

DaD – Progettare un'attività didattica a distanza

Mario Castoldi
Alessandra Rucci

DIDATTICA
A **DISTANZA**



Cosa trattiamo oggi?

- 1 Progettazione a ritroso
- 2 Identificare i risultati desiderati
- 3 Determinare le evidenze di accettabilità
- 4 Pianificare le esperienze didattiche
- 5 La funzione del learning design nella DAD
- 6 Progettare il coinvolgimento a distanza
- 7 Progettare la collaborazione a distanza



1

Progettazione a ritroso

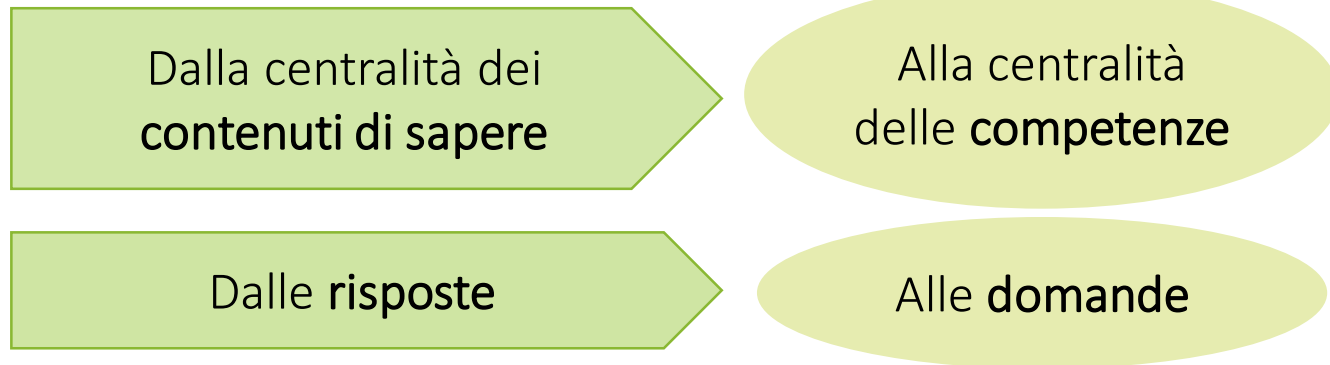


Mario Castoldi



Progettazione a ritroso: principi di fondo

Si sposta il baricentro della progettazione



*«Se il libro di testo contiene le risposte
allora quali sono le domande che hanno condotto a tali risposte?»*

APPRENDERE = RI-COSTRUIRE IL SAPERE



Progettazione a ritroso: principi di fondo

PRINCIPIO CHIAVE: SCOPRIRE, NON COPRIRE!

*«Qualsiasi curriculum, finalizzato alla comprensione significativa da parte degli studenti, richiede di **svelare** (uncoverage, portare allo scoperto e chiarire) il materiale, di **investigare** i contenuti intorno ad essi e a ciò che è sotteso rispetto ad essi **invece** di “svolgerli” (coverage), cioè di trattarli esaurientemente per completare il programma ministeriale».*



Progettazione a ritroso: principi di fondo

ALLA RICERCA DI UN EQUILIBRIO



APPRENDIMENTO
INDIVIDUALE

APPRENDIMENTO
DI GRUPPO



APPRENDIMENTO
COLLETTIVO

APPRENDIMENTO
CONNETTIVO



Progettazione a ritroso: passaggi chiave

Pianificare le
esperienze
didattiche



Come sviluppare la
competenza dei miei
allievi?

Determinare
evidenze di
accettabilità

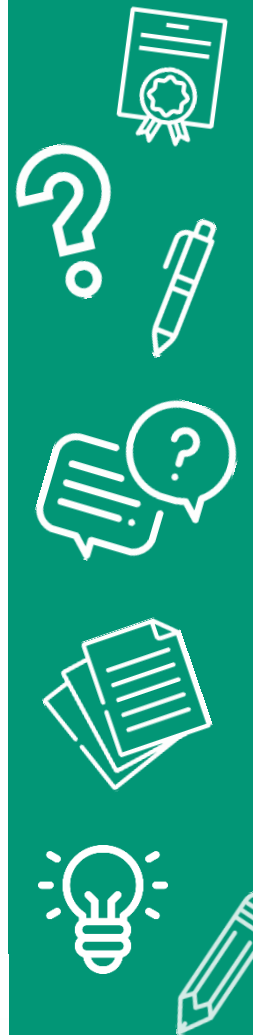


In quale situazione
mettere in gioco la
propria competenza?

Identificare i
risultati desiderati



Quale competenza
vogliamo sviluppare?



Unità di apprendimento

Un esempio per la DaD

M. Shelley's
Frankenstein:
a remote scientific
debate in time of
quarantine



2

Identificare i risultati desiderati



Mario Castoldi



Progettazione a ritroso: passaggi chiave

Pianificare le
esperienze
didattiche



Come sviluppare la
competenza dei miei
allievi?

Determinare
evidenze di
accettabilità

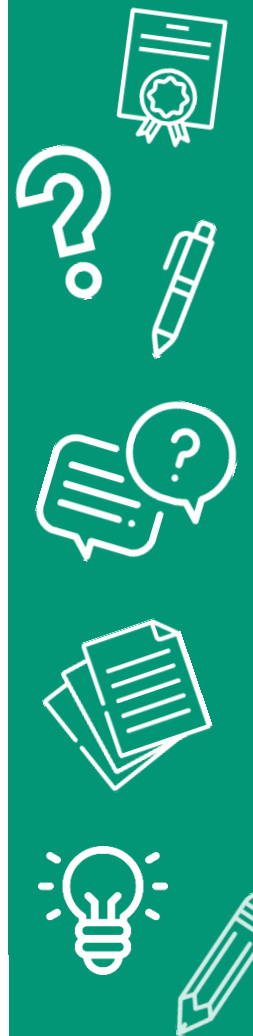


In quale situazione
mettere in gioco la
propria competenza?

Identificare i
risultati desiderati



Quale competenza
vogliamo sviluppare?

