



TID – TAVOLO INNOVAZIONE DIDATTICA

SCHEDA DI ATTIVAZIONE DI UNA PROPOSTA PROGETTUALE DI INNOVAZIONE DIDATTICA PRESENTATO DA ANTONINA DATTOLO

La proponente ha dato preliminare comunicazione della presentazione del progetto ai Coordinatori dei Corso di Studi di afferenza, prof. Agostino Dovier e prof.ssa Renata Kodilja.

DENOMINAZIONE PROGETTO PID: **Gli strumenti del Web 2.0 al supporto dell'innovazione didattica.**

RESPONSABILE: Antonina Dattolo, Marco Corbatto

MOTIVAZIONI e specifiche attività pregresse

Il processo di innovazione didattica può essere sostenuto attraverso la sperimentazione di metodologie innovative che stimolino negli studenti un approccio maggiormente attivo e consapevole nel loro percorso di apprendimento. La trasformazione necessita di nuovi strumenti e di un'azione progettuale da parte dei docenti per coinvolgere gli studenti in attività collaborative, di raccolta materiali, di rielaborazione personale dei concetti e nella loro rappresentazione in forme nuove. Le attività di produzione e di organizzazione delle informazioni può essere supportata ed arricchita da un notevole numero di applicazioni Web per la creazione e condivisione di artefatti digitali, per la comunicazione, la progettazione e la collaborazione online e per l'aggregazione di materiali digitali. Negli scorsi anni l'introduzione di alcuni di questi strumenti (all'interno dei progetti [4, 5, 6, 7, 8, 9, 10] e in particolare degli insegnamenti, presso l'Università di Udine, di Tecnologie Web della laurea magistrale in Comunicazione Integrata per le Imprese e le Organizzazioni, di Informatica di base per la laurea triennale in Relazioni Pubbliche e di Informatica Umanistica per la laurea triennale in DAMS) si è rivelata efficace per rafforzare gli apprendimenti ed è stata apprezzata dagli studenti, avendo contribuito ad allargare la dotazione di strumenti autoriali e collaborativi a loro disposizione e fornendo loro la possibilità di mettersi alla prova su un progetto concreto e condiviso.

All'interno del laboratorio Sasweb è attivo un progetto di catalogazione e mappatura di questi strumenti denominato AppInventory [1] il cui catalogo multimediale sarà reso pubblico nei prossimi mesi e potrà essere utilizzato per supportare le attività del progetto.

CONTESTI DI INTERVENTO E STRUTTURE COINVOLTE

CCS DI AFFERENZA e CCS COINVOLTI:

CCS del corso di Laurea Magistrale in Comunicazione integrate per le Imprese e le Organizzazioni [cl. LM-59]

CCS del corso di Laurea Magistrale in Informatica [classe LM-18 Informatica]

STRUTTURE COINVOLTE

Laboratorio di ricerca SASWEB, DMIF, Università di Udine

Laboratori informatici dedicati alla didattica del Centro Polifunzionale di Gorizia

Laboratori informatici dedicati alla didattica del DMIF





UTENTI

Gli studenti dei corsi di studi delle sedi di Gorizia e di Udine dell'Università, che seguiranno gli insegnamenti di Tecnologie Web e Web semantico rispettivamente e tutti gli studenti interessati.

ENTI SOSTENITORI ESTERNI (eventuali)

Nessuno in questa prima fase di sperimentazione.

OBIETTIVI

L'obiettivo principale del presente progetto è quello di promuovere la sperimentazione di forme di didattica attiva attraverso il coinvolgimento degli studenti in attività di creazione di artefatti digitali per la rappresentazione e la rielaborazione dei concetti appresi e per supportare le attività di apprendimento attraverso piattaforme di comunicazione e collaborazione online.

Nel loro percorso di apprendimento, gli studenti saranno stimolati a realizzare rappresentazioni multiple della conoscenza attraverso l'utilizzo combinato di strumenti che permettano di **creare e condividere** agevolmente artefatti digitali come ad esempio mappe mentali, linee temporali, infografiche, presentazioni multimediali, animazioni, video, flashcard, diagrammi, ecc.

Il Web inoltre rappresenta una fonte inesauribile di informazioni che, per essere raccolte e rielaborate in maniera efficace, necessitano di strumenti di aggregazione, di indicizzazione e di organizzazione semantica in grado di **raccogliere materiali di diversa natura** permettendo nel contempo un agevole accesso condiviso e permanente.

A queste due categorie di strumenti, si aggiunge una terza che è rappresentata dagli strumenti di **comunicazione e collaborazione** che permettono a gruppi di lavoro di interagire in ambienti virtuali, di effettuare attività interattive (quiz, sondaggi, percorsi di autoapprendimento, ecc.), di gestire ed organizzare fasi ed obiettivi di un progetto, o di supportare approcci didattici innovativi, utilizzando ad esempio tecniche di gamification.

