



IUFFP

ISTITUTO UNIVERSITARIO
FEDERALE PER LA
FORMAZIONE PROFESSIONALE

*L'eccellenza svizzera
nella formazione professionale*

DIDATTICA DIGITALE E CORSI NELL'AMBITO DELLE COMPETENZE DI BASE

Luca Bonini

4 febbraio 2021

«La rete globale interattiva
trasformerà la nostra cultura tanto
drasticamente quanto l'invenzione
della stampa di Gutenberg ha
trasformato il Medio Evo.»

Bill Gates, 1997



ALLORA DIEGO, TI E' ARRIVATA LA MAIL CHE TI HO INVIATO?

NON ANCORA, MA RIPROVACI... QUELLA INFORMAZIONE MI SERVE SUBITO!



Di' a tuo figlio che smetta di giocare con lo smartphone a tavola!

Gli mando un messaggino!



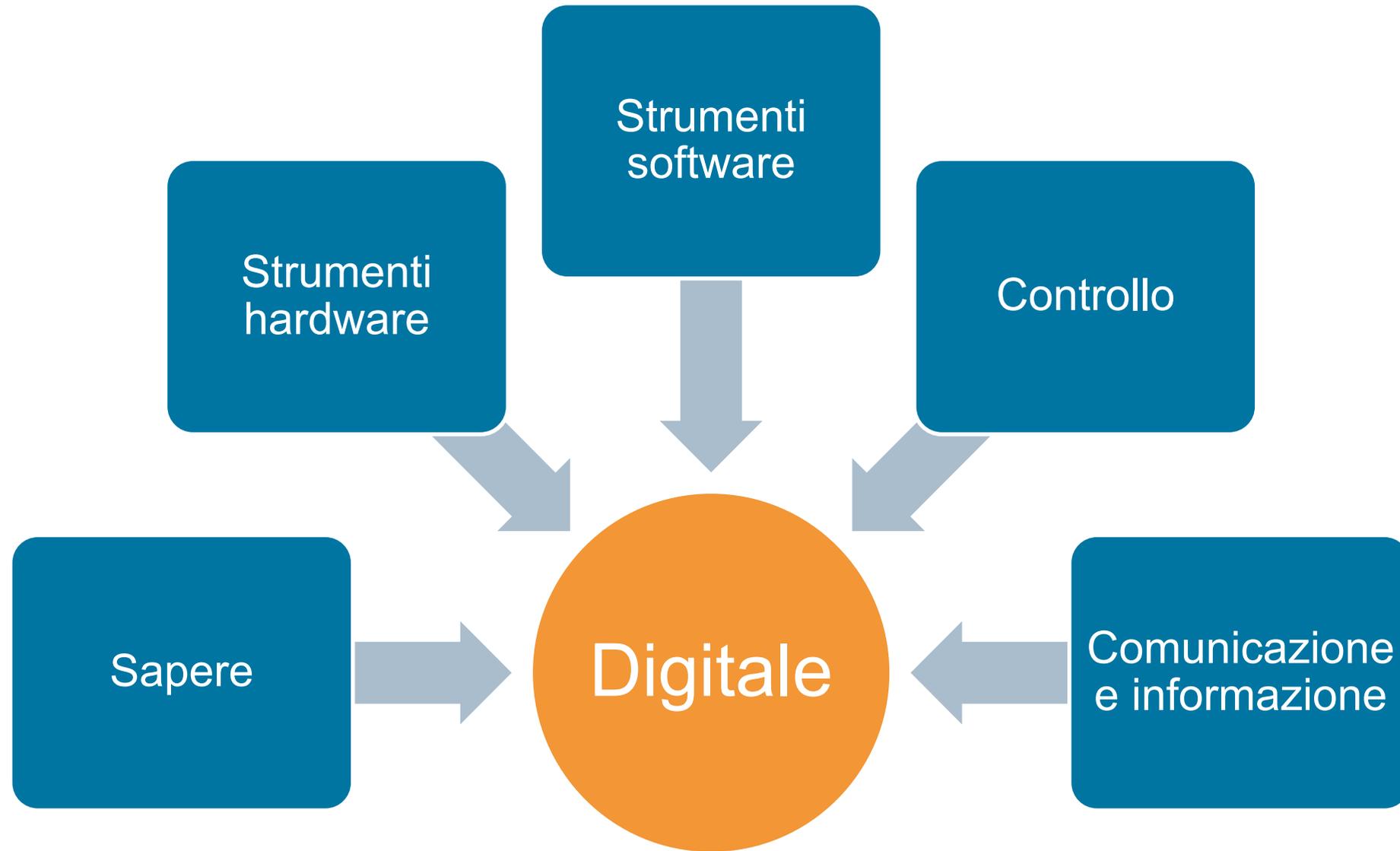
Ranson

Copyright 1996 Randy Glasbergen. www.glasbergen.com



"There aren't any icons to click. It's a chalk board."