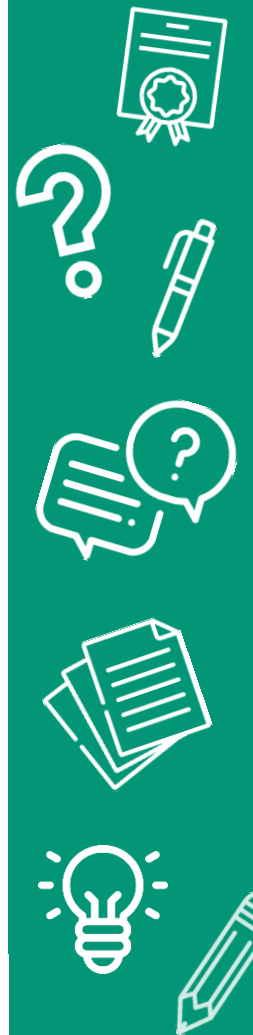
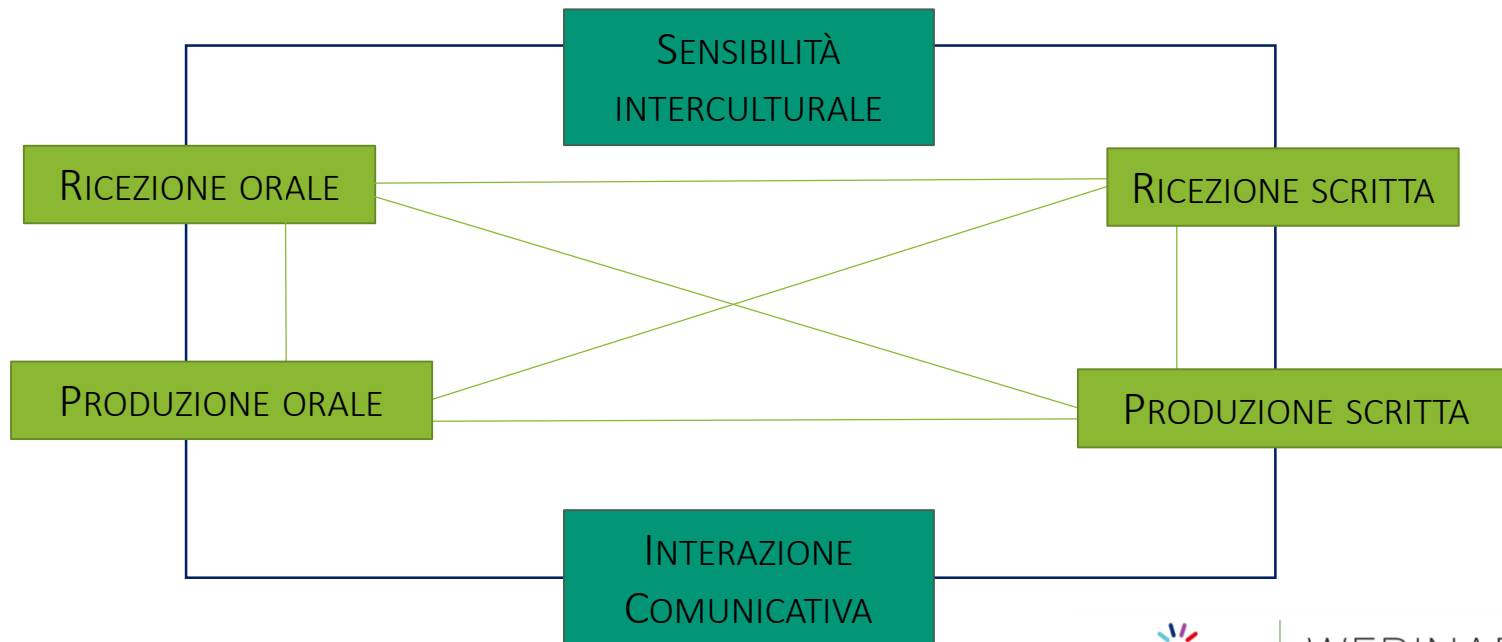


Identificare i risultati desiderati

TRAGUARDO DI COMPETENZA FOCUS

Comunicare in una lingua straniera almeno a livello B2 (QCER)

[Supplemento Europass]



Identificare i risultati desiderati

TRAGUARDO DI COMPETENZA FOCUS

Comunicare in una lingua straniera almeno a livello B2 (QCER) [Supplemento Europass]

DIMENSIONI	CRITERI	LIV. INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ricezione orale	1. Comprendere i punti essenziali di messaggi su argomenti di interesse personale, quotidiano e sociale. 2. Comprendere i dati di un testo orale relativi ad alcuni dialoghi ed essere in grado di riutilizzarli.	L'alunno, se opportunamente guidato, comprende i punti essenziali di conversazioni in lingua standard su argomenti famigliari o di studio.	L'alunno comprende i punti essenziali di conversazioni in lingua standard su argomenti famigliari o di studio.	L'alunno comprende con sicurezza brevi testi orali.	L'alunno comprende con consapevolezza e autonomia brevi testi orali ed è in grado di riutilizzarli in contesti nuovi
Ricezione scritta	1. Riconoscere e comprendere gli elementi di base delle funzioni della lingua e le strutture essenziali di testi narrativi ed espositivi. 2. Comprendere le idee fondamentali di dialoghi semplici formulati nel linguaggio che ricorre frequentemente nella vita di tutti i giorni. 3. Leggere brani di una certa estensione e trovare informazioni in testi di uso corrente o utili allo svolgimento delle attività correlate. 4. Cogliere gli elementi di base delle funzioni della lingua inglese riconoscendole nel testo.	L'alunno se opportunamente guidato comprende i punti essenziali di semplici testi in lingua standard su argomenti famigliari o di studio..	L'alunno comprende i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti famigliari o di studio individuando informazioni esplicite.	L'alunno comprende con sicurezza testi relativamente complessi e trova informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio.	L'alunno comprende con piena sicurezza e autonomia testi complessi per trovare informazioni specifiche o contenuti di studio.



