

Unità Formativa: Progettazione e Valutazione degli Ambienti di Apprendimento
(Crediti: 9)
Docente: Giovanni Marconato

Programma dell'Unità formativa a.a. 2010/11

Docente: Giovanni Marconato

Insegnamento: Progettazione e Valutazione degli Ambienti di Apprendimento

Anno: III (terzo)

Obiettivi formativi:

Al termine del corso si potrà essere in grado di:

- Ricostruire un quadro organico di cosa significhi adottare un approccio formativo basato su “ambienti di apprendimento” piuttosto che su “corsi”;
- Comprendere le basi concettuali dell’approccio per “ambienti di apprendimento”;
- Comprendere le implicazioni dell’utilizzo delle tecnologie digitali e di internet nella progettazione, nella gestione e nella valutazione di ambienti di apprendimento;
- Comprendere l’impatto formativo di alcune strategie-ambienti di apprendimento e identificarne i più appropriati contesti di utilizzo
- Individuare, anche a contatto con alcune specifici contesti d’intervento, opportunità e criticità dell’utilizzo di tali strategie-ambienti di apprendimento;
- Comprendere alcune tecniche di analisi dei bisogni di apprendimento di organizzazioni e di individui
- Concepire proposte efficaci di progettazione di ambienti di apprendimento in cui sono integrate anche le tecnologie digitali e di internet
- Interagire in modo costruttivo con i/le colleghi/e, anche utilizzando l'apposito spazio online predisposto per il corso, per effettuare un’esperienza diretta di insegnamento e di apprendimento in un “ambiente d’apprendimento” on-line
- Individuare risorse e strumenti per continuare l'approfondimento dei temi del corso;

Contenuto dell'attività formativa:

- Apprendimento tra processo meccanico e processo organico
- Come si apprende nella vita di tutti i giorni
- Dalla metafora “corso” alla metafora “ambiente di apprendimento”
- Riferimenti concettuali per la progettazione di “ambienti di apprendimento”: istruzionismo, costruttivismo, apprendimento significativo
- Alcuni “strumenti” concettuali di lavoro: task analysis, competenze, conoscenza concettuale, conoscenza distribuita, comunità di pratica, problem solving, Life Long Learning, Autosviluppo
- La progettazione di ambienti di apprendimento con integrate le tecnologie
- L’apprendimento nell’adulto: formale, informale, non formale, tacito
- Tipologie di ambienti di apprendimento: dalla focalizzazione sulla “logistica” alla focalizzazione sull’apprendimento; dalla “presenza” alla “distanza”
- Esempi di ambienti di apprendimento: distribuzione di contenuti, portali professionali, compiti autentici, attività di apprendimento, apprendistato , ask system, ipertesti per la

flessibilità cognitiva, case-based reasoning e database di storie professionali, action learning, circoli di apprendimento

- Panoramica dell'evoluzione storico/concettuale delle tecnologie nella didattica
- Le tecnologie nella didattica: visione d'insieme
- Usi didattici delle tecnologie in aula: obiettivi di apprendimento e panoramica degli strumenti disponibili
- Valutazione autentica: compiti autentici, artefatti, rubric e mappe concettuali e mentali

Testi di riferimento:

MARCONATO Giovanni, a cura di, *Le tecnologie nella didattica. Lo stato dell'arte all'inizio del nuovo millennio*, Erickson, Trento 2009.

Di questa raccolta di saggi, si raccomanda una studio attento dei seguenti capitoli: introduzione, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

LE BOTERF Guy, *Costruire le competenze individuali e collettive. Agire e riuscire con competenza. Le risposte a 100 domande*, Guida Ed, 2008

WENGER Etienne et al- *Coltivare comunità di pratica*, Guerrini e Associati, 2007

MARCONATO Giovanni, *Oltre l'e-learning. Verso un paradigma di insegnamento ed apprendimento migliorato dalla-tecnologia*; in *Sviluppo & Organizzazione*, n. 200, Dicembre 2003

