



Centro di Ricerca per l'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia

Una proposta metodologica: insegnare e apprendere con gli Episodi di Apprendimento Situati

dott.ssa Serena Triacca

Lodi, 6 novembre 2014

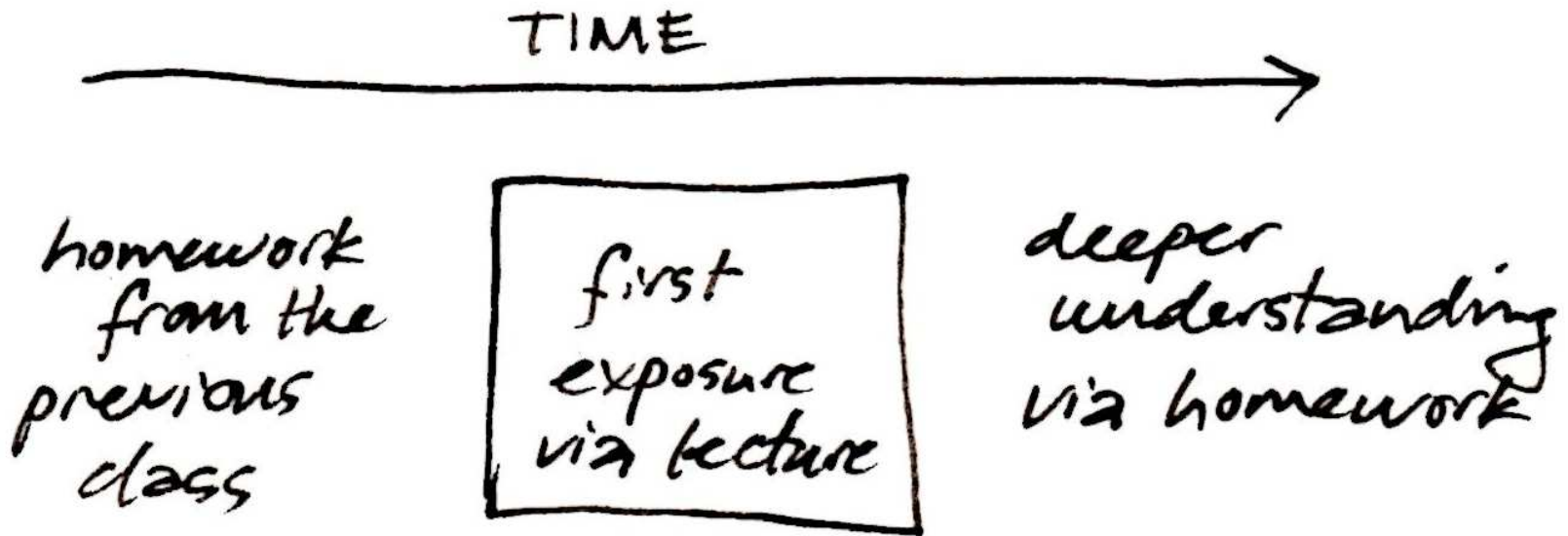
Un video introduttivo

<http://vimeo.com/81597039>

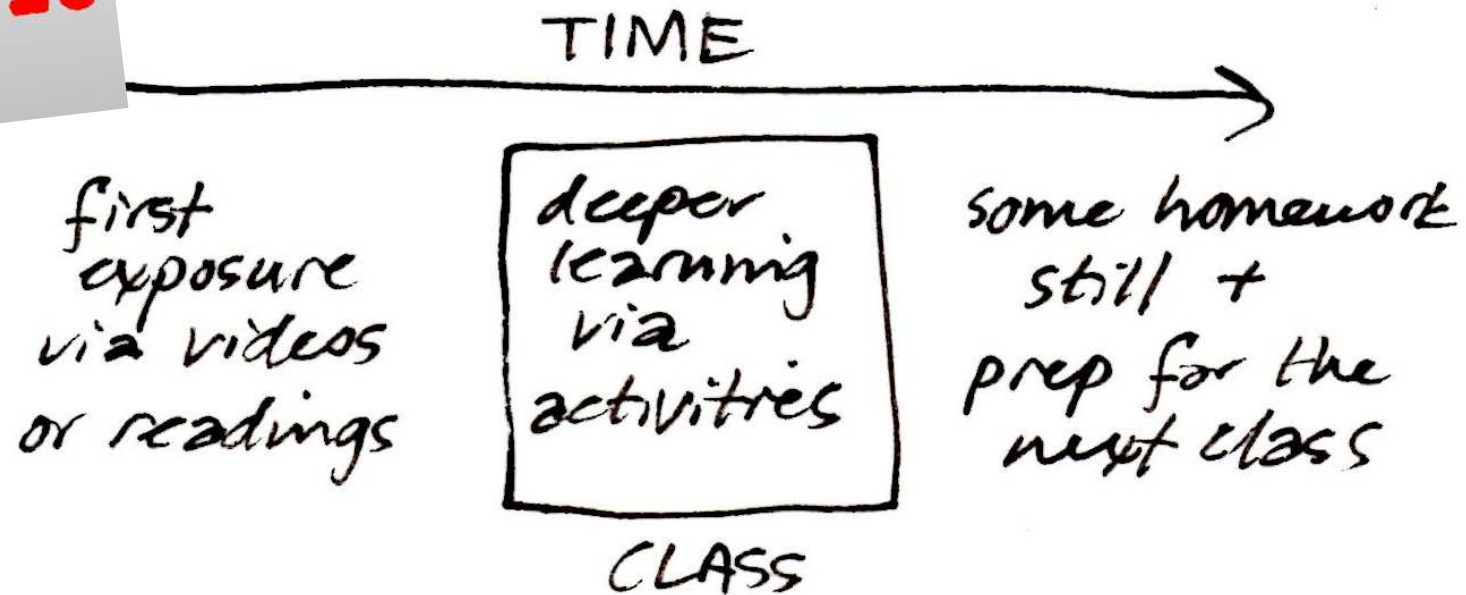
Testo di riferimento

Rivoltella, P.C. (2013).
Fare didattica con gli EAS,
Brescia: La Scuola.





Flip it



Definizione

«Un EAS è una porzione di azione didattica, ovvero l'unità minima di cui consta l'agire didattico dell'insegnante in contesto; in quanto tale esso costituisce il baricentro a partire dal quale l'intero edificio della didattica si organizza».

Rivoltella, 2013, p. 52

Il ritmo ternario degli EAS

Fasi EAS	Azioni insegnante	Azioni studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Espone framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem solving
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	Valuta gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti	Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui concetti attivati	Reflective learning

Un EAS

- Può essere visto come un oggetto di apprendimento (LO), circoscritto e auto-consistente
- Ha il fine di progettare esperienze di apprendimento situato
- Propone compiti autentici e vuole promuovere apprendimento significativo (Ausubel)

Presupposti teorici

- Freinet e la “scuola del fare” (1920 ca.)
- Flipped lesson: la lezione rovesciata (Mazur, 1991)
- Mobile Learning e micro-learning (Pachler, 2007)

«Il metodo degli EAS si deve considerare come un approccio integrale (e integrato) all'insegnamento che, certo, nel caso dell'utilizzo di dispositivi digitali mobili trova la propria applicazione preferenziale, ma che funziona a prescindere dalla loro presenza». Rivoltella, 2013, p. 52