Identificare i risultati desiderati

AMBITO TEMATICO

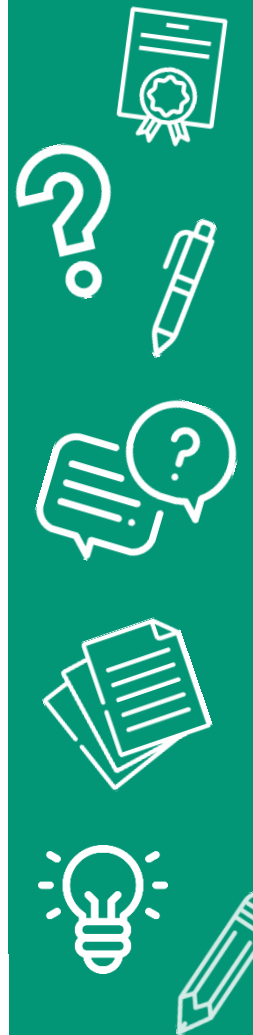
Il mito di Frankenstein
come simbolo della
tensione tra sviluppo
tecnologico e valori
dell'umanità



COMPETENZA FOCUS

Comunicare in una
lingua straniera
almeno a livello B2
(QCER)

DOMANDE CHIAVE



Identificare i risultati desiderati

LE «LENTI» DELLA COMPrensIONE (Wiggins-McTighe)

SPIEGAZIONE

La comprensione non si manifesta semplicemente nel conoscere qualcosa, bensì nello **spiegare** attraverso evidenze e ragionamenti **il perché e il come**, nell'esprimere delle opinioni giustificate

INTERPRETAZIONE

La comprensione si manifesta attraverso un paradigma narrativo, nel quale la elaborazione di una storia diventa un modo per **dare senso** ad una determinata esperienza

APPLICAZIONE

La comprensione si manifesta nell'**essere in grado di usare le conoscenze** in una determinata situazione



Identificare i risultati desiderati

LE «LENTI» DELLA COMPrensIONE (Wiggins-McTighe)

PROSPETTIVA

La comprensione si manifesta nell'essere in grado di **rappresentare** una situazione o un problema **da vari punti di vista**

EMPATIA

La comprensione si manifesta nell'essere in grado di mettersi dal **punto di vista di qualcun altro**

AUTOCONOSCENZA

La comprensione si manifesta attraverso il nostro modo di conoscere, l'essere in grado di **cogliere i propri limiti e i propri errori**



Identificare i risultati desiderati

AMBITO TEMATICO

Il mito di Frankenstein come simbolo della tensione tra sviluppo tecnologico e valori dell'umanità



COMPETENZA FOCUS

Comunicare in una lingua straniera almeno a livello B2 (QCER)

DOMANDE CHIAVE

SPIEGAZIONE

Come comprendere il contrasto tra sviluppo tecnologico e valori dell'umanità?

INTERPRETAZIONE

In che senso Frankenstein rappresenta il moderno Prometeo?

PROSPETTIVA

Quali punti diversi possiamo riconoscere nel romanzo di Frankenstein?

EMPATIA

Come possiamo comprendere la malvagità del mostro di Frankenstein?

AUTOCONOSCENZA

Come valutare le nostre argomentazioni sulla tensione tra sviluppo tecnologico e valori dell'umanità?



3

Determinare le evidenze di accettabilità



Mario Castoldi



Progettazione a ritroso: passaggi chiave

Pianificare le
esperienze
didattiche



Come sviluppare la
competenza dei miei
allievi?

Determinare
evidenze di
accettabilità



In quale situazione
mettere in gioco la
propria competenza?

Identificare i
risultati desiderati

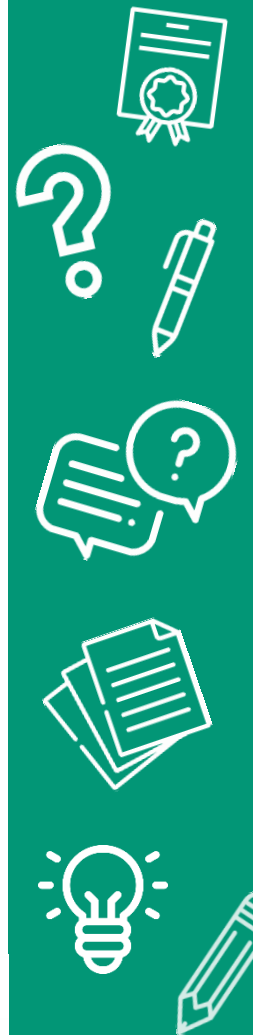
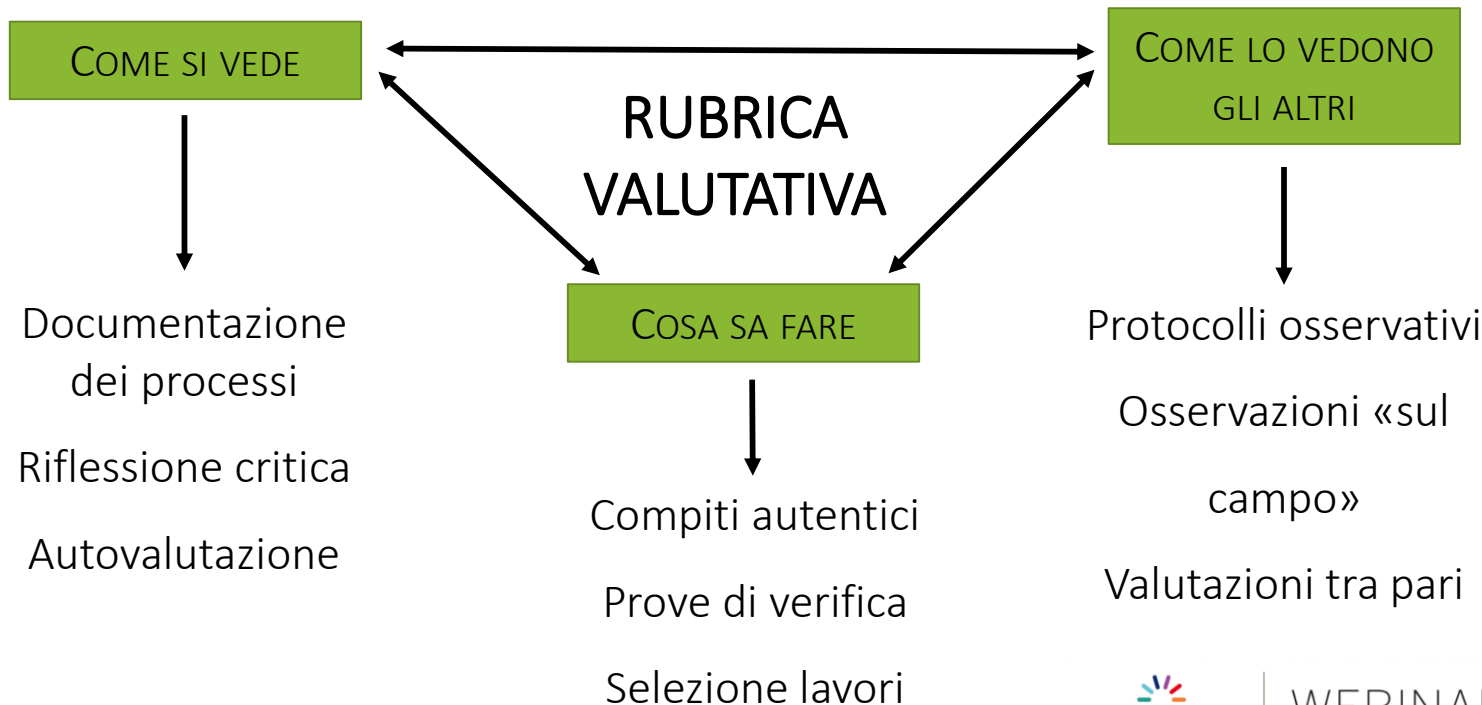


