

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)
 - ...

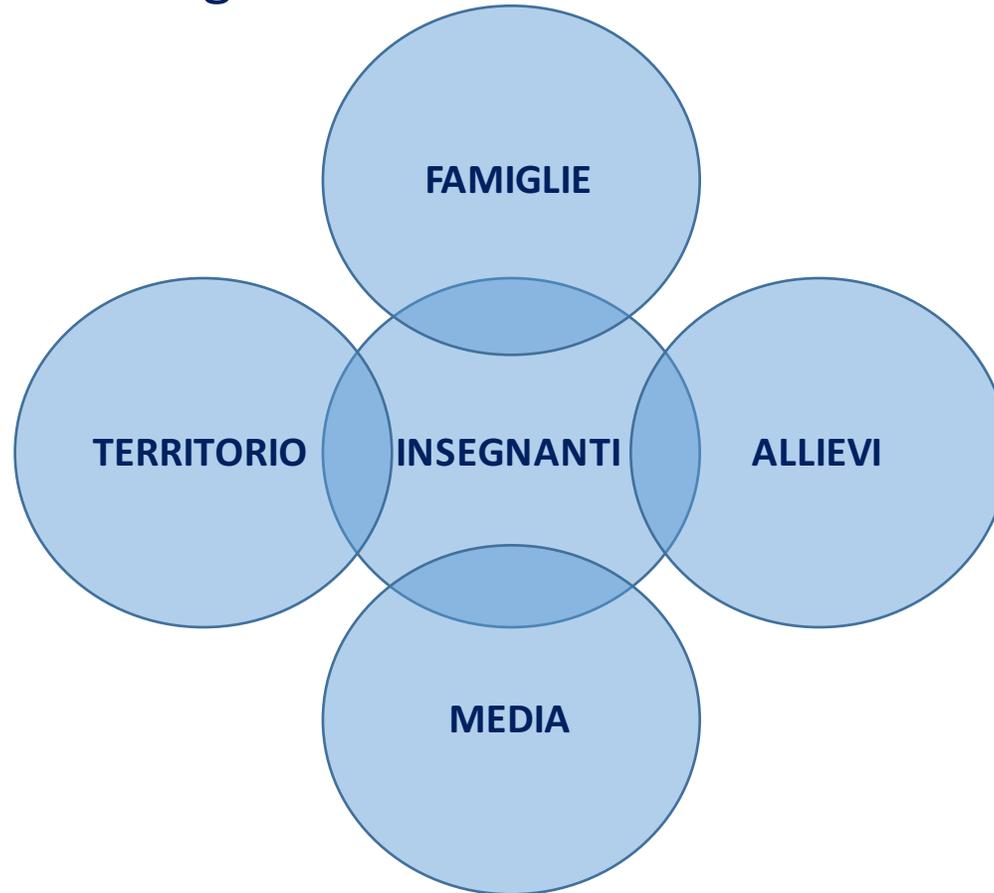


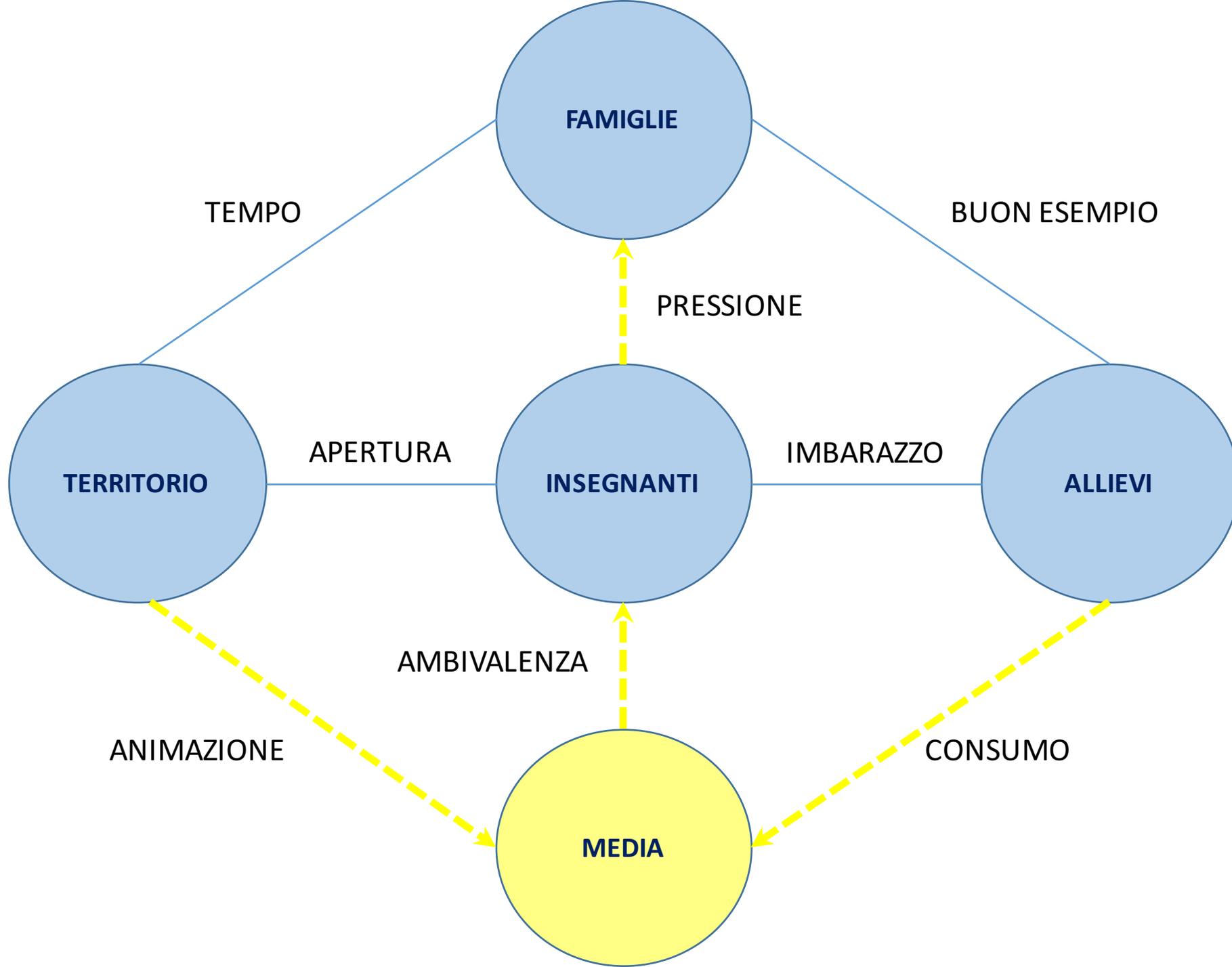