La didattica “saggia”

«Ma quando una didattica è saggia?

Quando favorisce la riconcettualizzazione della tecnologia come risorsa culturale "normale" per la didattica (è quanto avviene quando il cellulare, o il tablet, vengono usati in classe per svolgere attività di apprendimento).

Ma anche quando riconosce il valore delle competenze che gli studenti sviluppano nell'informale rendendole funzionali agli apprendimenti di scuola (Jenkins, 2010)».

Rivoltella, 2013, p.22

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Parlamento Europeo, 2006)

- Comunicazione nella lingua madre
- Comunicazione in lingua straniera
- Competenza matematica e competenza di base in campo scientifico e tecnologico
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa e di imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze chiave di Cittadinanza (MIUR, 2007)

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

http://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2_dm139new.pdf

Una nuova Literacy (Jenkins, 2009)

- abilità di ricercare, *remixare* e diffondere informazioni su varie piattaforme
- abilità di gestire, analizzare, sintetizzare molteplici e simultanei flussi di informazione
- abilità di rappresentare idee usando una combinazione di linguaggi
- abilità di confrontarsi con una conoscenza «fluida» e «frammentata», dove i significati si modificano esplorando, approfondendo

Si apprende per...

- Esperienza
- Modellamento
- Ripetizione

«Il metodo EAS ottimizza tutti e tre gli scenari di base dell'apprendere che la ricerca nel campo delle neuroscienze ha dimostrato essere all'opera nell'apprendimento umano».

