

# Obiettivi e processi della Digital Education

## Research:

*l'AD come «ricercatore»-facilitatore  
di processi inclusivi*

**Alberto Parola**

*Università di Torino*

**Vice Presidente MED**



# Digital Education Research

Un approccio comprensivo di natura scientifica che considera il «digitale» un oggetto-mondo **educativo, psicologico, tecnologico, relazionale** e **sistemico**, elemento chiave di crescita e sviluppo all'interno di *micro, intermedi* e *macro* contesti variamente interconnessi, sulla base di studi che enfatizzano l'interdisciplinarietà, la transmedialità e l'orientamento partecipativo dei soggetti implicati

# Partiamo dal caos

BYOD

AMBIENTI

RETE

ASSISTENZA

BIBLIOTECHE

PENSIERO  
COMPUTAZIONALE

BANDI

LABORATORI

COPYRIGHT

COORDINAMENTO

INNOVAZIONE

PIATTAFORMA

PRODUZIONE  
DIGITALE

SITO

E-SAFETY

INCLUSIONE

FUNDRAISING

PRIVACY

REGISTRO  
ELETTRONICO

ALTERNANZA  
SCUOLA-LAVORO

DATI

SICUREZZA

CURRICOLO

# Mettiamo in ordine le richieste

1. Formazione
2. Coinvolgimento
3. Progettazione di soluzioni

PER INIZIARE (le richieste sono elevate!):

- Poche azioni sulla base di una strategia «concordata» (piano triennale)
- Focalizzarsi sulla ricerca didattica

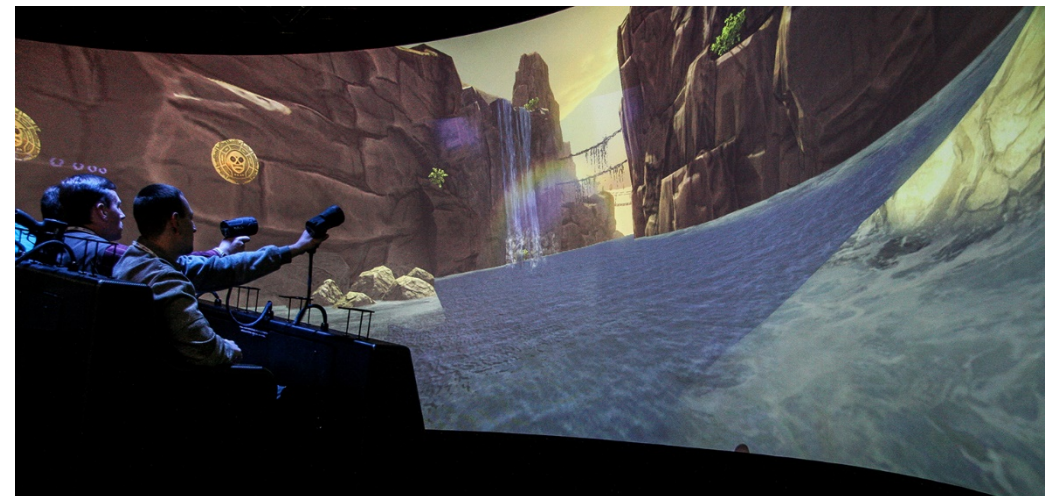
Con quale criterio opero le mie scelte?

# Criteria

- **Approccio** (ricerca partecipativa)
- **Evidenze** (feedback, valutazione formativa, strategie meta-cognitive)
- Stilare le **priorità** della comunità-scuola
- Considerarsi artefici di un **cambiamento** significativo

# Media-azioni

- L'AD è una figura strategica che conosce le implicazioni della «mediatizzazione» o «medializzazione» delle esistenze di giovani e adulti determinate dagli «schermi digitali», e gli stereotipi ad essa connessi
- Le implicazioni (positive e negative) sono di natura:
  - pedagogica (valori e istruzione)
  - psicologica (aspetti cognitivi, emotivi e sociali, dipendenze)
  - antropologica (spazi, tempi, abitudini di vita)
  - neurologica (plasticità cerebrale)
  - medica (passività, posture)
  - ...