Qualità e quantità della fruizione (x10)



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

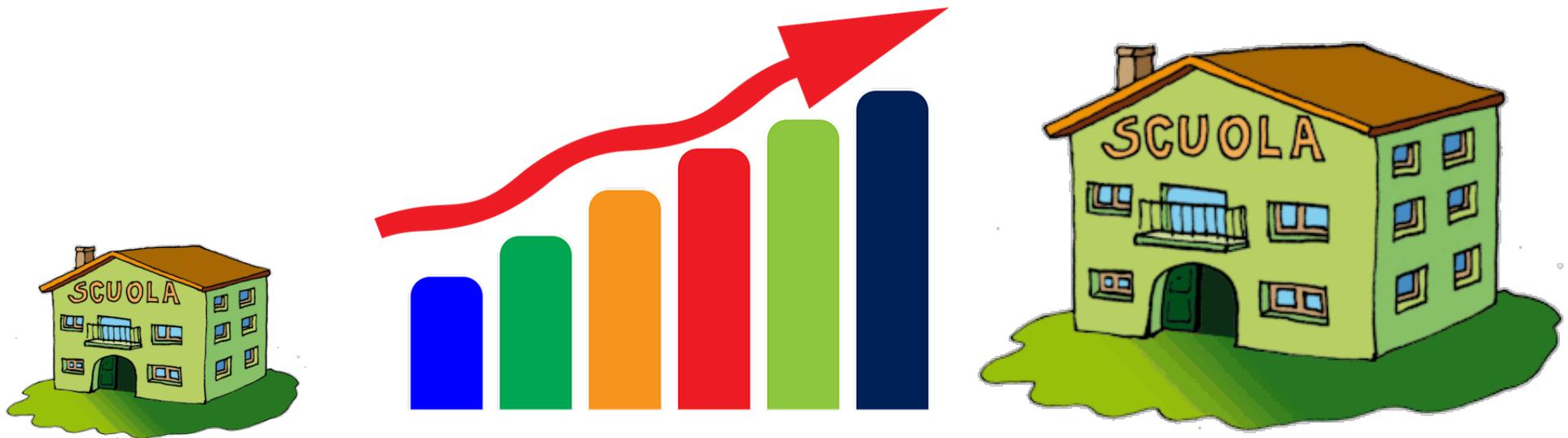
Il «digitale» come porta d'ingresso e uscita