Dimensioni del digitale



Digitale e formazione alle competenze di base



1. Attività che permettono di accedere alla società digitale



2. Attività che permettono di acquisire la competenza digitale



3. Attività che integrano il digitale come leva per favorire l'acquisizione delle competenze di base

1. Attività che permettono di accedere alla società digitale



2. Attività che permettono di acquisire la competenza digitale

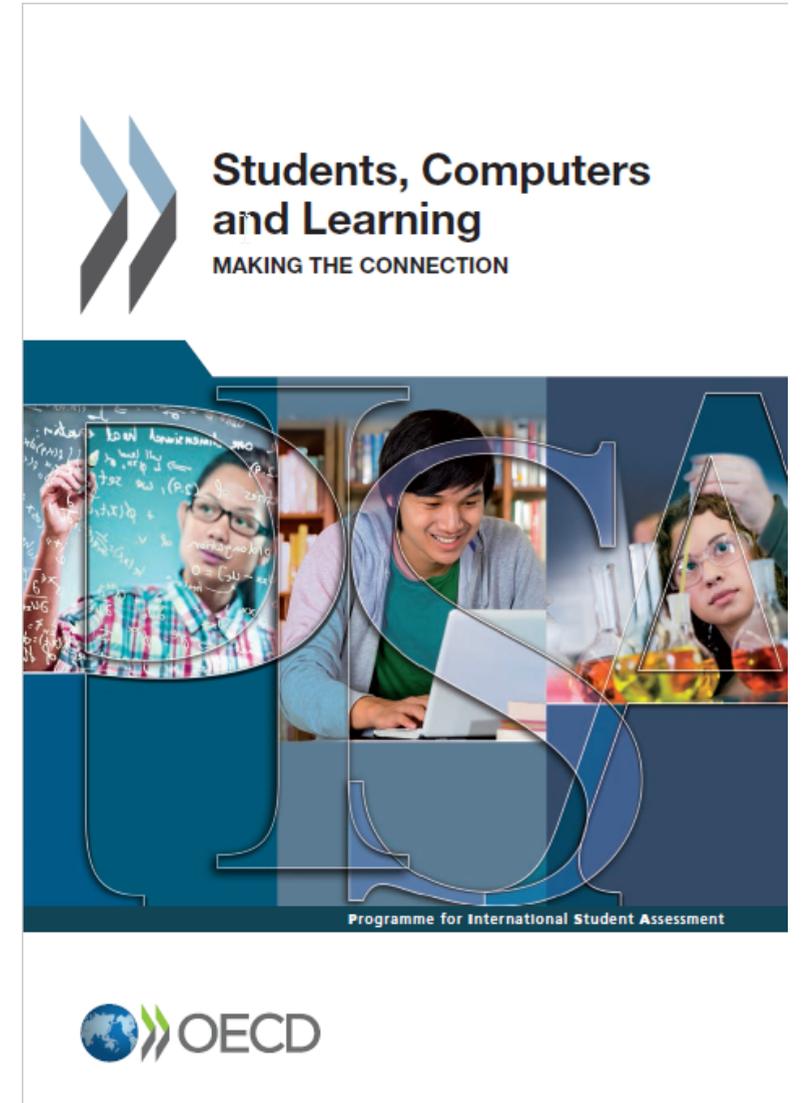
DigComp versione 2.1



Area 1 Informazione e data literacy	Area 2 Comunicazione e collaborazione	Area 3 Creazione di contenuti digitali	Area 4 Sicurezza	Area 5 Problem-solving
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	4.1 Proteggere i dispositivi	5.1 Risolvere problemi tecnici
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	3.3 Copyright e licenze	4.3 Tutelare la salute e il benessere	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	3.4 Programmazione	4.4 Proteggere l'ambiente	5.4 Identificare i gap di competenza digitale
	2.5 Netiquette			
	2.6 Gestire l'identità digitale			

3. Attività che integrano il digitale come leva per favorire l'acquisizione delle competenze di base

«Technology can amplify great teaching, but great technology cannot replace poor teaching» (p.17)