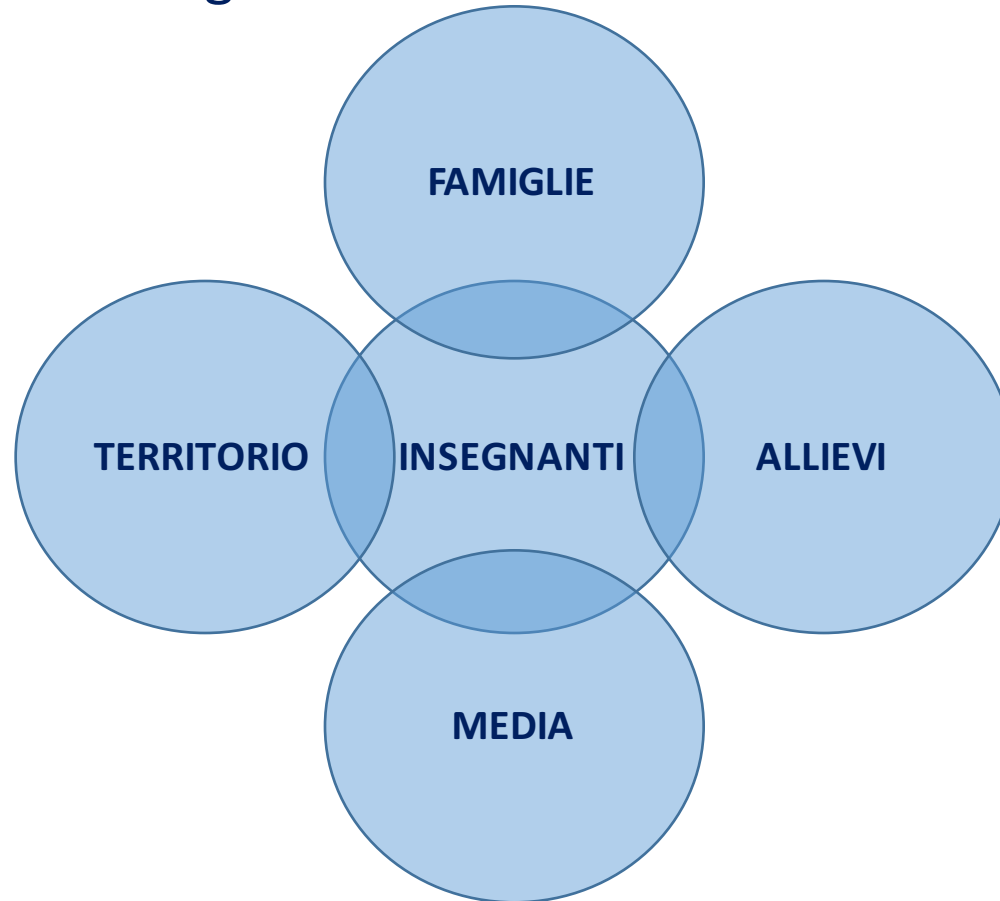


# Qualità e quantità della fruizione (x10)

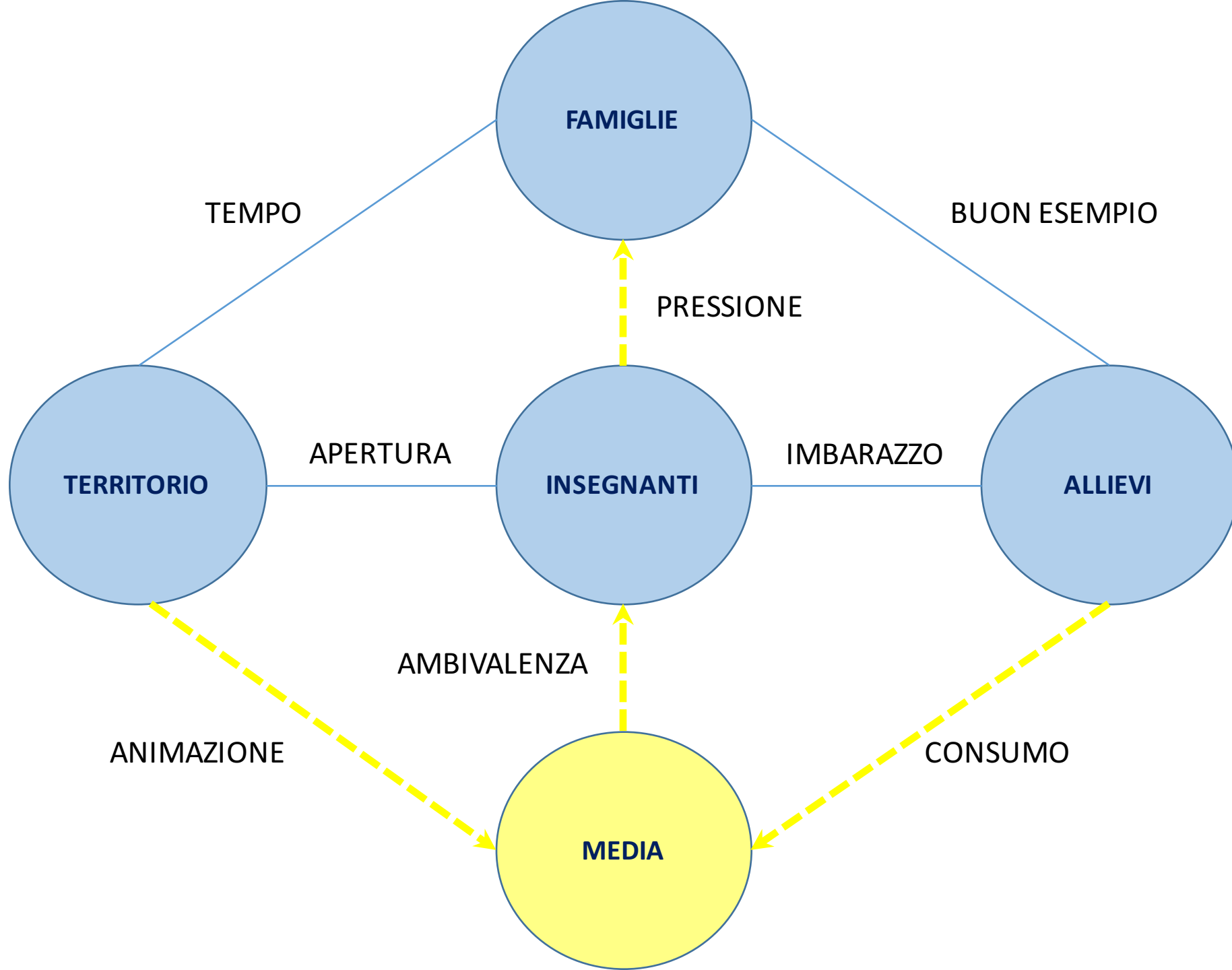


# Domande di ricerca

L'AD si pone il problema di facilitare/promuovere un atteggiamento che preveda una costante formulazione di domande di ricerca in relazione al rapporto insegnante-media-allievi-famiglie