- 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

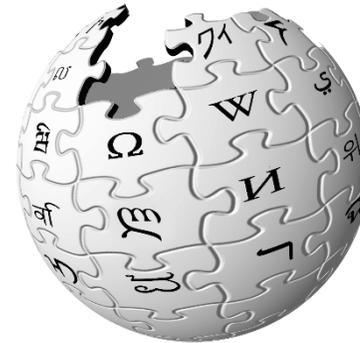
Livelli di conoscenza dei mondi digitali

DIMENSIONE CULTURALE, POLITICA ED ECONOMICA

Google

amazon

DIMENSIONE ECOLOGICA



DIMENSIONE PSICOLOGICA PERSONALE

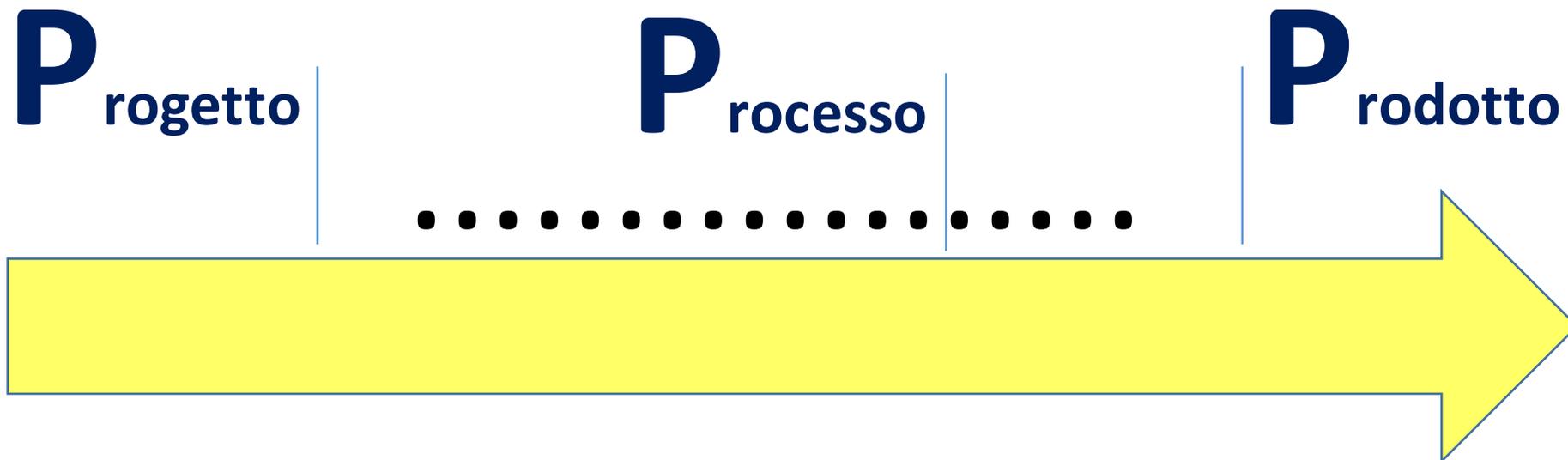