Quale competenza
vogliamo sviluppare?



Determinare evidenze di accettabilità

APPROCCIO VALUTATIVO



4

Pianificare le esperienze didattiche



Mario Castoldi



Progettazione a ritroso: passaggi chiave

Pianificare le
esperienze
didattiche



Come sviluppare la
competenza dei miei
allievi?

Determinare
evidenze di
accettabilità

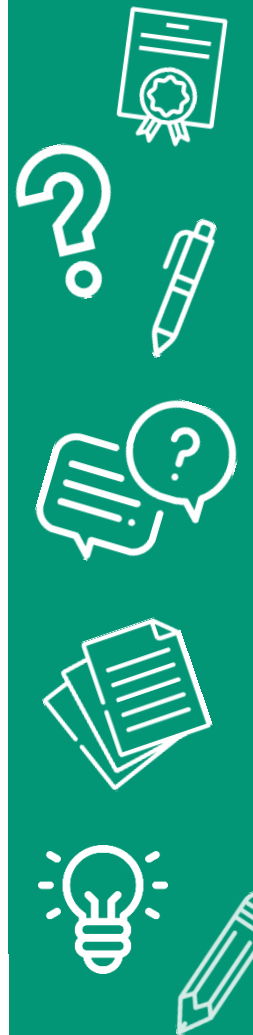


In quale situazione
mettere in gioco la
propria competenza?

Identificare i
risultati desiderati

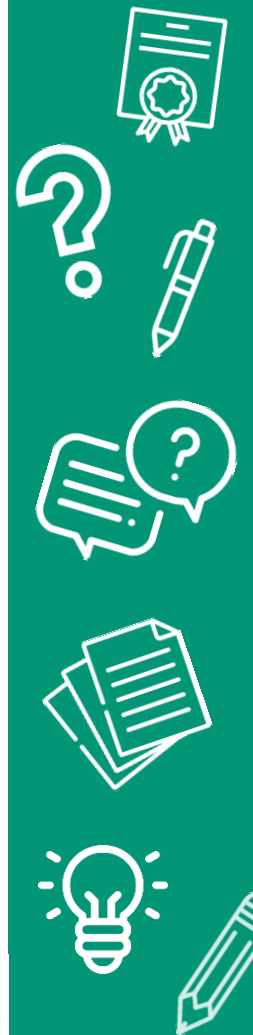
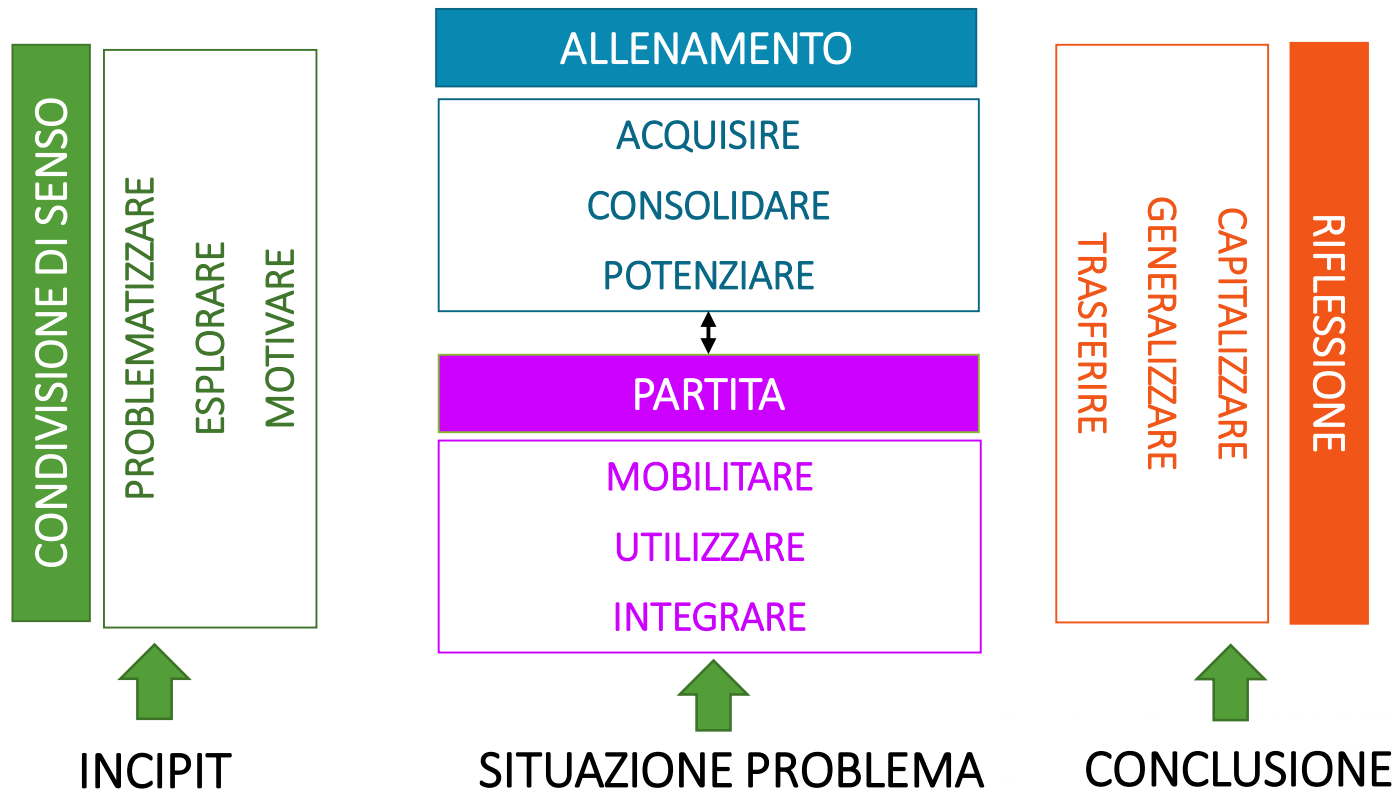


Quale competenza
vogliamo sviluppare?