## «Letture» e «Scritture» al plurale ...

*Le diverse modalità di **lettura e scrittura***

*(penna, tastiera, dito, ...)*

*e i diversi stili*

*(lettera, mail, messaggio su whatsapp, blog, FB ...)*

***si rinforzano** reciprocamente*

*oppure*

***interferiscono** nei processi di apprendimento?*

# Effetti concreti

## Ricerca:

- La Evidence based Education (EBE)
- Le meta-analisi

## Pratica didattica

- Progettazione condivisa
- Osservazione dei processi
- Valutazione formativa

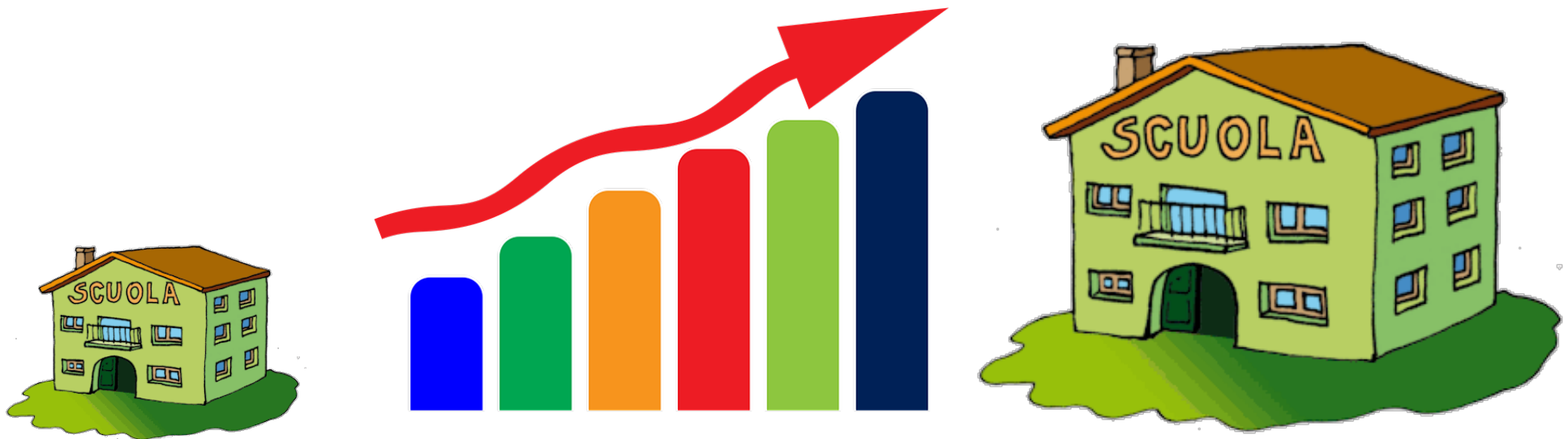
# Il «digitale» come porta d'ingresso e uscita

- Alternanza web-realtà
- Produzione di idee
- Partecipazione alla vita pubblica
- Collaborazione a progetti «reali»



# Progressione e crescita

L'AD controlla, monitora e documenta i processi messi in atto dalla scuola allo scopo di verificare la **crescita mediaeducativo-digitale** nell'arco di tre anni di lavoro, constatando la direzione verso una didattica che abbandona gradualmente la dimensione esclusiva della «tutela» a favore di quella psicologica, ecologica e cultural-politico-economica



# Livelli di conoscenza dei mondi digitali

DIMENSIONE CULTURALE, POLITICA ED ECONOMICA

DIMENSIONE ECOLOGICA

DIMENSIONE PSICOLOGICA PERSONALE



DIMENSIONE CONCRETA DI TUTELA

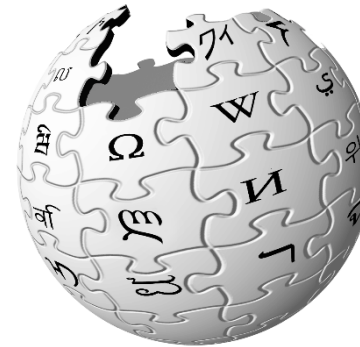
# Livelli di conoscenza dei mondi digitali