Recuperabile in <http://www.scribd.com/doc/230894/Oltre-l-elearning-Verso-un-paradigma-di-insegnamento-ed-apprendimento-migliorato-dalla-tecnologia>

MARCONATO Giovanni, LITTURI Peter, *Apprendimento-significativo-con-le-tecnologie*, in in atti del convegno Didamatica 2008, Edizioni Giuseppe Laterza, Bari, 2008

Recuperabile in <http://www.scribd.com/doc/2437937/Apprendimento-significativo-con-le-tecnologie>

MARCONATO Giovanni et. Al, *Ambienti di apprendimento per il Life Long Learning*, bozze in lavorazione disponibili nell'ambiente on-line del corso in Moodle

Un solo testo a scelta tra i seguenti

KNOWLES Malcom, *Quando l'adulto impara. Andragogia e sviluppo della persona*, Franco Angeli, 2001 (7^a edizione)

WENGER Etienne, *Comunità di pratica. Apprendimento significativo e identità*, Cortina Raffaello, 2006

PELLEREY Michele, *Dirigere il proprio apprendimento*, La Scuola Ed. 2006

PELLEREY Michele, *Competenze. Conoscenze, abilità, atteggiamenti. Il ruolo delle competenze nei processi educativi scolastici e formativi*, Tecnodid, Napoli 2010.

AA. VV. *Personalizzare l'insegnamento*, Il Mulino, 2006

SCHON Donald, *Il professionista riflessivo*, Ed. Dedalo, 1993

DI NUBILIA Renato, FEDELI Monica, *L'esperienza: quando diventa fattore di formazione e di sviluppo. Dall'opera di David A. Kolb alle attuali metodologie experiential learning*, Pensa Multimedia Ed, 2010

Metodi didattici:

La FREQUENZA del corso è CALDAMENTE CONSIGLIATA.

La FREQUENZA della PRIMA lezione (presentazione corso) è CALDAMENTE CONOSIGLIATA al fine di comprendere l'assetto organizzativo e didattico del "corso" che, in coerenza con il titolo e lo scopo di questo corso, sarà esso stesso caratterizzato come un "ambiente di apprendimento". Nel corso della prima lezione saranno presentate, anche, le attività di apprendimento da svolgersi online il cui svolgimento potrebbe sostituire interamente o in parte lo studio dei testi d'esame.

Il corso riguarda la progettazione e la valutazione degli apprendimenti in contesti formazione continua e nelle organizzazioni considerando la ricerca cognitiva contemporanea in cui vengono situate le pratiche reali di apprendimento degli adulti nonché i supporti organizzativi e didattiche che l'innovazione tecnologica mette a disposizione di chi eroga e di chi fruisce di percorsi di apprendimento. Un ruolo decisivo hanno, in questa prospettiva, le tecnologie digitali e di internet e per questa ragione un'esperienza di lavoro didattico supportato da tecnologie dovrebbe essere parte costitutiva dell'esperienza di apprendimento da svolgere nell'ambito del corso. Per questa ragione didattica **la partecipazione ad attività di apprendimento in rete è fortemente raccomandata** tanto per chi frequenta quanto per chi non lo fa. Nel corso della prima lezione, la presenza alla quale è obbligatoria, saranno fornite tutte le informazioni necessarie per la partecipazione a queste attività.

Le lezioni saranno caratterizzate da;

- Lezioni dirette (spiegazioni)
- Discussioni sui temi presentati e sui materiali indicati
- Testimonianze
- Esercitazioni in aula informatica

Durante il percorso, e fino alla conclusione degli appelli previsti, sarà attivo uno spazio online all'interno del quale interagire e inserire materiali ed elaborati.

Valutazione

La verifica dell'apprendimento dei contenuti del corso avverrà principalmente attraverso una prova orale. Per coloro che parteciperanno alle attività di apprendimento on-line, gli elaborati prodotti all'interno di ciascuna di esse costituiscono elementi di valutazione nella logica del Portfolio.