Pianificare le esperienze didattiche

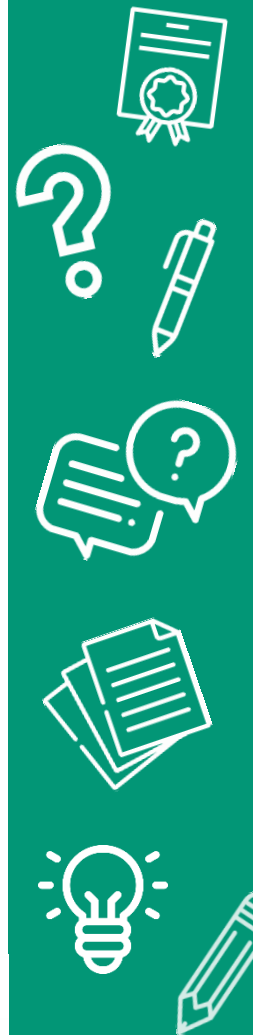
SVILUPPO/CONSOLIDAMENTO RISORSE COGNITIVE E PROCESSI



Unità di apprendimento

Le fasi di lavoro

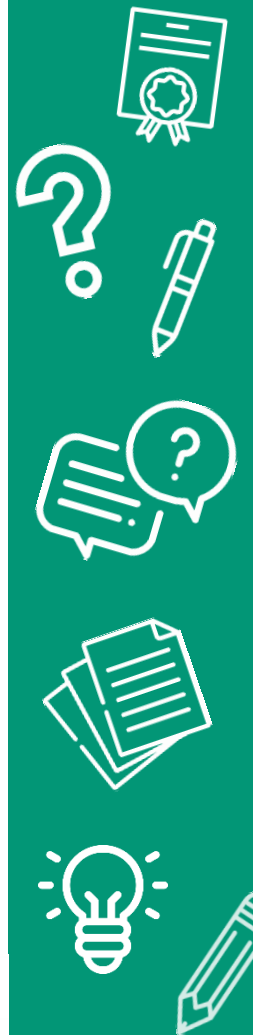
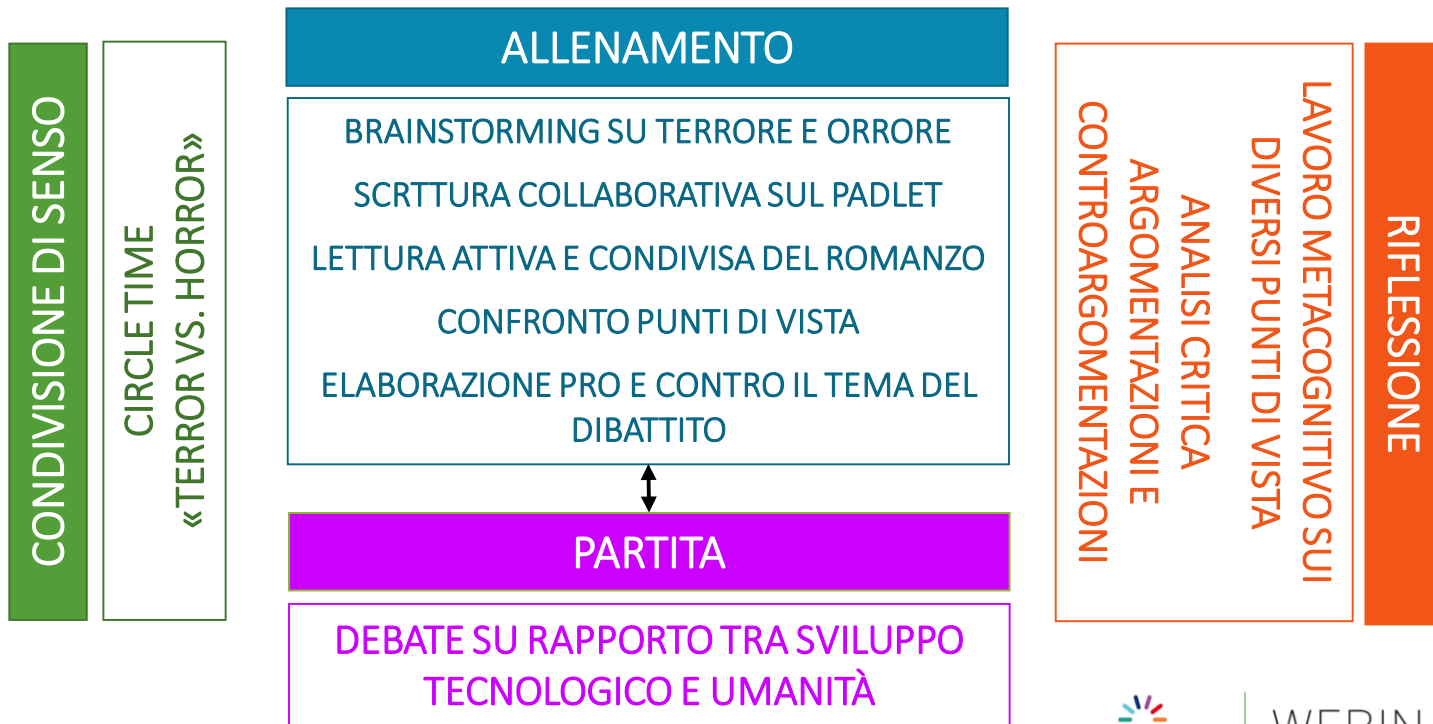
1. Terror vs. Horror
2. Coming up with words and ideas...
3. Weekly Frankenstein Journal
4. The novel
5. Let's speak about it!
6. What if...?
7. Working on our debate
8. Let's debate