DIMENSIONE CULTURALE, POLITICA ED ECONOMICA

Google

amazon

DIMENSIONE ECOLOGICA



DIMENSIONE PSICOLOGICA PERSONALE

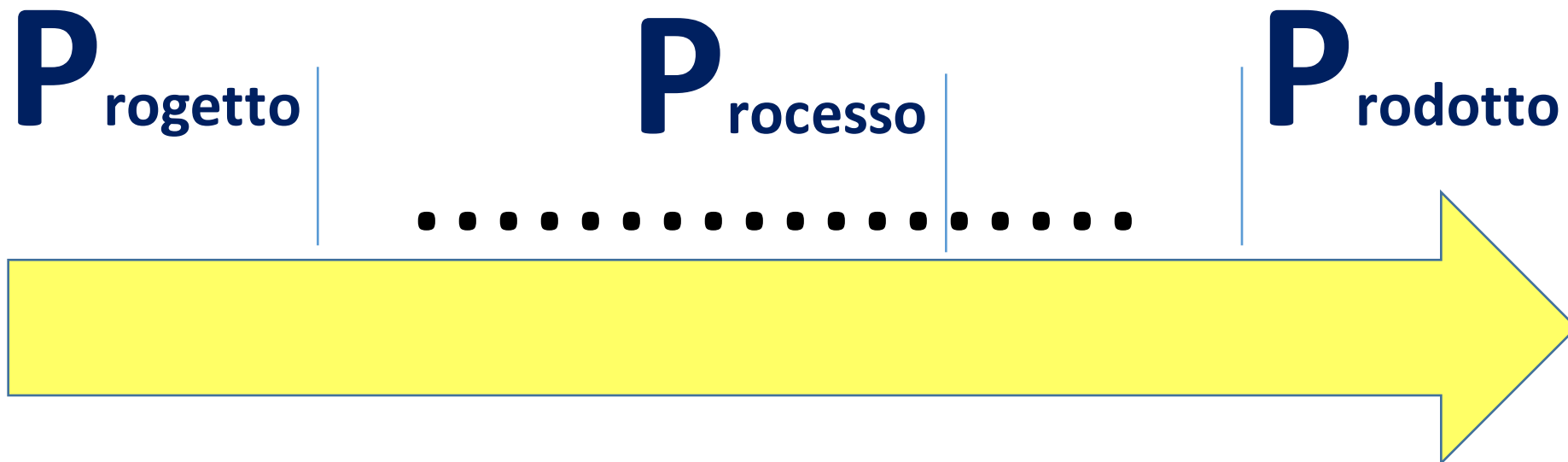
facebook

DIMENSIONE CONCRETA DI TUTELA



# Progettualità

L'AD promuove una progettualità che consenta di legare chiaramente tutti le fasi di un percorso didattico facente uso del digitale

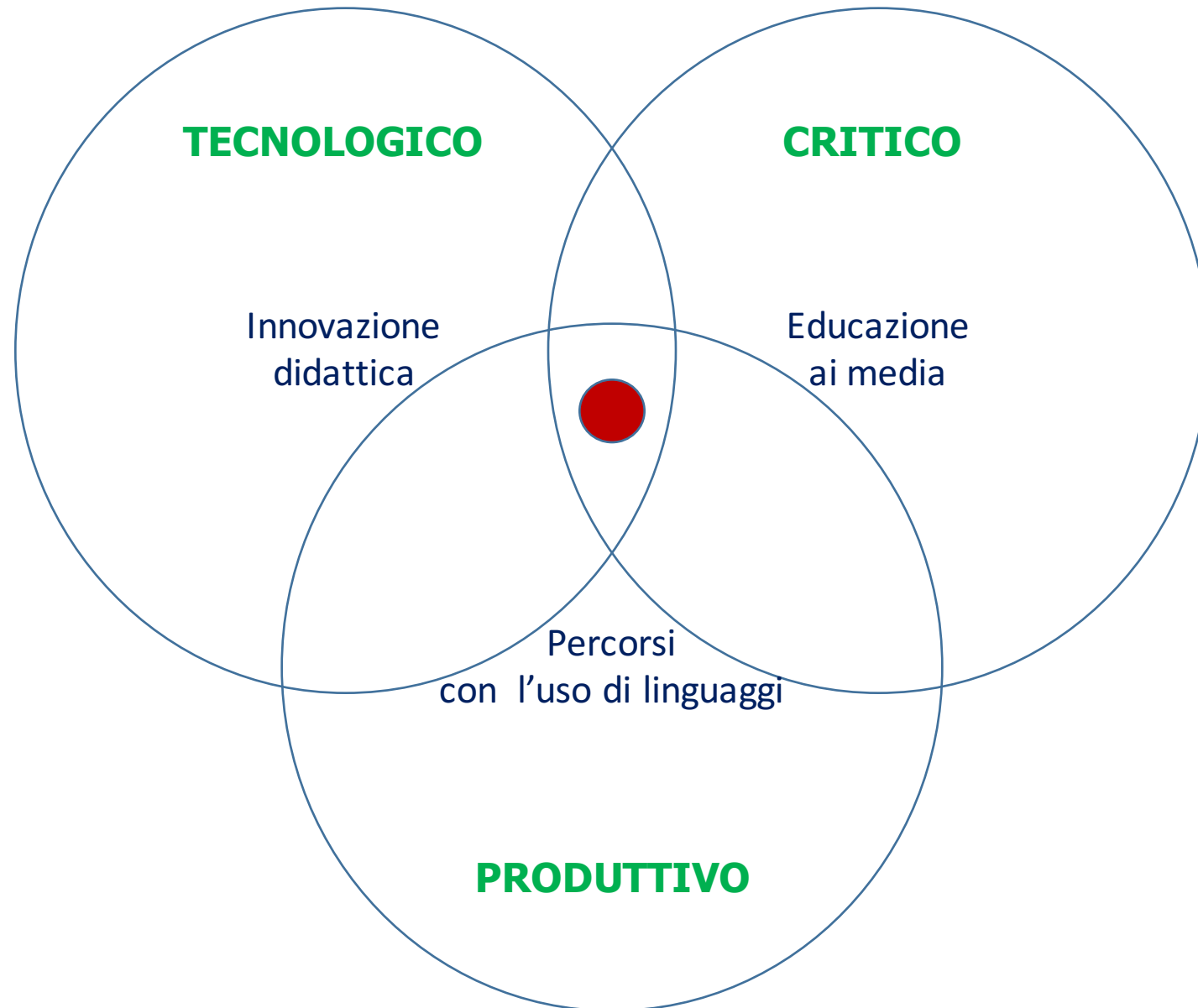




# Progettualità in 10 punti

1. Tema/Argomento
2. Disciplina o discipline coinvolte
3. Area/e di competenza mediale (LetM, ScrM, CriM, FruM, CitM)
4. Media utilizzato/i
5. Finalità generali
6. Obiettivi specifici d'apprendimento
7. Procedure e metodi didattici
8. Documentazione
9. Sistema e strumenti di valutazione
10. Eventuale prodotto