Obiettivi specifici del progetto: (a) incoraggiare un atteggiamento attivo degli studenti ed aumentare il loro coinvolgimento e la partecipazione all'interno degli insegnamenti; (b) fornire agli studenti nuovi strumenti per supportare l'attività cognitiva e creativa e promuovere la multi-disciplinarietà; (c) migliorare le competenze digitali degli studenti e permettere loro di declinare i nuovi strumenti offerti dal Web in contesti di studio e ricerca; (d) aumentare la consapevolezza su ciò che il Web offre non solo in termini di contenuti ma anche in termini di strumenti; (e) promuovere attività e strumenti che valorizzino idee nuove e lo spirito di iniziativa degli studenti; (f) divulgare i contenuti del catalogo multimediale AppInventory.

STRUMENTI E METODI

Al fine di conoscere ed adottare questi nuovi strumenti all'interno degli insegnamenti saranno organizzati momenti di presentazione degli stessi partendo dalla tassonomia introdotta nel catalogo AppInventory.

Dopo una prima introduzione sulle caratteristiche generali e comuni delle applicazioni Web, si svolgeranno degli incontri laboratoriali dove, per ciascuna delle categorie scelte, si selezioneranno e si presenteranno delle applicazioni significative e si definiranno dei syllabus sugli obiettivi di apprendimento

Seguirà una fase di sperimentazione delle applicazioni con l'obiettivo di evidenziarne caratteristiche e limiti e si passerà ad una fase finale in cui gli studenti proporranno degli scenari all'interno dei quali l'utilizzo di strumenti multipli possa contribuire a delle soluzioni originali.



Oltre alle azioni all'interno degli insegnamenti, potranno essere organizzati dei seminari divulgativi per gli studenti dell'Università di Udine aperti anche ai docenti, al personale tecnico-amministrativo e alla partecipazione esterna.

STRATEGIE DIDATTICHE

Si prevede di sperimentare approcci didattici centrati sullo studente collocabili nelle seguenti metodologie:

- Learning by doing [2]: si pone come obiettivo il promuovere il "saper fare" oltre al "sapere", attraverso l'azione in contesti che risultino significativi e rilevanti per gli studenti e nei quali si favorisca il trasferimento degli apprendimenti raggiunti a contesti più generali rispetto al contesto educativo di partenza. Si realizza ponendosi degli obiettivi e delle missioni da portare a termine, fissando ruoli, scenari e risorse e contemporaneamente sviluppando una storyline che documenti il processo e gli obiettivi raggiunti;
- Didattica per scenari [3]: è un approccio che assegna all'impianto metodologico il ruolo di guida dell'innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità. Lo scenario riporta in stile narrativo un piano di azione per il raggiungimento di determinati obiettivi legati alla realizzazione di un progetto. Un piano prevede lo svolgimento di un set iniziale di attività da proporre agli studenti che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto. Ogni attività è descritta in modo flessibile e prevede una serie di strumenti operativi da usare durante le lezioni o durante le attività collaborative. L'elaborazione di uno scenario stimola successivamente gli studenti ad ampliare il contesto iniziale attraverso la proposta di nuove azioni e la realizzazione di prodotti e prototipi per offrire soluzioni originali a problemi aperti. Rappresenta quindi un'opportunità per superare il tradizionale paradigma didattico "frontale" collocando l'attività dello studente al centro dell'azione didattica.

ASPETTI INNOVATIVI E RESEARCH QUESTIONS

Gli aspetti innovativi di questo progetto consistono nel: (a) favorire un approccio attivo degli studenti all'interno degli insegnamenti; (b) ampliare la gamma di strumenti autoriali e collaborativi a disposizione degli studenti; (c) superare un approccio trasmissivo delle conoscenze; (d) supportare lo spirito di iniziativa e la creatività degli studenti.

Research Questions: valutare le ricadute sugli apprendimenti disciplinari dopo l'introduzione di questi strumenti; valutare il grado di apprezzamento da parte degli studenti.

FASI ED ATTIVITÀ

- individuazione degli strumenti da introdurre negli insegnamenti in base alla loro categoria, alle funzionalità offerte ed alle previsioni di utilizzo;
- predisposizione dei syllabus e progettazione delle attività di base per la sperimentazione degli strumenti e la raccolta dei materiali prodotti;
- predisposizione di alcuni scenari di base inerenti il corso di studio da proporre agli studenti per l'individuazione degli strumenti di supporto più opportuni; utilizzo della piattaforma AppInventory per la ricerca dei tools;



- raccolta delle idee degli studenti riguardo gli scenari da sviluppare e loro condivisione in uno spazio virtuale comune;
- realizzazione degli artefatti digitali, predisposizione degli ambienti virtuali di collaborazione, raccolta, documentazione e condivisione degli scenari realizzati;
- arricchimento della piattaforma AppInventory mediante l'inserimento dei casi d'uso originali dei singoli strumenti utilizzati nello sviluppo dei scenari;
- presentazione, discussione e valutazione finale dei singoli scenari, analisi del processo, delle criticità riscontrate e della qualità dei prodotti realizzati. Attività di autovalutazione del lavoro svolto e dei contributi dei singoli mediante rubriche di valutazione.