Pianificare le esperienze didattiche

TRAGUARDO DI COMPETENZA FOCUS:

Comunicare in una lingua straniera almeno a livello B2



Pianificare le esperienze didattiche

Ieri

FASI	LAVORO IN AULA			LAVORO A CASA		FOCUS SULLA COMPETENZA
	TEMPI	ATTIVITÀ	STRATEGIA DIDATTICA	TEMPI	ATTIVITÀ	
CONDIVISIONE DI SENSO						
ALLENAMENTO						
PARTITA						
RIFLESSIONE						



Pianificare le esperienze didattiche

Oggi

FASI	MODALITÀ SINCRONA				MODALITÀ ASINCRONA			FOCUS SULLA COMPETENZA
	TEMPI	WEB TOOLS	ATTIVITÀ	STRATEGIA DIDATTICA	TEMPI	WEB TOOLS	ATTIVITÀ	
CONDIVISIONE DI SENSO								
ALLENAMENTO								
PARTITA								
RIFLESSIONE								



Pianificare le esperienze didattiche

Domani

FASI	DIDATTICA IN PRESENZA				DIDATTICA A DISTANZA				FOCUS SULLA COMPETENZA
	TEMPI	WEB TOOLS	ATTIVITÀ	STRATEGIE	TEMPI	WEB TOOLS	ATTIVITÀ	STRATEGIE	
CONDIVISIONE DI SENSO									
ALLENAMENTO									
PARTITA									
RIFLESSIONE									

 verso modalità Blended



5

La funzione del Learning Design nella DAD



Alessandra Rucci

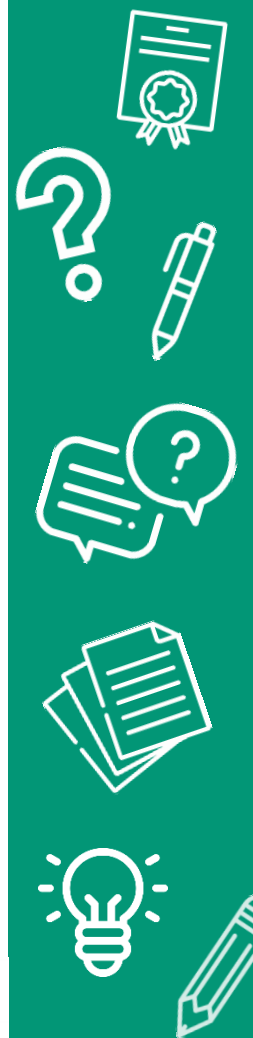




Dalla «lezione» all'esperienza di apprendimento

Che cos'è un'esperienza di apprendimento?

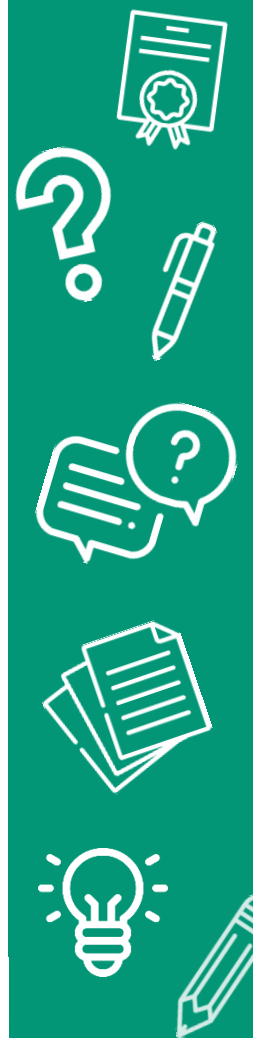
È un'**avventura** entusiasmante
che si compie **insieme**
per rispondere ad una **sfida**,
elaborando conoscenze,
praticando **abilità**,
formulando **ipotesi** e **confrontandosi**
per sviluppare **competenze**
in un **ambiente di apprendimento**
ricco di **risorse** diversificate
durante il viaggio si impara a conoscere se stessi,
i propri **punti di forza** e di **debolezza**,
si impara a **sbagliare** e **migliorare**.



Vivere l'avventura

Uso di metodologie che favoriscono:

- la **scoperta**,
- l'**attività**,
- la **collaborazione**,
- la **riflessione sull'esperienza**