# Il focus progettuale



# Coltivatori o cacciatori? (Jenkins, 2010)

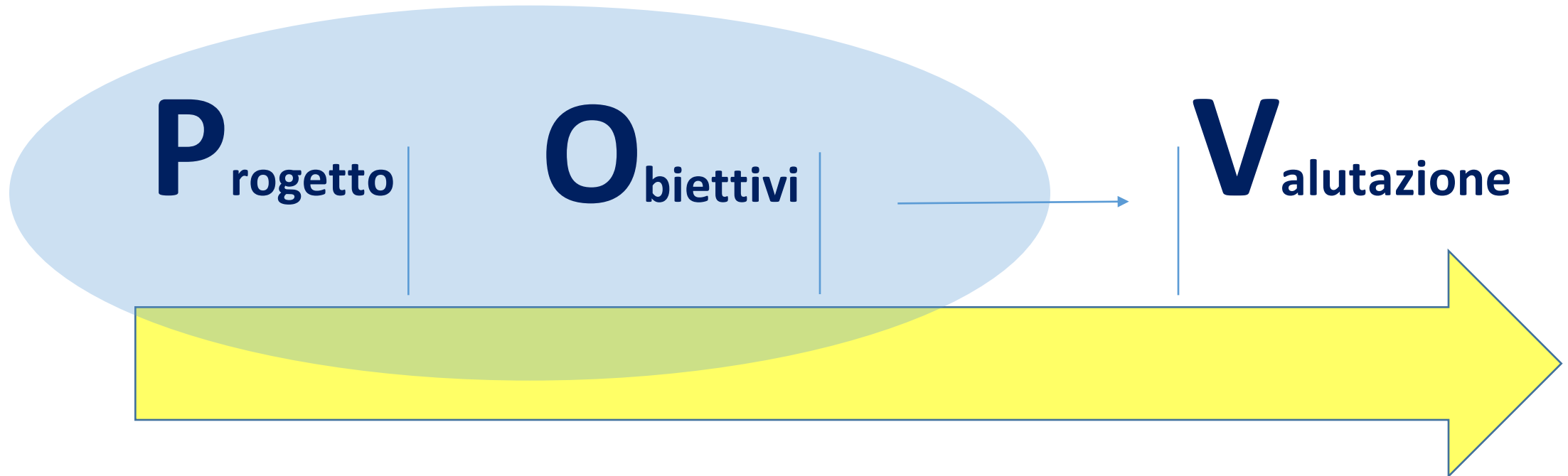


*Il contadino deve portare a termine una sequenza di compiti che richiedono un'attenzione focalizzata*



*Il cacciatore deve scansionare un territorio complesso alla ricerca di segni e indizi per capire dove le sue prede siano nascoste*