facebook

DIMENSIONE CONCRETA DI TUTELA



Progettualità

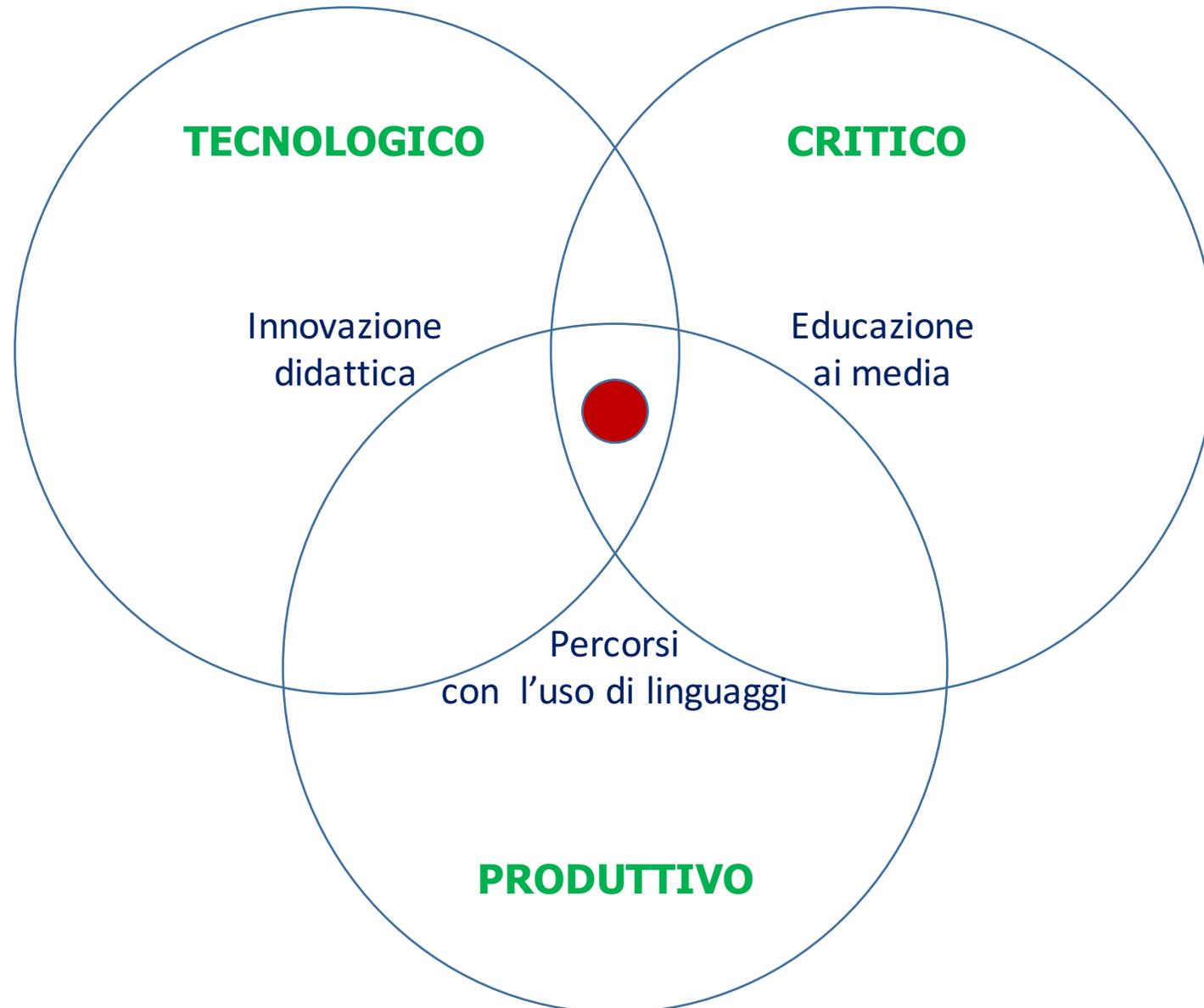
L'AD promuove una progettualità che consenta di legare chiaramente tutti le fasi di un percorso didattico facente uso del digitale



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)