Rivoltella, 2013, p. 54

Esperienza

«L'esperienza è all'opera sia nel **momento anticipatorio**, quando viene affidato allo studente il compito di andare in avanscoperta, di confrontarsi con le difficoltà legate all'acquisizione del dato, di riflettere su quanto sia o non sia direttamente comprensibile, sia nel **momento operatorio** quando gli si chiede di risolvere un problema attraverso un'attività di produzione».

Rivoltella, 2013, p. 54

Modellamento

«Il modellamento opera in tutti e tre i momenti strutturali dell'EAS: nel **momento anticipatorio**, grazie agli esempi portati dall'insegnante, alle situazioni-stimolo proposte, al modo in cui un concetto può essere introdotto o richiamato; nel **momento operatorio**, soprattutto se questo prevede delle attività collaborative o cooperative grazie alle quali modalità di risposta o di elaborazione dei problemi possano essere proficuamente messe a confronto tra gli studenti; infine, nel **debriefing**, ancora una volta grazie alle indicazioni di sintesi dell'insegnante o alle considerazioni degli studenti.»

Rivoltella, 2013, p. 55

Ripetizione

«La metodologia EAS [...] consente allo studente di ritornare ricorsivamente sullo stesso concetto: prima **nel lavoro domestico**, poi grazie al framework presentato dal docente, ancora **nel momento dell'attività**, infine nel **debriefing** che chiude l'episodio. In seconda istanza, nella presentazione/condivisione in classe del risultato dell'attività svolta, attraverso la discussione delle singole attività si ha la possibilità di tornare più volte sullo stesso problema favorendone implicitamente la persistenza».

Rivoltella, 2013, p. 56

«C'è un momento in cui si entra in contatto con le informazioni (trova, search) e criticamente se ne produce appropriazione (comprendi); a esso ne segue un secondo in cui quelle informazioni servono a sostenere una produzione (elabora, smonta e rimonta, agisci); infine, occorre che quanto elaborato a partire dalle informazioni di cui si dispone sia sottoposto a verifica metacognitiva (rifletti) attraverso la condivisione (search, condividi) e la pubblicazione».

Rivoltella, 2013, p. 53

Il momento preparatorio

Fasi EAS	Azioni insegnante	Azioni studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Espone framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem solving
Operatoria			
Ristrutturativa			

Il lavoro a casa

Nella nostra tradizione didattica:

- A posteriori (Meirieu)
- Favorire la ripetizione
- Fissare le routines
- Scarsamente motivante

Il lavoro a casa nel metodo EAS

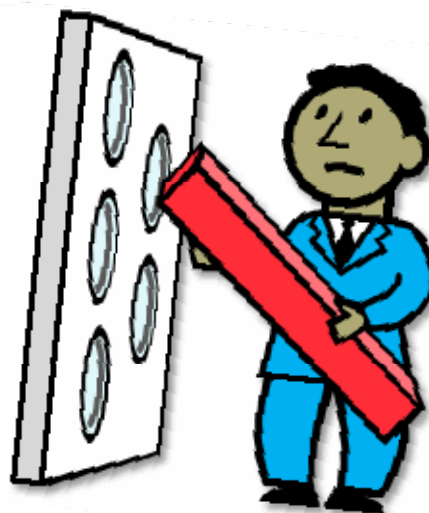
- svolgere azione di **recupero e rinforzo dei prerequisiti** necessari ad affrontare la fase operatoria in aula
- permettere emersione delle rappresentazioni sul nuovo oggetto di studio
- mettere in relazione il nuovo contenuto con le esperienze pregresse degli discenti e i relativi significati
- familiarizzare con il lessico che verrà utilizzato nell'EAS
- favorire una prima ricognizione esplorativa sul tema



Funzione di anticipazione

Tipologie di lavoro a casa

- Lettura
- Ricerca
- Analisi
- Esperienza



La fase iniziale della “lezione”

- Framework concettuale: elementi-chiave
- Situazione-stimolo: provocare, mettere in discussione, enunciare una tesi
- Consegna: piano di lavoro
- Logica del *Problem Solving* (Dewey)
- Strategie di decisione di tipo Adaptive Decision Making vs. Veridical Decision Making (Goldberg)

Il momento operatorio

Fasi EAS	Azioni insegnante	Azioni studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Espone framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem solving
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa			

L'attività

- Lavoro individuale o di piccolo gruppo
- Produzione di un artefatto: lavoro individuale o in piccolo gruppo, contenuto in un tempo sufficientemente breve
- Condivisione interna (ed esterna)
- Laboratorio: dimensione spaziale vs. situazionale (Freinet, Munari, don Milani)
- Logica del *Learning by doing*