Il modello verrà applicato sia durante il primo che secondo semestre partendo dagli insegnamenti di e di .

Materiali messi a disposizione (pre-esistenti e prodotti)

Saranno proposti ed illustrati un certo numero di strumenti tra quelli catalogati nella piattaforma AppInventory; per il coordinamento delle attività didattiche e la condivisione dei materiali si utilizzeranno alcune piattaforme didattiche ed applicazioni cloud (Edmodo, Google Drive, Padlet, ...).

RISORSE DI PERSONALE (evidenziare quelle disponibili)

La sottoscritta, Antonina Dattolo; Marco Corbatto, dottorando al secondo anno del Dottorato in Informatica e Scienze Matematiche e Fisiche dell'Università degli Studi di Udine, XXXII ciclo; eventuali altri docenti disponibili a collaborare.

IMPEGNO ORARIO straordinario del docente e degli studenti.

Non è previsto un carico aggiuntivo per gli studenti che svolgeranno le attività nell'ambito delle ore previste dai crediti assegnati a ciascun insegnamento. Si prevede un impegno orario aggiuntivo della sottoscritta per progettare i percorsi, coordinare le attività e guidare i gruppi nelle varie fasi di sviluppo e un impegno del dottorando strettamente legato ai temi della sua ricerca.

PERIODO DI SVOLGIMENTO: I semestre II semestre X annualità

RISORSE TECNICHE (evidenziare quelle disponibili)

Attrezzature del laboratorio di ricerca SASWeb e dei laboratori didattici del DMIF e del CEGO; eventualmente di altri laboratori specialistici che saranno coinvolti nel progetto.

EVENTUALI RISORSE INTEGRATIVE NECESSARIE (tecniche, personali, finanziarie)

Sarebbe auspicabile poter contare su risorse economiche per:

- prendere a contratto personale specializzato dedicato esclusivamente a tale progetto;
- acquistare software e attrezzature dedicate;
- invitare relatori esperti;
- partecipare a convegni, tavole rotonde e conferenze.

CRITERI DI VALUTAZIONE





Gli esiti saranno valutati attraverso un'analisi dei risultati raggiunti dagli studenti, attraverso rubriche di valutazione per rilevare la qualità dei prodotti e l'efficacia dei processi.

La SEGRETERIA di SUPPORTO TECNICO-CONTABILE (esecuzione delibere assunte per liquidazione spese inerenti al Progetto) sarà curata dal TID.

Bibliografia

- [1] Progetto AppInventory, <http://sasweb.uniud.it/portfolio/appinventory/>
- [2] Schank, R. C., Berman, T. R., & Macpherson, K. A. (1999). Learning by doing. Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, 2, 161-181.
- [3] Avanguardie Educative, Indire, Didattica per scenari, <https://goo.gl/ATtXht>
- [4] A. Dattolo. Tecnologie Web per un laboratorio esperienziale, condiviso e aperto. Progetto di Innovazione Didattica PID-U, Decreto Rettorale n. 604 dd 06.10.2015, prot. 26049, tit. III cl. 13, Università di Udine.
- [5] Scuol@ 2.0: conoscere gli strumenti offerti dal Web e sperimentare una didattica innovativa. Progetto di Innovazione Didattica PID-SU 18 di raccordo Scuola-Università, Decreto Rettorale n. 758 dd 20.11.2015. pro. 30706, Tit. III, cl. 7, Università di Udine.
- [6] A. Dattolo. APP 2.0 e tecnologie Web in una didattica attiva, laboratoriale e condivisa. Progetto di Innovazione Didattica PID-U. Bando dell'Università di Udine, prot. n. 0034183 dd 4.11.2016 - Decreti Rettorali 619/2016. Cl. II/1. Università di Udine.
- [7] A. Dattolo. Modulo elettivo: "Progettare per il Web e per il Mobile". Progetto formativo e di orientamento in entrata, rivolto agli studenti degli istituti scolastici superiori. Università degli Studi di Udine, a.a. 2014/2015.
- [8] A. Dattolo. Modulo di base. "Progettare per il Web e per il Mobile". Progetto formativo e di orientamento in entrata, rivolto agli studenti degli istituti scolastici superiori. Università degli Studi di Udine. a.a. 2015/2016.
- [9] A. Dattolo. Progetto di orientamento e di alternanza scuola-lavoro "Alla scoperta delle innumerevoli applicazioni del Web 2.0 per creare, collaborare e sperimentare". Progetto formativo e di orientamento in entrata, rivolto agli studenti degli istituti scolastici superiori. Università degli Studi di Udine. a.a. 2016/2017
- [10] A. Dattolo. Corso di aggiornamento per insegnanti e professionisti "@PP 2.0: comunicare, insegnare e posizionarsi ai tempi del Web 2.0". Università degli Studi di Udine. a.a. 2016/2017

La SEGRETERIA DIDATTICA e di DIREZIONE sarà curata da sarà curata dal TID.
Firma del Coordinatore del Corso di Studi

Firma del Responsabile

Antonio Dattolo