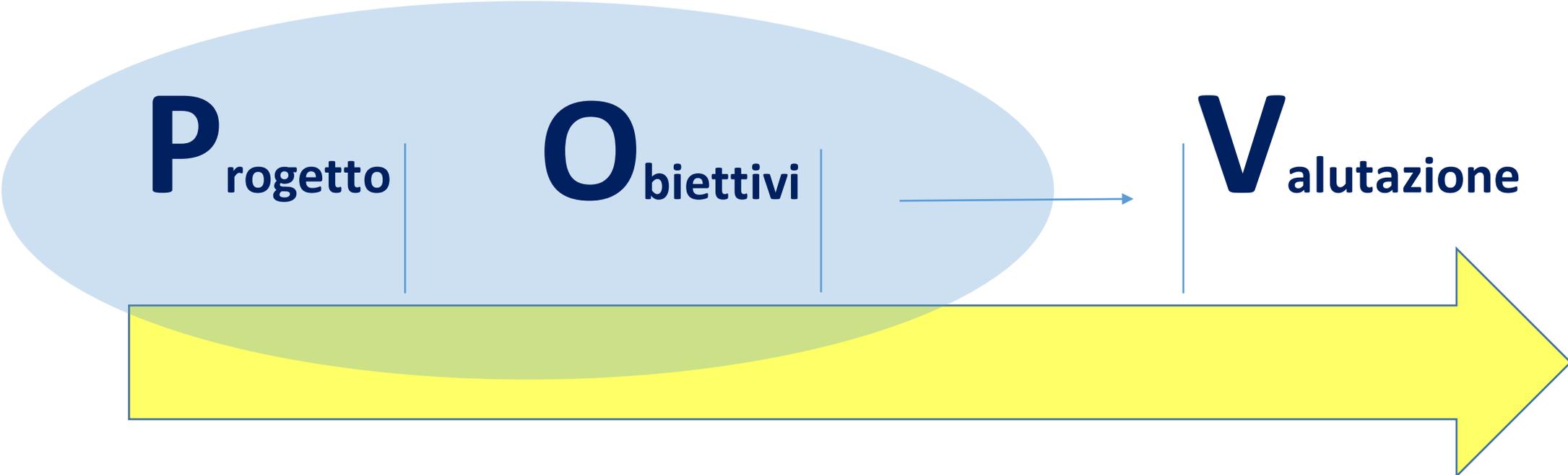


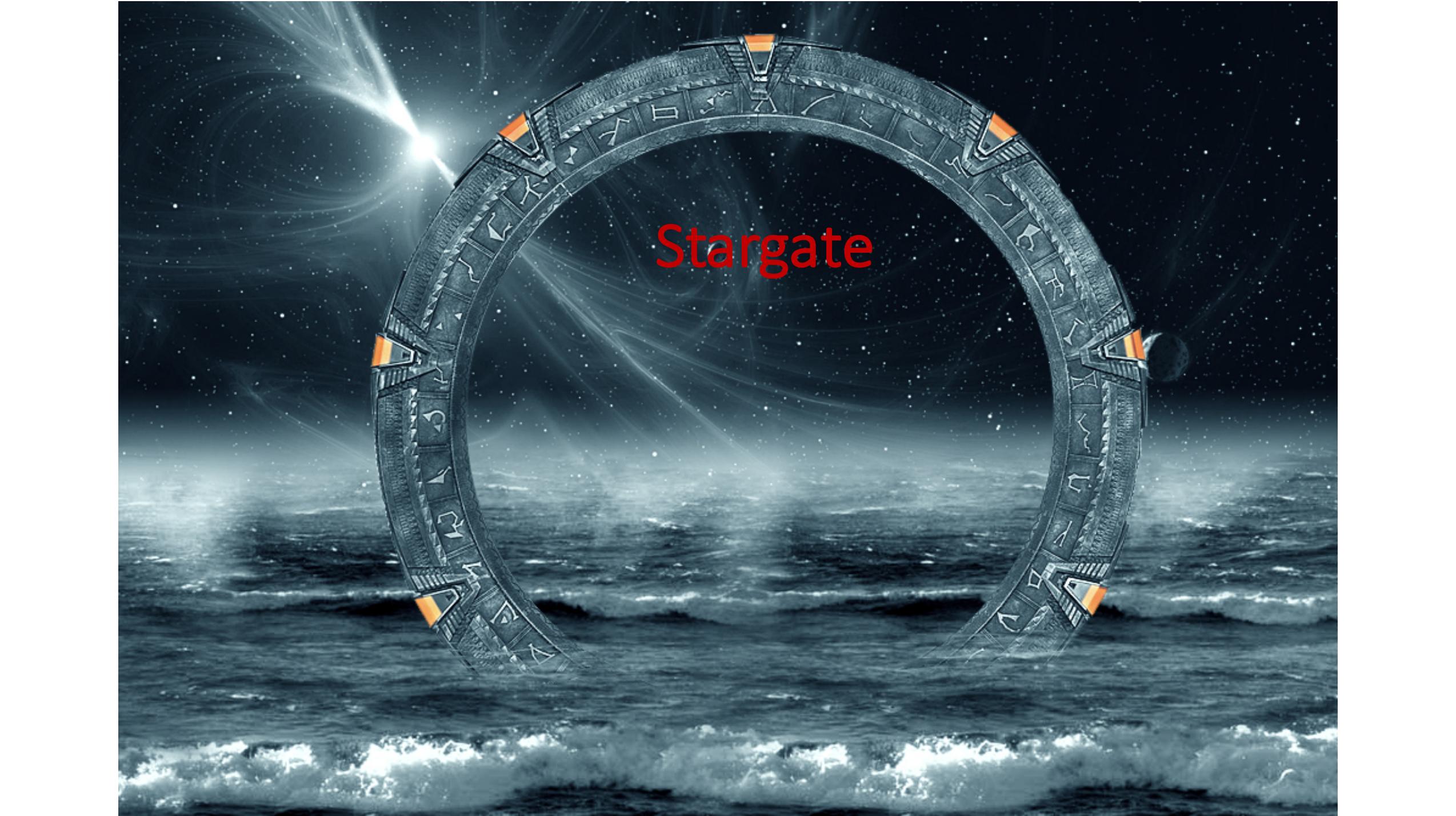
Il contadino deve portare a termine una sequenza di compiti che richiedono un'attenzione focalizzata