Progettare l'avventura

1. Lancio
2. Attivazione
3. Elaborazione
4. Discussione e sintesi
5. Verifica



6

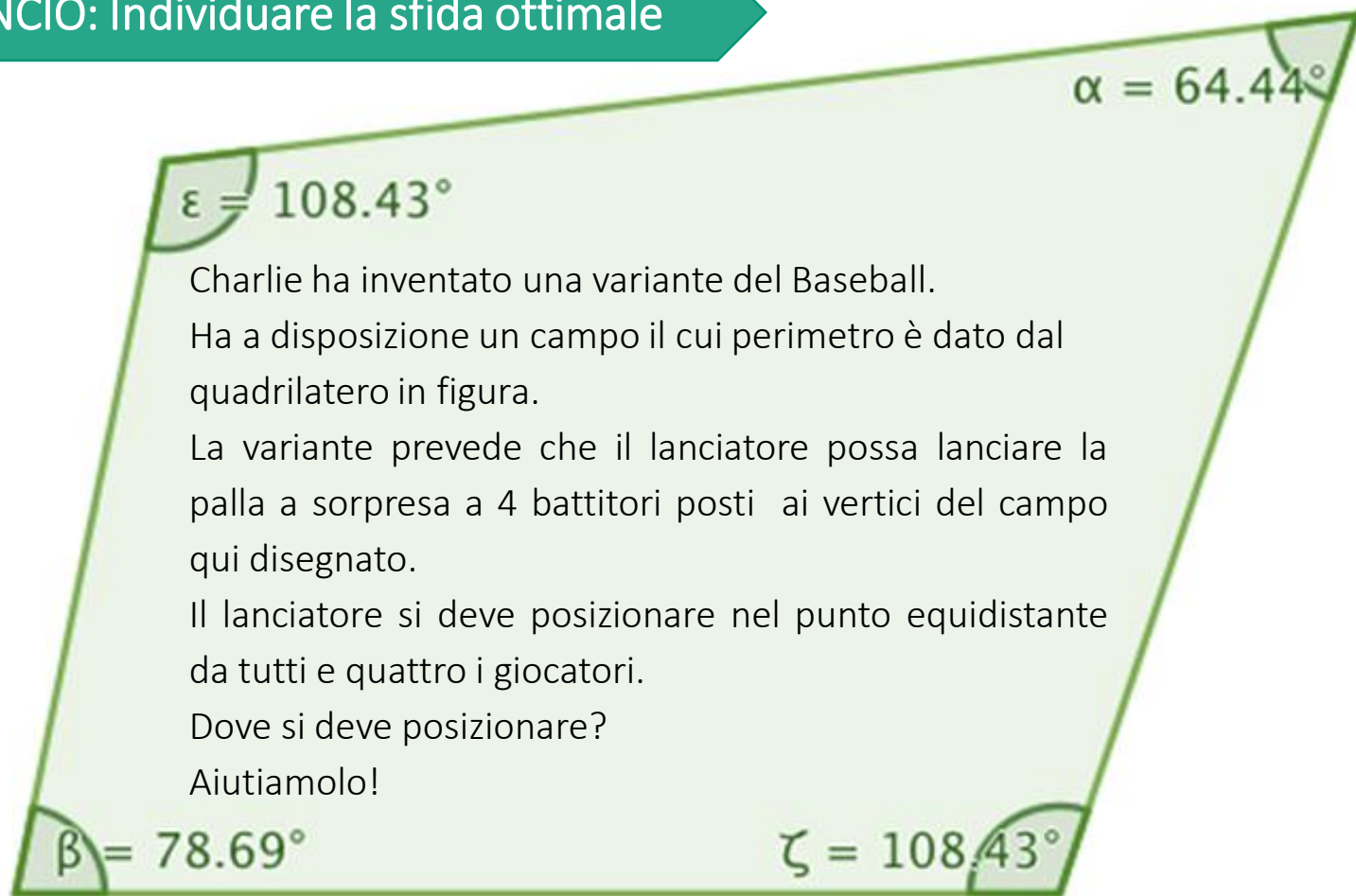
Progettare il coinvolgimento a distanza



Alessandra Rucci



IL LANCIO: Individuare la sfida ottimale



Charlie ha inventato una variante del Baseball.

Ha a disposizione un campo il cui perimetro è dato dal quadrilatero in figura.

La variante prevede che il lanciatore possa lanciare la palla a sorpresa a 4 battitori posti ai vertici del campo qui disegnato.

Il lanciatore si deve posizionare nel punto equidistante da tutti e quattro i giocatori.

Dove si deve posizionare?

Aiutiamolo!



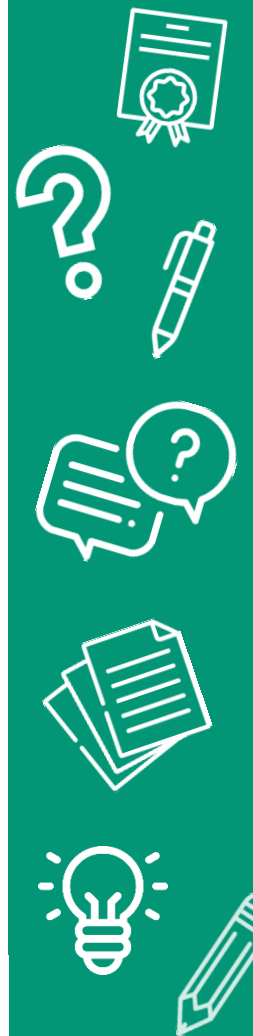
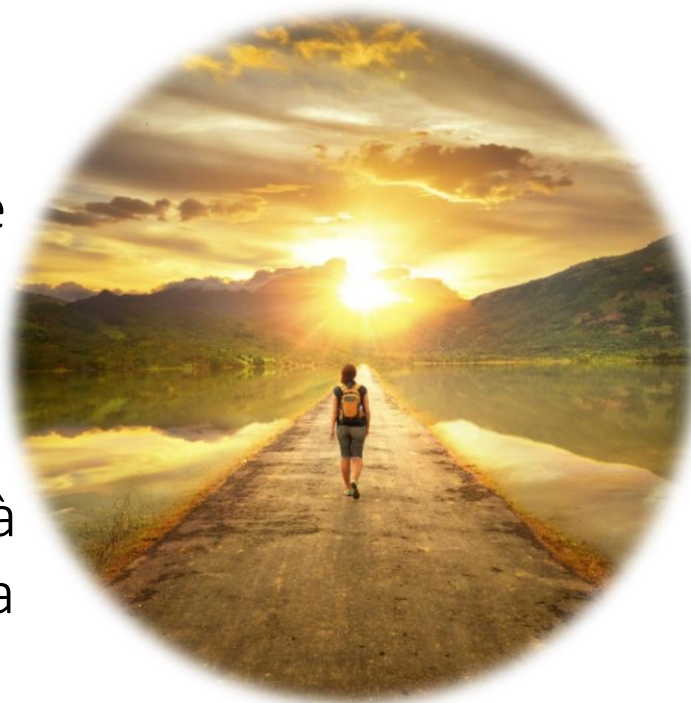
Come predisporre alla sfida?

ATTIVAZIONE

Indicare un sentiero per arrivare alla meta

ELABORAZIONE

Disseminare il sentiero di attività che predispongono alla scoperta (conoscenze e abilità)

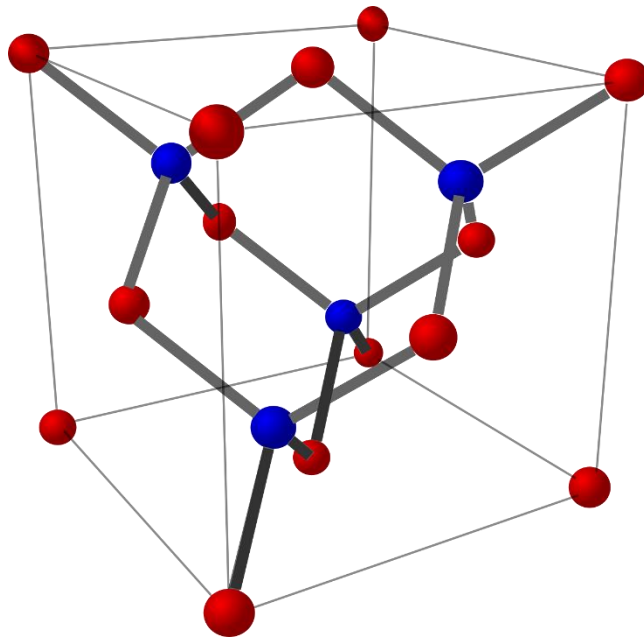


Affrontare la sfida a distanza

Si utilizzano strumenti di lavoro asincroni.

