



PROCESSI DI APPRENDIMENTO INSEGNAMENTO E TD

Corrado Marchi

1 - IL TEMA

2 - DIMENSIONI DELL'ESPERIENZA CON IL PC

2 - MULTIMEDIALITÀ

3 - IPERTESTUALITÀ

4 - INTERATTIVITÀ

5 - TRASFORMABILITÀ

6 - OBIETTIVI TRASVERSALI

1. IL TEMA

Il computer cambia, a livello psicologico, la mente:

- amplificazione di facoltà mentali
(es. espansione totale dei sensi) (McLuhan)
- incorniciatura della mente
(es. schemi cognitivi) (De Kerchove)
- rappresentazione multipla e flessibilità di pensiero (Spiro)
 - visione reticolare e dinamica del sapere (Lévy)
 - presenza distribuita e identità virtuale (Turkle)

Il computer permette un rapporto con gli oggetti di conoscenza diverso rispetto agli strumenti tradizionali

Il computer sollecita attività mentali diverse rispetto agli strumenti tradizionali

Il computer dischiude un diverso accesso al senso rispetto agli strumenti tradizionali

“Se ascolto o leggo dimentico,
se vedo capisco,
se faccio imparo”

2. DIMENSIONI DELL'ESPERIENZA CON IL PC

A. Caratteristiche “estrinseche”

(es. velocità di esecuzione, riduzione del carico mentale, scambi comunicativi, motivazione ecc.)

B. Caratteristiche “intrinseche”

permette accesso non sequenziale-lineare (ipertestualità)

permette accesso simultaneo a materiale eterogeneo
(multimedialità)

permette accesso motorio (interattività)

Si avvicina a un modo naturale di conoscere della vita quotidiana

1. dei bambini
2. dei popoli pre-letterati
3. spontaneo
4. gratificante
5. implicito
6. duraturo
7. contestualizzato
8. autonomo
9. diretto
 - . per ostensione
 - . senza astrazione
 - . senza categorizzazione discreta
 - . senza codice
 - . senza mediazione culturale

LIMITI

“Io vivo con gli occhi e il cinema impedisce di guardare”

(F. Kafka)

Io penso con la mente e il computer impedisce di capire, immaginare ecc.

3 - MULTIMEDIALITÀ

- Unione ben coordinata di tutte le tecniche d'informazione digitali ed elettroniche
- Formato multiplo che sfrutta le potenzialità tecnologiche di file audio e video, d'immagini statiche e in movimento, unite e sincronizzate in interazione con testi
- Medium: più canali sensoriali
 - più codici (linguaggi)
 - più modalità di pensiero

MULTIMEDIALITÀ

Vantaggi

- ✓ Accesso plurimo all'informazione
- ✓ Motivazione e interattività
- ✓ Approfondimento delle conoscenze
- ✓ Ricerca mirata

Svantaggi

- ✓ Overloading d'informazione
- ✓ Passività dello studente
- ✓ Interferenze e sovrapposizioni
- ✓ Disorientamento

4 - IPERTESTUALITÀ

- Caratteristica di un oggetto “mediale” costituito da parti (nessi o nodi), collegate fra loro
- Pluridirezionalità di lettura: da lineare e sequenziale a reticolare
- Interdisciplinarietà

IPERTESTUALITÀ

Vantaggi

- ✓ Percorsi variabili e strutturabili
- ✓ Maggior attività e creatività da parte dell'utente
- ✓ Personalizzazione dell'apprendimento

Svantaggi

- ✓ Eccessiva libertà di movimento = dispersività
- ✓ Uso elitario e locale
- ✓ Eccessivo carico cognitivo e percettivo

4 - INTERATTIVITÀ

- Possibilità di un oggetto “mediale” di cambiare manifestazione: tipo di fruitore, tempo di consultazione, reazione del fruitore ...
- Possibilità di costruzione di percorsi propri di fruizione
- Apprendimento avente come nucleo centrale l'azione
- Attività reciproca e simultanea di due attori che perseguono un certo obiettivo

INTERATTIVITÀ

Vantaggi

- ✓ Scambio di conoscenze e di modalità di apprendimento
- ✓ Valore aggiunto: collaborazione nell'elaborazione e nella produzione

Svantaggi

- ✓ Predominanza dell'azione sul pensiero
- ✓ Raggiungimento di competenze specifiche, a scapito di abilità cognitive

5 - TRASFORMABILITÀ

- Caratteristica dell'oggetto “mediale” che consente di simulare situazioni, cambiando punto di vista
- Possibilità di cercare soluzioni anziché risoluzioni
- Flessibilità dei prodotti e delle procedure dell'elaborazione mentale

TRASFORMABILITÀ

Vantaggi

- ✓ Pensiero algoritmico
- ✓ Plasticità operativa
- ✓ Serenità cognitiva

Svantaggi

- ✓ Confusione tra realtà e virtualità
- ✓ Illusione di onnipotenza
- ✓ Massificazione e semplificazione schematica della realtà

6 – OBIETTIVI TRASVERSALI

- attivare la motivazione ad apprendere
- attivare la cooperazione per realizzare un progetto comune
- migliorare la capacità di comunicare
- avviare alla rielaborazione degli argomenti studiati
 - procurarsi e usare materiali
 - recuperare e utilizzare informazioni, esperienze e conoscenze
 - riflettere sulla natura delle informazioni
 - organizzare le conoscenze
- acquisire la consapevolezza che quanto appreso può essere ritrovato nella scienza accreditata e nella realtà proposta dai media
- abituare al processo iterativo

COSA NON DEVE ESSERE UN IPERMEDIA

- l'ennesimo magazzino di sapere libresco
- la bella copia delle ricerche scolastiche
- noioso nei suoi sviluppi
- prevedibile
- curare una sola direzione che vada verso l'approfondimento, ma mantenere alcune scappatoie verso argomenti affini