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

Valutazione

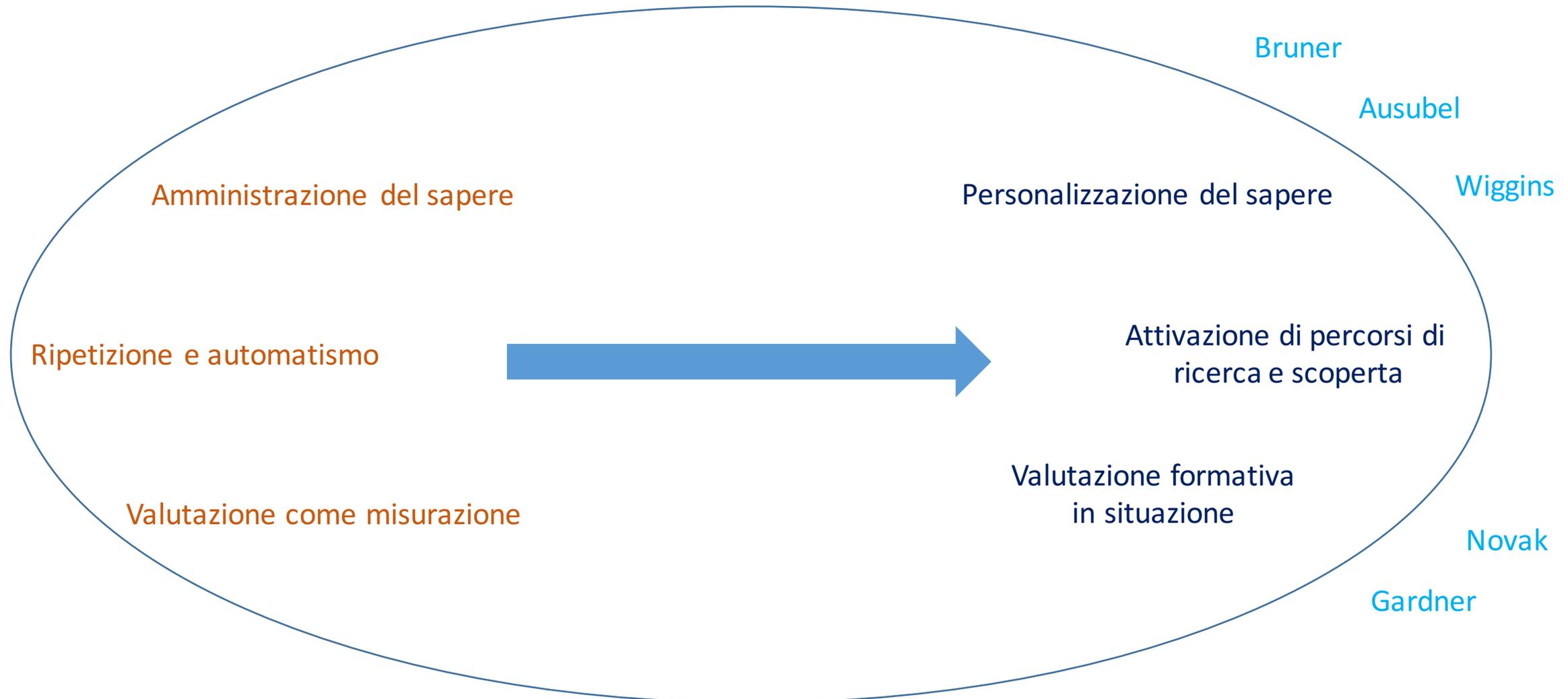


A large, circular, metallic Stargate ring is shown floating in the air above a dark ocean with white-capped waves. The ring is intricately detailed with various symbols and patterns. A bright light source in the upper left corner creates a lens flare effect, illuminating the scene. The background is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