# Valutazione

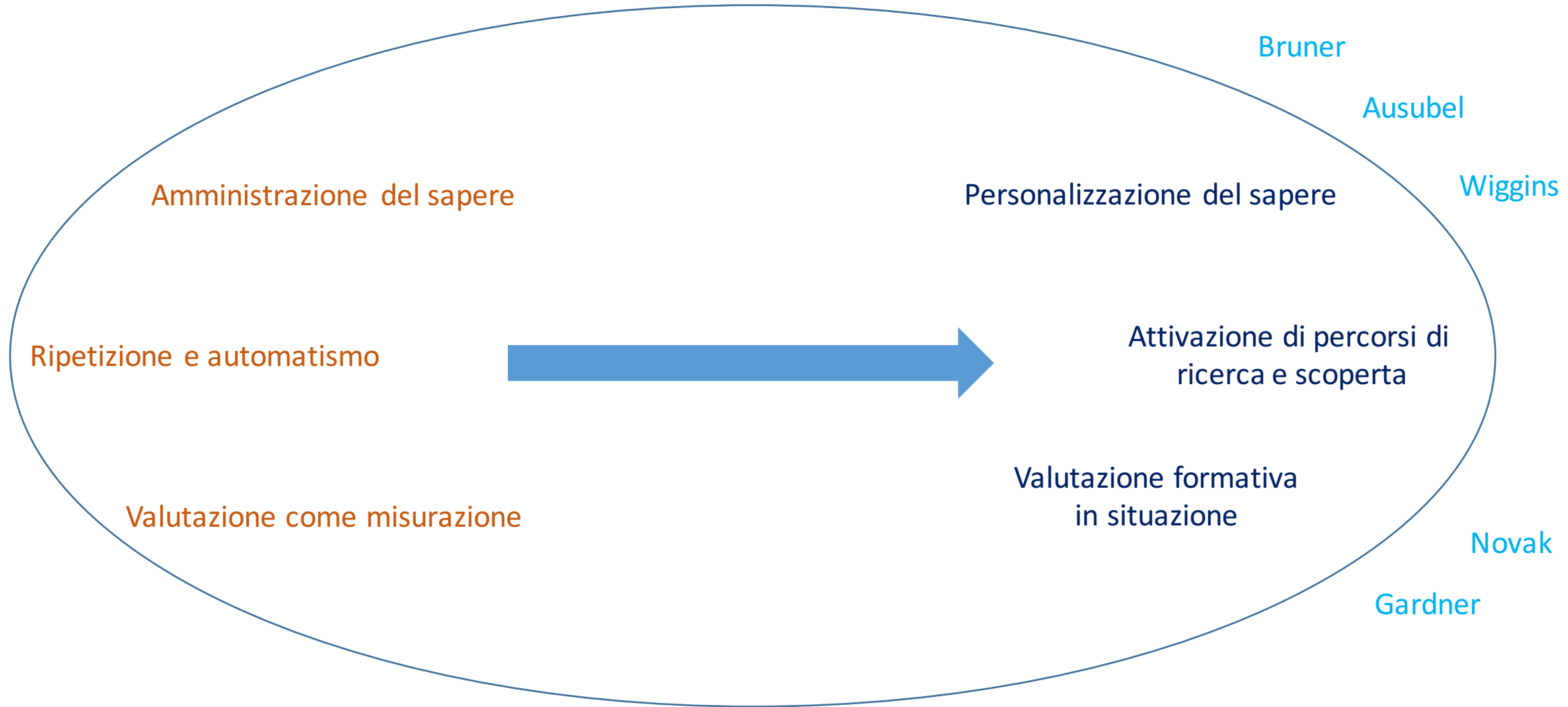


A large, circular, metallic Stargate ring is shown floating in the air above a dark ocean with white-capped waves. The ring is intricately detailed with various symbols and patterns. A bright light source in the upper left corner creates a lens flare effect, illuminating the scene. The background is a dark, starry sky. The word "Stargate" is written in a bold, red, sans-serif font in the center of the image.