Falsa concezioni (A. Calvani)

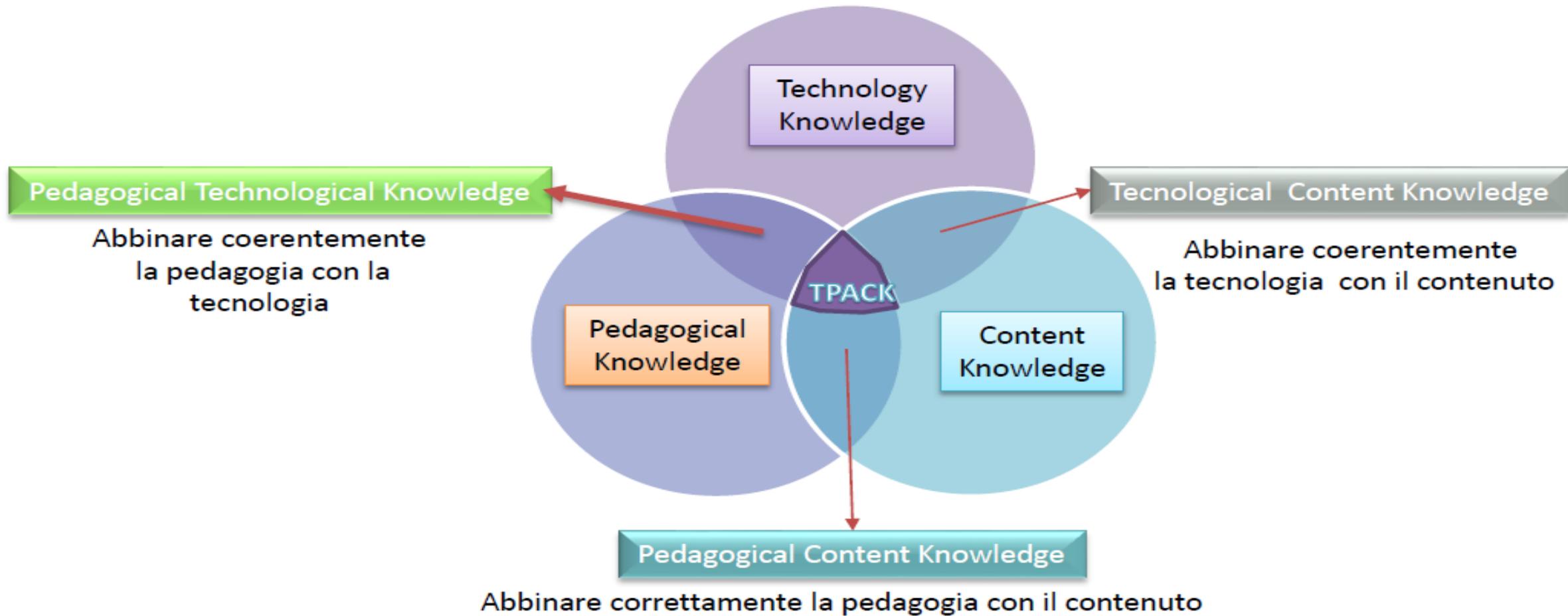
Concezione
deterministica

TRUE

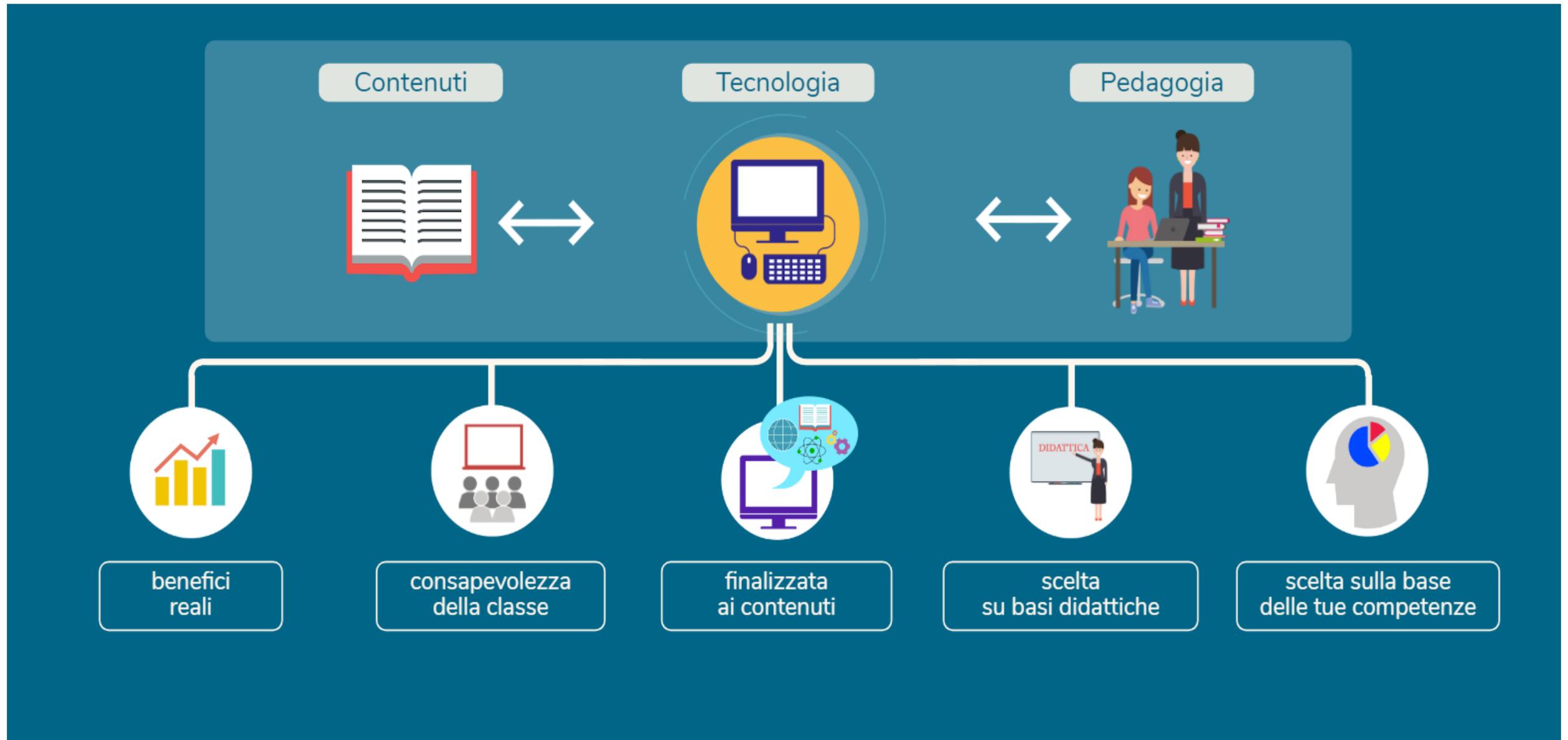
FALSE

Tanto più tanto meglio

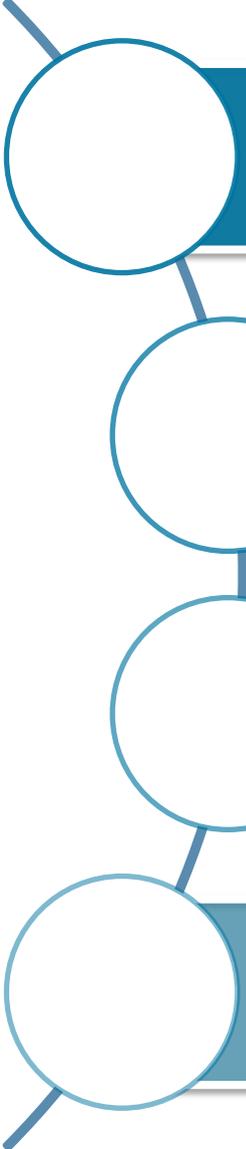
Technology, Pedagogy and Content Knowledge (TPCK) (Mishra e Koheler, 2006)



Modello TPCK: sinergia tra più elementi



Indicazioni per i pubblici deboli



Valutare le competenze digitali in entrata formazione

Dedicare il tempo adeguato per l'istruzione tecnica

Usare pochi strumenti e introdurli uno alla volta

Scegliere strumenti digitali user friendly

Dimensioni della didattica ridefinite dalle tecnologie (adattato da, Bonaiuti, 2017)

Individualizzazione
Personalizzazione

Comunicazione

Collaborazione

Gioco/
interattività

Riflessività

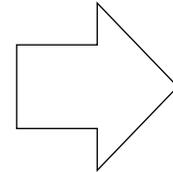
Presenza-distanza

Quali strumenti didattici digitali?