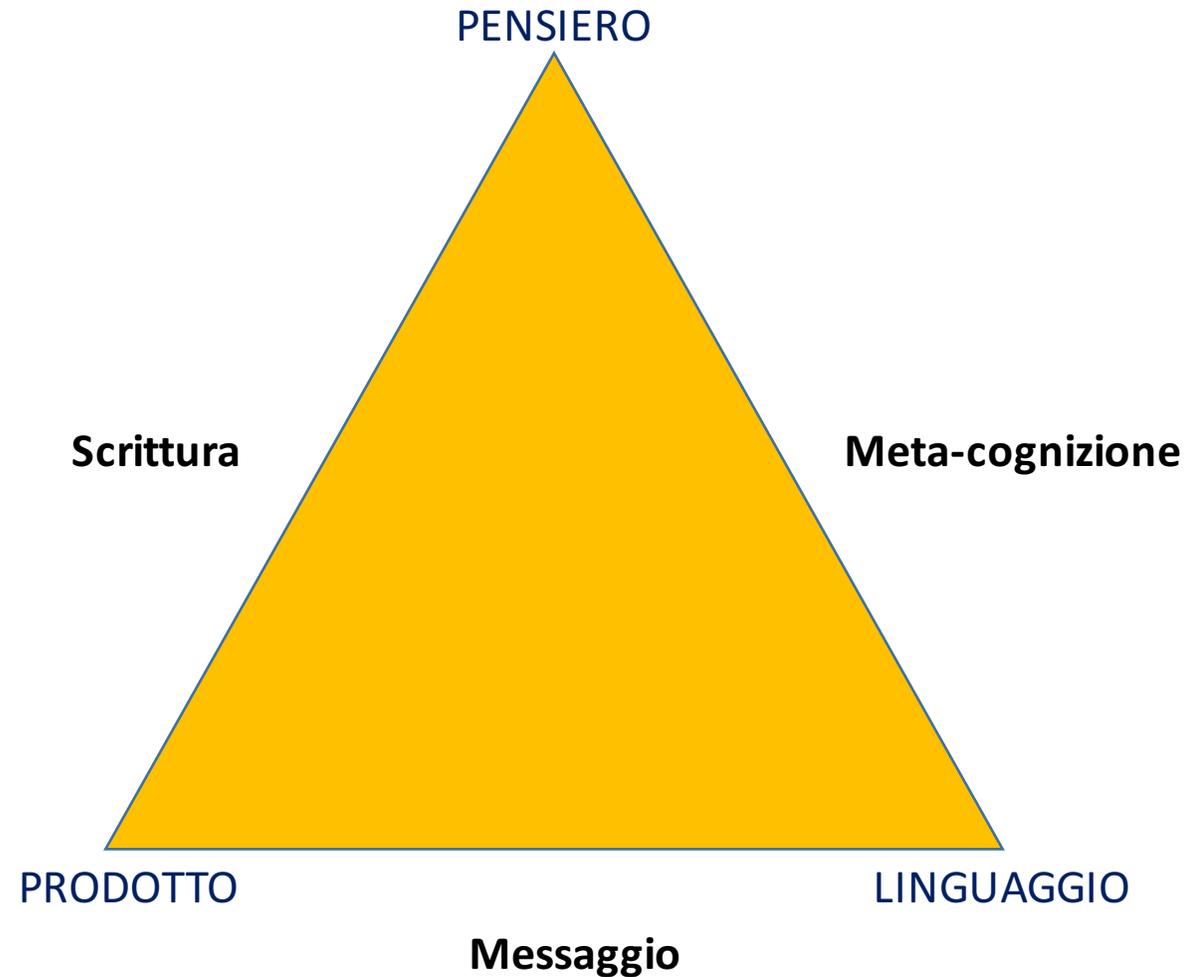
Stargate



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

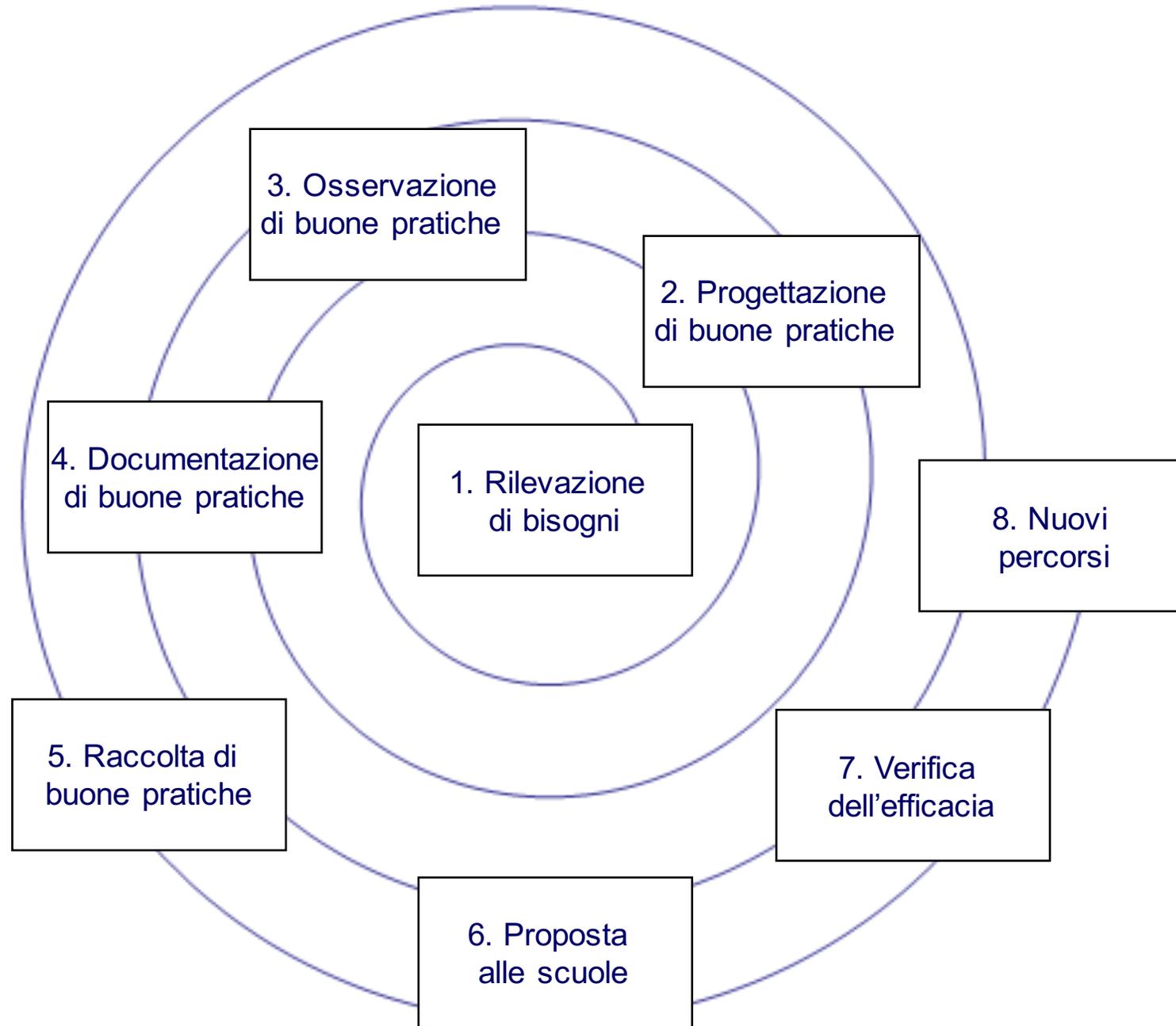
Rose, 2013

Scritture

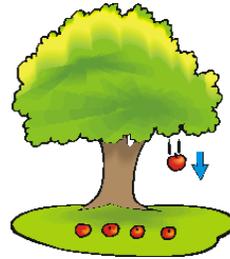
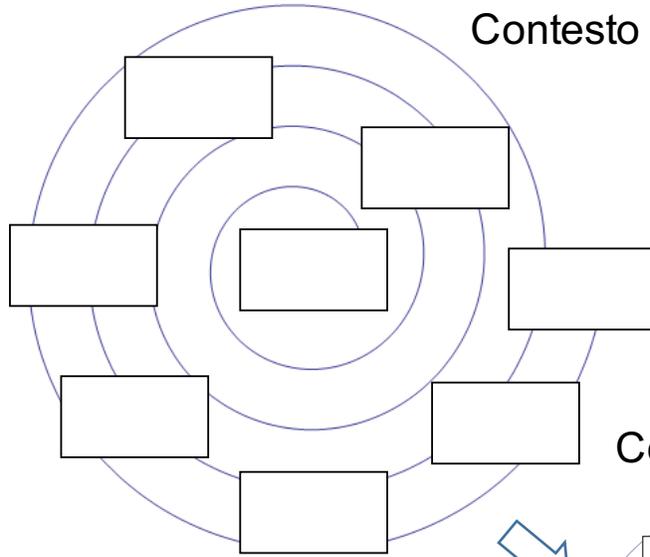
Bereiter e Scardamalia, 1987

Creativi ed editori
Produzione

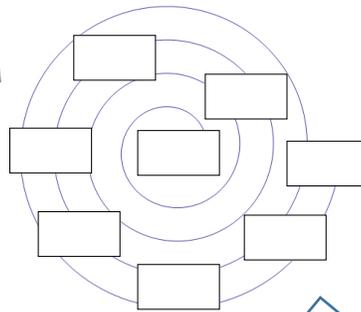
Pubblico



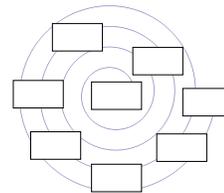
Contesto **macro** (produzioni, piani nazionali, policy)



Contesto **intermedio** (piccole reti/progetti provinciali/regionali)



Contesto **micro** (classe/scuola/famiglie)



Per un pensare/agire «competente»

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

Approfondimenti biblio- e web-grafici