Il **tool** scelto (**GEOGEBRA**) permette di **fare esperienza** sulle figure geometriche.

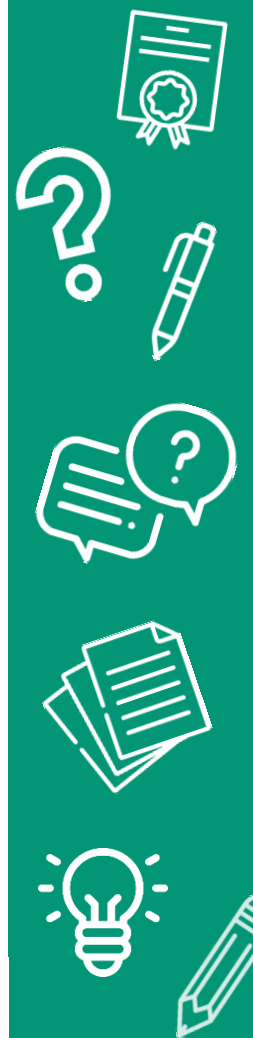
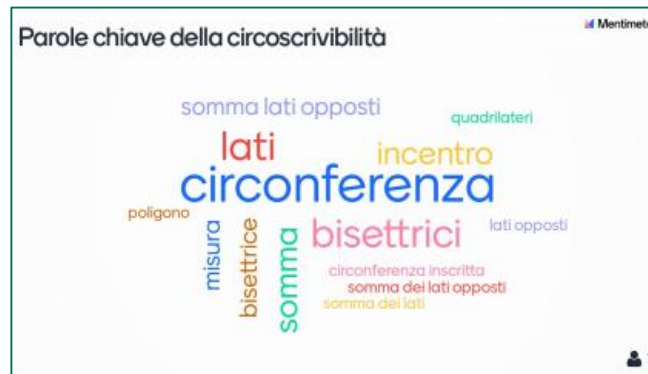
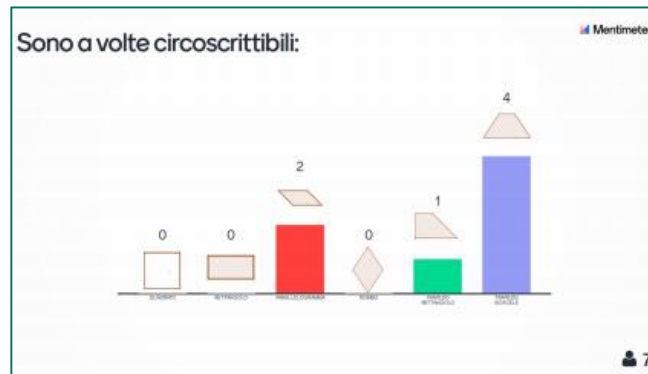
L'attività prevede il **problem solving collaborativo**.



Il sentiero è tracciato?

Al termine della fase di elaborazione:

- Quiz veloce
- Discussione – Confronto
- Sintesi



Discussione e sintesi

Alla presenza **sincrona** di tutta la classe il docente invita ogni gruppo o ogni alunno o qualche alunno ad esprimersi su punti e passaggi ben precisi.

Per sistematizzare si possono usare alcuni **strumenti**:

1. Jamboard
2. Classroom
3. Sintesi da parte del docente



Google Classroom



7

Progettare la collaborazione a distanza



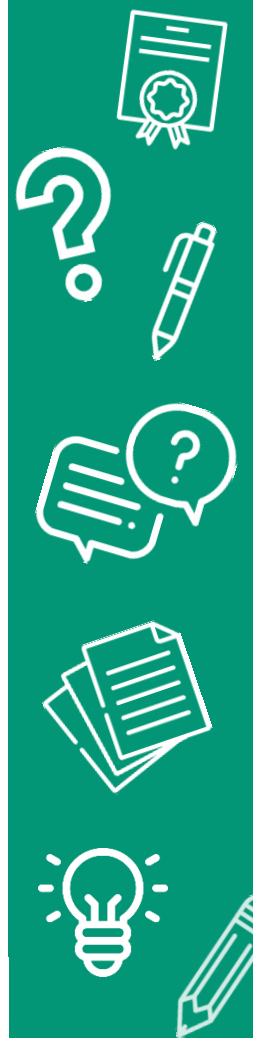
Alessandra Rucci



Problem Solving Collaborativo

Il docente crea **documenti di Google condivisi** per promuovere il problem solving collaborativo:

- ✓ Scrittura Collaborativa
- ✓ Commenti
- ✓ Chat
- ✓ Suggestimenti



MICROVIDEO



- 



padlet



MICROVIDEO PADLET



In sintesi, attenzione a...

- ✓ Progettare un' **esperienza di apprendimento** e non una lezione!
- ✓ Tracciare un **sentiero percorribile**
- ✓ Promuovere il **coinvolgimento attivo** degli studenti
- ✓ Promuovere sempre la **collaborazione**
- ✓ Creare occasioni di **riflessione sull'esperienza**



SPAZIO ALLE DOMANDE



Scrivi i tuoi quesiti al relatore nella sezione domande (sulla destra)



Finanziamenti
per la didattica
a distanza

Corso online “Didattica a distanza: strumenti, metodologie e attività”



WEBINAR PERSONALIZZATI

1 o 2 webinar per rispondere alle specifiche esigenze formative della scuola. I partecipanti potranno **interagire con il formatore** e **porre domande in diretta**.



VIDEOLEZIONI

Sui **temi metodologici** e **digitali**, sui temi più attuali e utili per la didattica a distanza con la partecipazione dei nostri migliori formatori.



FORUM E ASSISTENZA

All'interno dei forum i **formatori** sono **disponibili** per rispondere ai dubbi dei partecipanti. Il team DeA Formazione fornisce un **supporto tecnico** e **organizzativo** telefonicamente e via mail durante tutto lo svolgimento del corso.

Scopri di più



Grazie!

eventi.digitali@deascuola.it



blog.deascuola.it



formazione.deascuola.it



/DeAScuola



@DeAScuola



deascuola

