**: valutare, interpretare, filtrare, leggere criticamente porsi domande, problemi, relazione con le proprie conoscenze
- Pensiero **multidimensionale**, confronto tra punti di vista, organizzare, contestualizzazione, dalla separazione all'interconnessione e viceversa, logica della complessità