Piattaforma virtuale apprendimento

Piattaforma
Virtuale

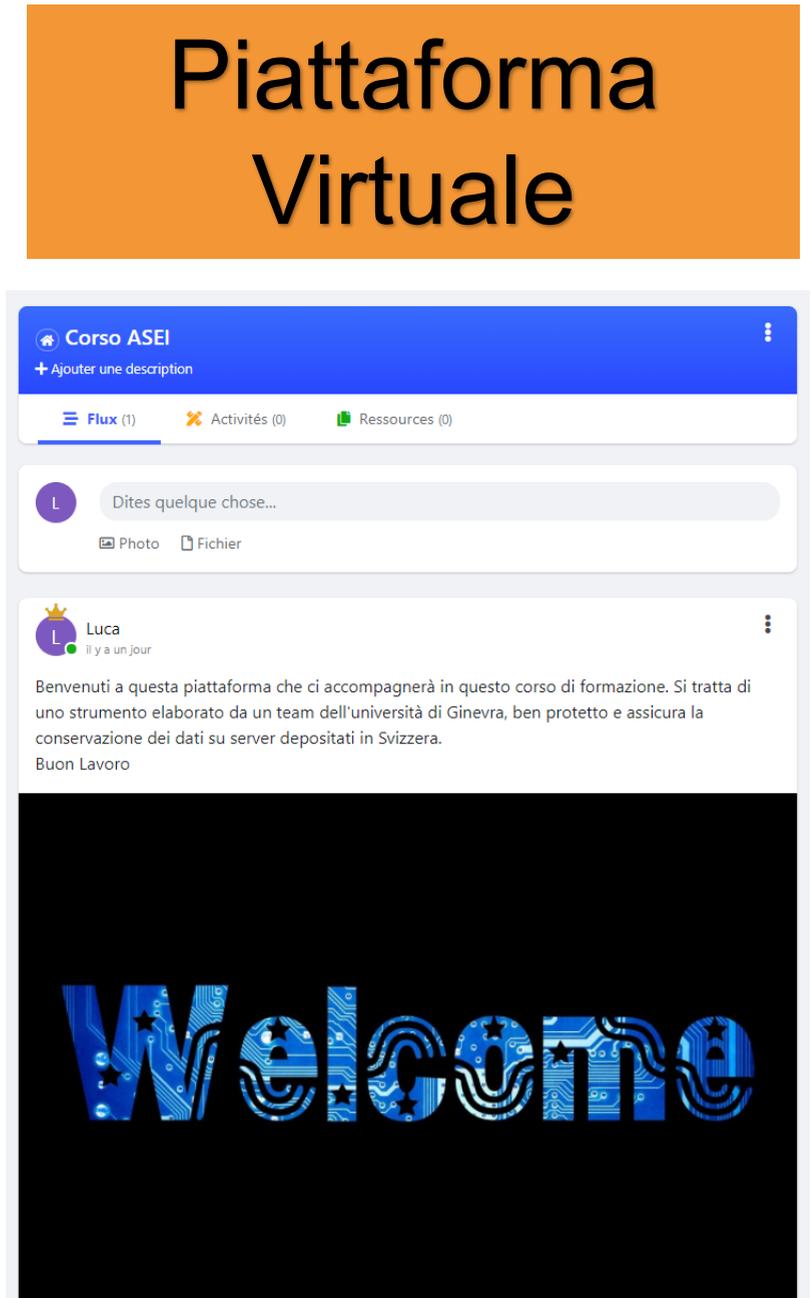


- Comunicare
- Svolgere attività
- Erogare risorse

Comunicare/discutere

Flusso/Forum

- Dare informazioni ai partecipanti
- Attivare una discussione
- Condividere e discutere di materiali prodotti dai partecipanti
- Porre domande in asincrono



Svolgere attività

- Raccogliere preconoscenze
- Braistorming
- Somministrare sondaggi
- Esercizi autocorrettivi
- Verificare comprensione (quiz)

Piattaforma Virtuale



Mentimeter



Collaborare/cooperare

- Condividere idee e materiali
- Scrivere collaborativamente
- Dare dei feedback tra pari

Piattaforma
Virtuale



padlet



Google Drive



Erogare contenuti

- Documenti
- Pagine web
- Video

Piattaforma
Virtuale



vimeo



Sp
Adobe Spark

Esempio pratico

<https://live.beekee.ch/>

Codice: W17FNJ



BEEKEE
Live