

Presentazione progetto formativo

Il docente 4.0

Federico Monaco PhD
E-Learning & VR simulation
Università degli Studi di Parma
www.360.unipr.it

Organizzazione Mondiale per l'Educazione Prescolare
OMEP ITALIA

Syllabus

- Introduzione – Cosa è una aula 4.0
- Progettare didattica online
- Le metodologie vincenti
- Le risorse
- Le attività
- Le forme di valutazione quantitativa e qualitativa
- Gli ambienti d'apprendimento digitali
- Cosa è una comunità di apprendimento
- Dalle tecnologie dell'apprendimento alle tecnologie per l'apprendimento
- L'Agenda 2030
- Conclusioni

Introduzione

- Cosa è una aula 4.0
- Insegnare soft skills per un mondo 4.0
- La creatività come strumento transitivo della conoscenza
- Logiche inclusive e non trasmissive
- Alimentare la curiosità e l'approccio razionale-scientifico
- Preparare al futuro, recuperare tradizioni pedagogiche
- Apprendere dai discenti
- Collaborare con la comunità e il territorio
- Motivare i discenti agli obiettivi

Progettare didattica online

- Perché occorre progettare
- Quali strumenti utilizzare
- I tempi
- Prototipi e modelli
- La progettazione *ad hoc*
- Progettare per obiettivi
- L'approccio modulare nella didattica online
- Per una progettazione di qualità
- L'ingegneria dell'istruzione

Le metodologie vincenti

- I processi collettivi dell'apprendimento in ambienti tecnologicamente densi
- L'apprendimento esperienziale
- Lo scaffolding
- Le 5 fasi
- Peeragogia
- L'approccio esplorativo o della scoperta
- Il questioning
- La riflessione sull'apprendimento

Le risorse

- Le risorse didattiche aperte
- Il copyright e le licenze Creative Commons
- Progettare risorse
- Produrre risorse
- Erogare risorse
- Valutare risorse
- Riutilizzare risorse
- Le soluzioni ibride
- La realtà virtuale

Le attività

- Attività sincrone e asincrone
- La programmazione delle attività
- Attivare la community
- Attività di ricerca online
- Attività individuali
- Attività di gruppo
- Attività globali
- Il portfolio online come percorso di attività d'apprendimento

▣ Gli ambienti d'apprendimento digitali

- Il web
- Le piattaforme
- I MOOCs
- Ambienti stack
- Wikipedia
- Youtube
- H5P
- Gli ambienti collaborativi
- Modellare contesti d'apprendimento

▣ Le forme di valutazione quantitativa e qualitativa

- Il valore della valutazione come processo pedagogico
- La valutazione quantitativa
- La valutazione qualitativa
- La valutazione in itinere
- La valutazione tra pari
- L'autovalutazione
- La valutazione in contesti tecnologicamente densi
- La costruzione di percorsi di valutazione con i discenti

▣ Cosa è una comunità di apprendimento

- Tornare alle origini
- Il gioco della conoscenza
- La comunità di pratica
- Le virtual communities
- Collaborare a distanza
- Gli strumenti
- I processi
- Alcuni casi studio

▣ Dalle tecnologie dell'apprendimento alle tecnologie per l'apprendimento

- Il computer based training
- Il personal computer
- Il web
- L'hyperlink
- Il network semantico
- Dotare di senso e di sensi la propria rete
- Fare e-Learning
- Fare blended learning
- La classe rovesciata

L'Agenda 2030

- I traguardi per il mondo dell'istruzione
- Il ruolo delle comunità
- Il ruolo degli educatori
- Il ruolo della formazione informale
- I makerspace
- Il coding
- L'ambiente
- Il clima
- Educare al cambiamento

Conclusioni

- Un approccio ecosistemico e sociotecnico nel rapporto con i discenti
- Lavorare sulle differenze e le increspature
- Favorire i processi
- Il docente come facilitatore
- Il docente come progettista dell'apprendimento
- La comunità online dei docenti
- Fare ricerca e sviluppo

Contatti

federico.monaco@unipr.it

monaco.federico@gmail.com

www.federicomonaco.com