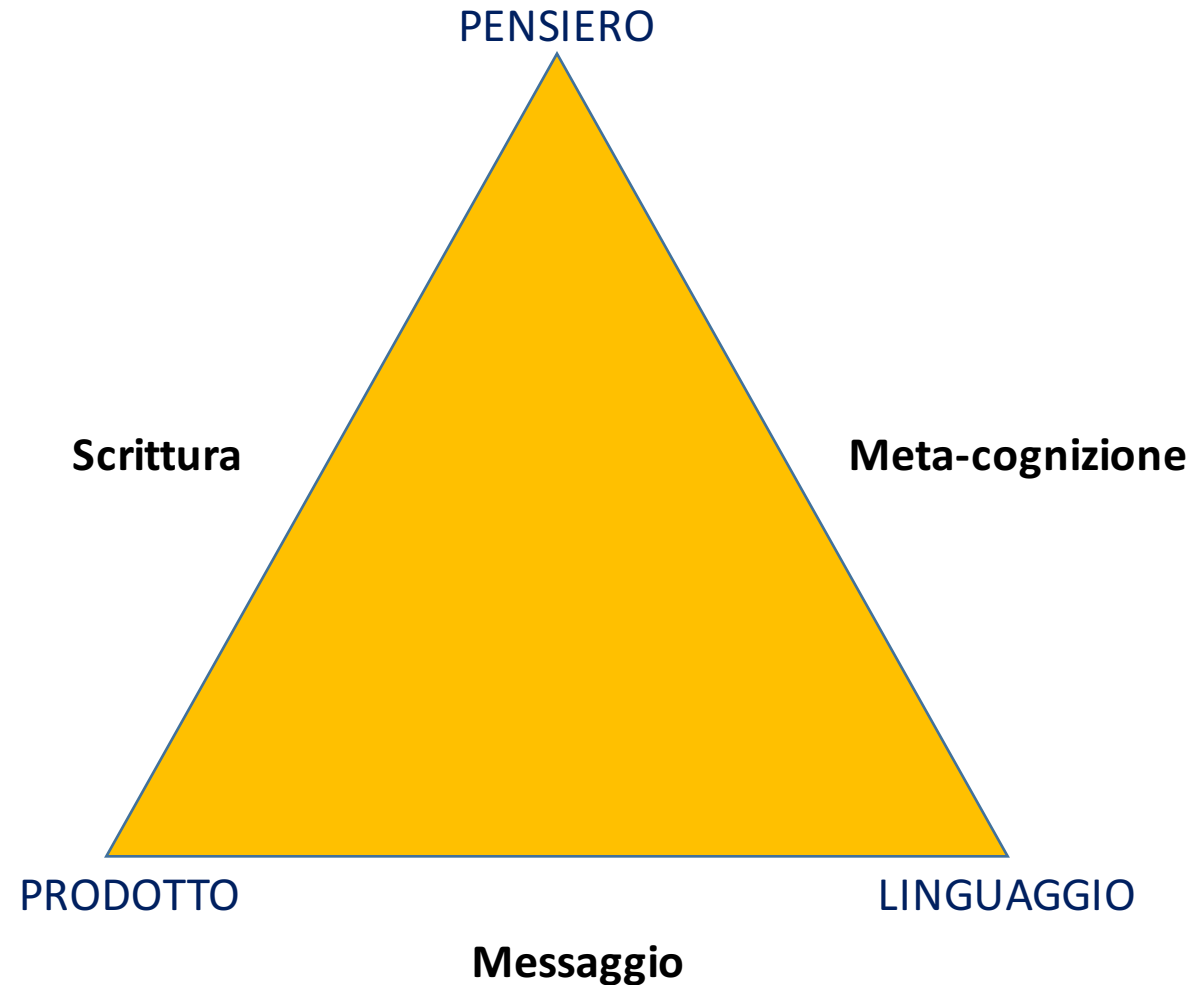
Stargate



# La «trasformazione» della Scuola



# Il triangolo della ricerca mediaeducativa



# Sviluppare il pensiero sistemico (Senge)

- Considerare la scuola come una comunità di pratica
- La Scuola si apre al territorio
- Cambiamenti nel tempo
- La struttura genera comportamenti
- La natura circolare delle informazioni
- Cambiare prospettiva
- Far emergere l'influenza dei modelli mentali e degli stereotipi
- Intercettare conseguenze inattese e utilizzarle positivamente
- Lavorare per approssimazioni successive



Università  
**Ricerca**

Ricerca educativa/empirica  
Monitoraggio  
Valutazione delle competenze  
Sperimentazione di curricula

**Ricerca  
partecipativa**

Magnoler, 2012

**Transdisciplinarietà**

Damasio, 2000, 2010  
Siegel, 2013, 2014  
Bateson, 1976  
Bronfenbrenner, 1986  
Shapiro, 2011  
...