L'attività



Il momento ristrutturativo

Fasi EAS	Azioni insegnante	Azioni studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Espone framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem solving
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	Valuta gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti	Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui concetti attivati	Reflective learning

La presa di distanza dall'azione

- Il tempo dell'apprendimento (Fanning, Gaba)
- Dal fare al riflettere sul fare
- Riappropriazione di senso rispetto al momento attivo
- *Meaning making* come processo attivo e trasformativo. Fare e “rifare” significato, operazione di rimessa in forma che può essere compresa solo nella dimensione della condivisione
- Logica del *Reflective Learning*: how/what
- Conoscere la conoscenza (Morin)



Obiettivi del debriefing (Quaglino)

- crescere in conoscenza
- ottimizzare la condivisione delle informazioni
- fondare l'azione sulla partecipazione
- orientarsi all'innovazione attraverso la trasformazione
- riflettere sulla storia e apprendere dall'esperienza

Oggetto del debriefing

Analisi dell'esperienza integrando:

- aspetti interni (emozioni)
- aspetti esterni (fatti/azioni)
- dimensione temporale (passato, presente e futuro)
- dimensione sociale (confronto tra punto di vista soggettivo e collettivo).

Progettare il momento ristrutturativo

Parole chiave:

- Discutere
- Pubblicare

Discutere

- Riflettere sugli artefatti, sul lavoro di produzione: Pdf, Ppt, file multimediali...
- Fissare i concetti
- Discutere i temi individuati

Il debriefing



Publiccare

- Riflettere sul proprio apprendimento
- Condividere
- Documentare

Come gestire il momento ristrutturativo

- Brainstorming libero
- Tecniche di indirizzamento dell'analisi (Answer&Question)
- Mappe mentali o concettuali (Buzan, Novak)

...e la valutazione?

- New Assessment
- Embedded Task
- **Direct** (osservazione della prestazione vs inferenza)
- **Authentic** (compiti real life)
- **Performance:**
 - dimostrare comprensione e capacità complesse in setting applicativi procedurali
 - Implica la realizzazione di un prodotto
 - Informa lo studente sul suo andamento
- **Dynamic:**
 - Prove “generative” che richiedono attività e creazione di nuova conoscenza
 - Centrato sui processi

Compiti di performance

*"...problemi complessi e aperti posti agli studenti
come mezzo per dimostrare la padronanza di
qualcosa"*

Glatthorn, 1999

Fasi	Azioni didattiche	Step di progettazione
Preparatorio (designed)	Fare esperienza	1. Preparare il lavoro a casa 2. Preparare il framework concettuale 3. Scegliere lo stimolo per lanciare l'attività
	Concettualizzare	4. Preparare schede di supporto per il lavoro a casa 5. Preparare la presentazione del framework concettuale
	Analizzare	6. Fornire indicazioni nelle schede di supporto
Operatorio (designing)	Analizzare	7. Costruire la consegna per l'attività in classe
	Applicare	
Ristrutturativo (redesigning)	Discutere	8. Preparare la scaletta per il debriefing
	Pubblicare	9. Immaginare output e storyboard

Teaching as a design science

«L'insegnamento non è una scienza teorica che descriva e spieghi i diversi aspetti del mondo naturale e sociale. Assomiglia di più a quel tipo particolare di scienze, come l'ingegneria, l'informatica, o l'architettura, il cui compito è di rendere il mondo un posto migliore: una scienza di design»
(Laurillard, 2012; 1).

Progettazione come...

- **Trasposizione:** “adattamento” della conoscenza dai modi e dal linguaggio con cui l’insegnante l’ha appresa nei modi e nei linguaggi con cui lo studente la potrà acquisire
- **Mediazione:** “traduzione” degli “oggetti culturali” (forme e testi) entro ambienti e strumenti che consentano una loro articolazione funzionale al compito di apprendimento dello studente
- **Regolazione:** “sceneggiatura” dei momenti, delle “parti”, delle azioni che dovranno sorreggere l’agire didattico prima, durante e dopo la lezione
- **Documentazione:** “post-produzione” delle forme culturali su cui a lezione si è lavorato per renderle funzionali a essere archiviate, condivise, modificate, reimmesse nel flusso della cultura

Scenari di apprendimento

- Per acquisizione
- Per ricerca
- Attraverso la discussione
- Attraverso la pratica
- Per collaborazione

Sintesi

Fasi EAS	Design	Azioni didattiche	Apprendimento
Preparatorio	Trasposizione, mediazione	Fare esperienza, concettualizzare, analizzare	Per acquisizione, per ricerca
Operatorio	Regolazione	Analizzare, applicare	Attraverso la pratica, per collaborazione
Ristrutturativo	Documentazione	Discutere, pubblicare	Attraverso discussione, per collaborazione

In conclusione

- **Pensiero breve**

«La brevità, come l'ha definita la tradizione retorica, consiste nel dire molte cose in poche parole e, se fosse possibile, a far pensare più di quanto si dica» (Roukhomovsky, 2001; 4)

- **Curricolo breve: Significatività vs Quantità**

Mappatura di applicativi 2.0

Il lavoro di mappatura nasce con l'intento di fornire ad insegnanti di ogni ordine e grado delle Schede di agile consultazione a supporto della scelta di applicazioni Web 2.0 che - in buona parte dei casi gratuite - ben si prestano ad essere adottate nel lavoro con la classe.

Le Schede, organizzate in categorie relative alla funzione assolta dai diversi applicativi, vogliono offrire spunti metodologico-didattici ed esempi concreti di utilizzo; si riserva inoltre spazio ad una sintetica descrizione delle specifiche tecniche, fornendo rimandi ad eventuali tutorial che possano guidare i docenti nelle prime sperimentazioni.

<http://goo.gl/nlN4kl>

EAS e applicativi 2.0

Fasi	Esempi di app 2.0
Preparatoria	Timeline: myHistro Glossario: Quizlet Presentazioni: Slideshare Sintesi, presentazione parole-chiave, elaborazione testi scritti: Wordle
Operatoria	Aggregatori risorse: Educlipper Webquest: Zunal Poster: Glogster Creazione comics: Chogger
Ristrutturativa	Editing immagini: ThingLink Mappe mentali: Mindomo Elaborazione testi scritti: Google Drive Condividere, pubblicare: Dropbox, Vimeo, Wikispace, Wordpress
Blendspace come aggregatore di risorse per presentare un EAS https://www.blendspace.com/lessons/W_l3gyuThpolug/l-anatomia-del-viso	

Fase preparatoria: timeline

www.myhistro.com

Esempio di utilizzo

<http://www.myhistro.com/story/early-history-of-christianity/26513>

Indicazioni

- ✓ Necessaria registrazione per creare nuove timeline, non necessaria per visionare le timeline già create che si navigano con il bottone verde “Play” o accedendo all’elenco degli eventi
- ✓ In questa app, la timeline si chiama “storia”, le pietre miliari da collocare sulla timeline si chiamano “eventi”
- ✓ È possibile geo-localizzare gli eventi, aggiungendo una data (prima o dopo Cristo), testo, video, immagini

N.B. l'interfaccia da tablet o da notebook presenta delle lievi differenze, anche nelle funzioni.

Fase operatoria: WebQuest

www.zunal.com

Esempio di utilizzo

<http://zunal.com/webquest.php?w=106623>

Indicazioni

✓ Necessaria registrazione per creare una nuova WebQuest, non necessaria per visionare quelle già presenti

Come usare la WebQuest?

✓ In aula, in piccoli gruppi, attivare una pista di ricerca a partire da alcune risorse già selezionate dall'insegnante, creando uno scenario accattivante per l'alunno (es. "Sei un archeologo..." "Sei nell'anno 33...") e chiedendo la creazione di un prodotto originale (un piccolo video, una presentazione in PowerPoint, una tabella che classifichi le informazioni trovate...)

Fase operatoria: Glogster

www.glogster.com/login

Indicazioni

✓ Accesso rapido tramite credenziali Facebook per creare nuovi prodotti

Come usare Glogster?

- ✓ Permette di creare dei “glog” (poster) in cui inserire grafica, testo, immagini, audio, video
- ✓ Può essere usato per presentare l’esito di una ricerca con WebQuest

Fase ristrutturativa: le mappe mentali

www.mindomo.com

Esempio di utilizzo

<http://www.mindomo.com/it/mindmap/e-portfolio-identita-e-narrazione-7bd87db87445415bac2201c97af8c255>

Indicazioni

- ✓ Necessaria registrazione o log in tramite account Gmail/Facebook/Yahoo, è possibile creare gratuitamente fino a 3 mappe
- ✓ È possibile creare mappe a più mani, invitando chi vogliamo a collaborare

Come usare Mindomo?

- ✓ Al termine di un EAS, è possibile fare sintesi realizzando una mappa mentale insieme agli alunni, servendosi della LIM