**Formazione  
Educazione**

**Transmedialità**

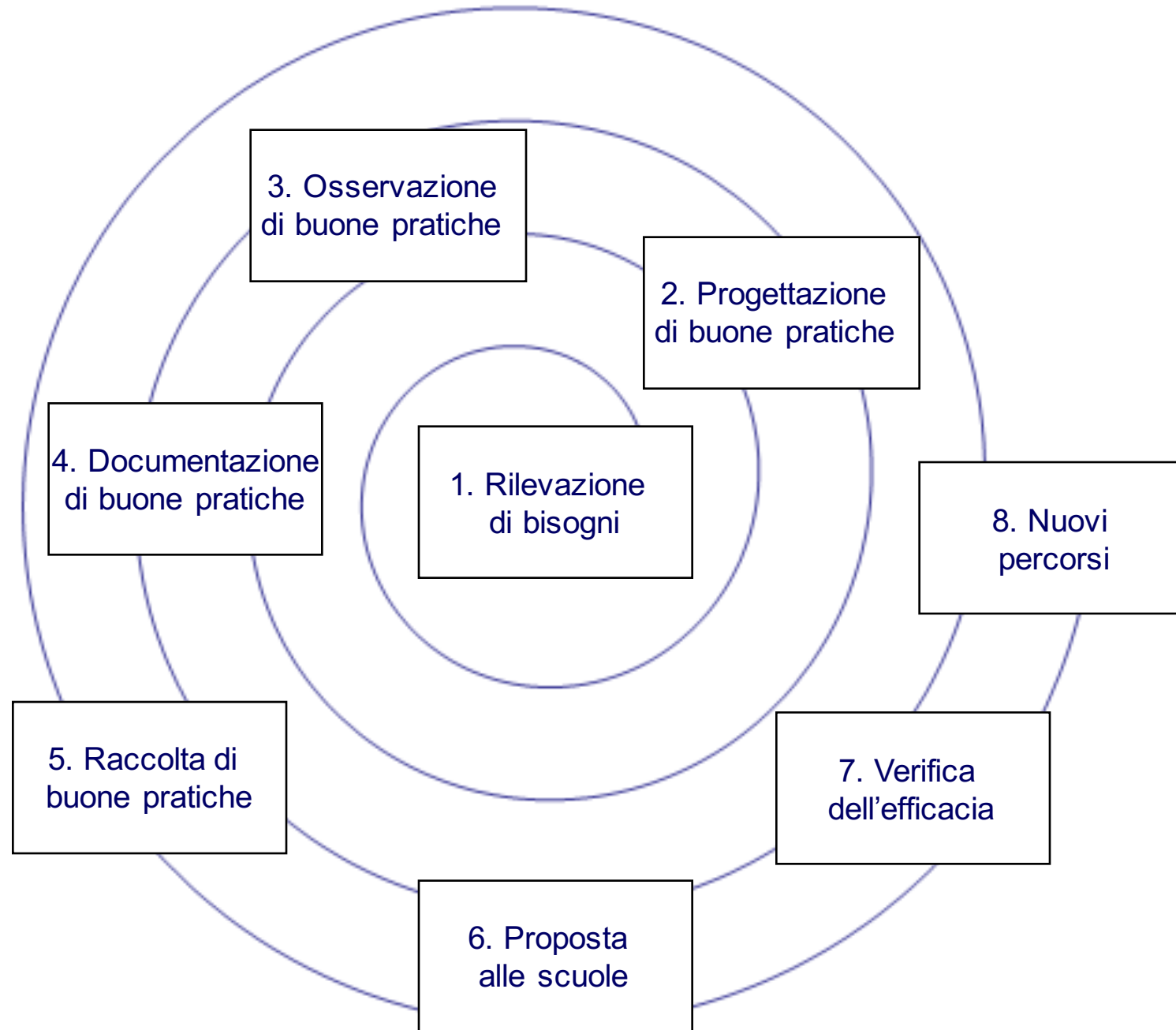
Rose, 2013

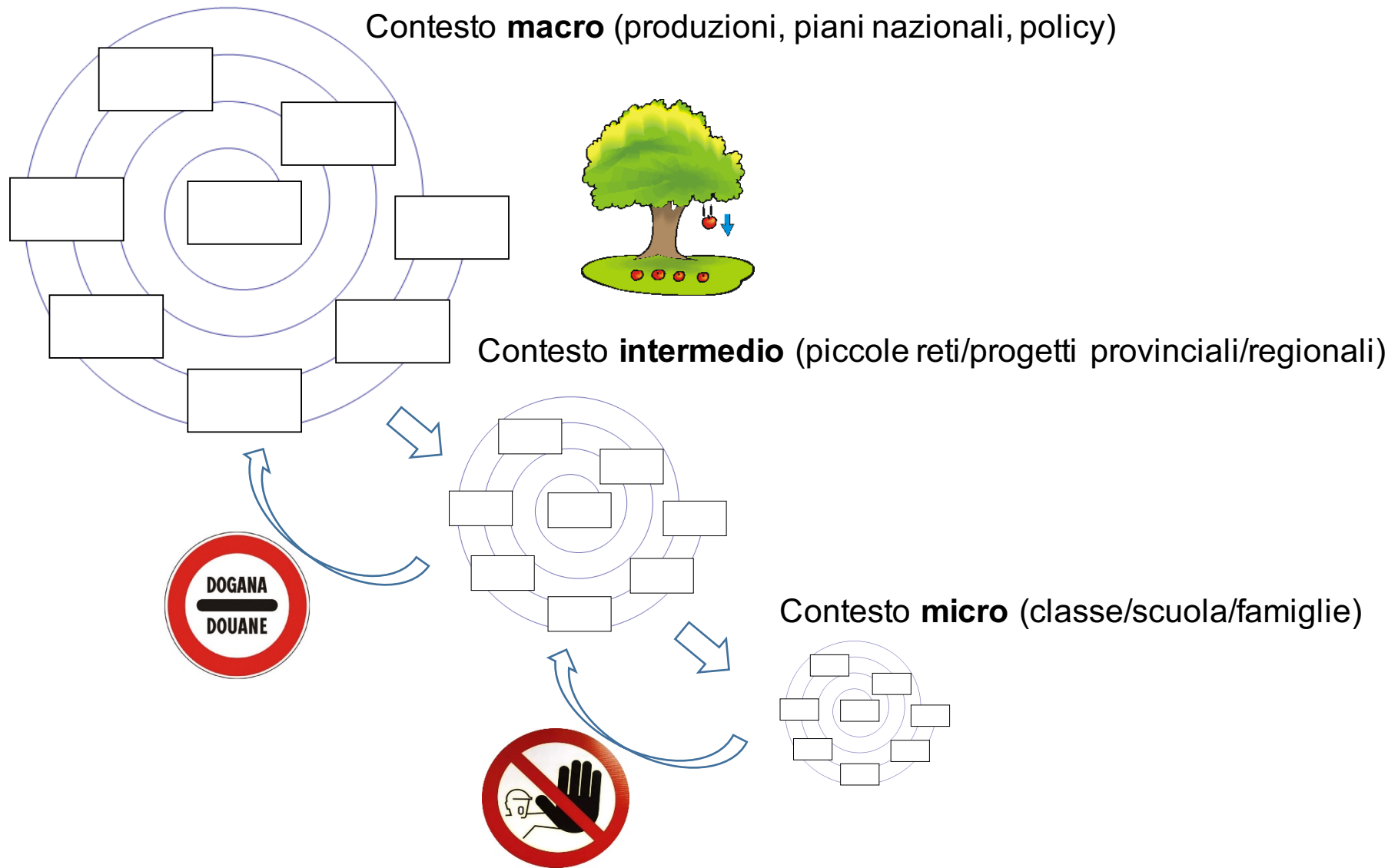
**Scritture**

Bereiter e Scardamalia, 1987

Creativi ed editori  
**Produzione**

**Pubblico**





# Per un pensare/agire «competente»

	<b>Formare/agire per conoscenze/abilità</b>	<b>Formare/agire per competenze</b>
<b>Lettura del problema</b>	<b>Problemi “chiusi”</b> L'AD ragiona in modo «funzionale» e risolve solo problemi di natura strumentale e tecnologica	<b>Problemi “aperti”</b> L'AD ragiona in termini «sistemici», considerando il rapporto tra formazione, pratiche didattiche, ricerca e collegamenti con il territorio
<b>Modo di affrontarlo</b>	<b>Una soluzione univoca</b> Ciò che non funziona va aggiustato	<b>Più strategie di soluzione</b> Considerare che il problema è frutto di una serie di fattori: tecnologici, dinamici, emotivi, relazionali, sistemici
<b>Modo per valutare la propria azione</b>	<b>Feedback giusto/sbagliato</b> Aggiustato lo strumento, risolto il problema	<b>Riflessione sulle proprie strategie</b> Recupero di azioni precedenti per applicare le soluzioni a situazioni simili



- Progetti inclusivi
- Progetti di produzione audiovisiva (scuole, territorio, contesti socio-sanitari)
- Incubazione di idee mediaeducative
- E-learning
- Terza missione



**Grazie per l'attenzione**

[alberto.parola@unito.it](mailto:alberto.parola@unito.it)

# **Approfondimenti biblio- e web-grafici**