



Istituto per le Tecnologie Didattiche
Consiglio Nazionale delle Ricerche

DA COVID A “CO-VI-D” (CO-llaborare VI-rtualmente per la D-idattica): UN’OPPORTUNITÀ PER L’APPRENDIMENTO COLLABORATIVO (MA NON SOLO IN EMERGENZA)

FRANCESCA POZZI
pozzi@itd.cnr.it

OBIETTIVI DI QUESTO INTERVENTO

- Far riflettere sulle differenze tra didattica in aula e didattica a distanza: cosa cambia?
- Stimolare la consapevolezza circa l'esigenza di (ri-)progettazione
- Introdurre la comunicazione online e le strategie didattiche
- Presentare alcuni principi base dell'apprendimento collaborativo online
- Descrivere alcune tecniche collaborative
- Fornire qualche accorgimento per l'erogazione di attività collaborative sincrone e asincrone
- Dare indicazioni su come valutare attività collaborative online



COME È ORGANIZZATO QUESTO WEBINAR

- 1° fase: presentazione

Durante questa fase proporrò alcuni momenti di riflessione/attivazione. Vi chiedo di scrivere nella chat le vostre considerazioni e di porre domande (durata: circa 40 min.)

- 2° fase: confronto

A partire dalle vostre considerazioni e domande, cercherò di fornire risposte e/o ulteriori spunti di riflessione (durata: circa 20 min.)



COSA CAMBIA TRA PRESENZA E ONLINE

- Bisogno di familiarizzazione con la piattaforma tecnologica
- Bisogno di alimentare (anche) la dimensione affettiva/emotiva
- Bisogno di supportare la meta-riflessione e l'auto-regolazione dell'apprendimento
 - Ambienti di supporto (Forum Caffè, Meta-riflessione, Help tecnico, etc.)
- Bisogno di orientamento e 'ordine' (Guida al corso, Guida all'ambiente tecnologico, etc.)
- Importanza della partecipazione, della motivazione e del coinvolgimento
- Il ruolo del DOCENTE (progettista, facilitatore, mediatore)



BISOGNO DI (RI-)PROGETTARE

ATTIVAZIONE – PROGETTAZIONE

Di solito:

- Come progettate abitualmente le vostre lezioni?
- Cosa progettate?
- È un lavoro di squadra o progettate singolarmente?
- Quali sono gli elementi che di solito prendete in considerazione mentre progettate?
- Da dove partite per progettare?
- Quanto influiscono i principali vincoli di contesto?
- ...

E ora... COSA CAMBIA?



COMUNICAZIONE E STRATEGIE



COMUNICAZIONE E STRATEGIE



COMUNICAZIONE E STRATEGIE



ATTIVAZIONE – COLLABORAZIONE IN AULA E A DISTANZA

- Avete mai proposto in aula delle attività di gruppo?
- Quali?
- Con quali obiettivi?
- Come le avete progettate?
- Hanno funzionato?



APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

- Strategie di apprendimento collaborativo:
 - basate sugli assunti teorici del costruttivismo sociale
 - importanza dello scambio tra pari e della negoziazione di significati condivisi
 - costruzione di un artefatto
 - importanza del concetto di *comunità di apprendimento*.

[Dillenbourg, 1999; Midoro 2002]



COS'È UNA “TECNICA COLLABORATIVA”

È un *'modello'* di attività collaborativa, che definisce un insieme di *regole* (più o meno complesse) per dare una *struttura alle attività degli studenti* al fine di supportare la collaborazione ed incentivare lo scambio tra pari.



ESEMPI DI TECNICHE COLLABORATIVE



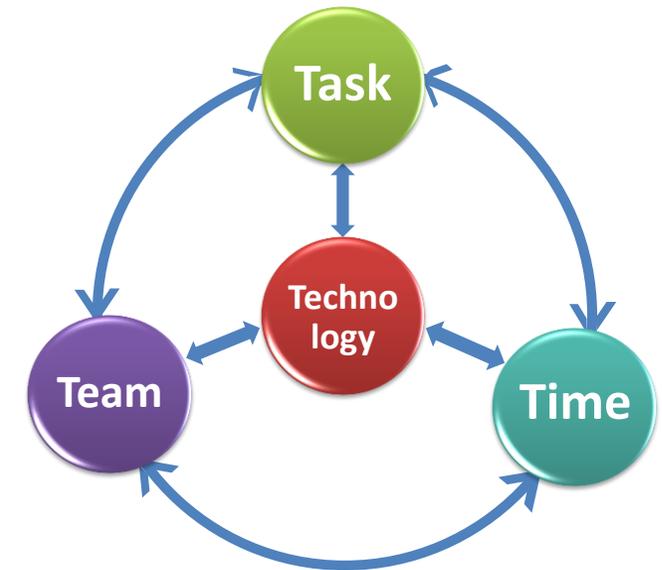
- Brainstorming
- Discussione
- Peer Review
- Studio di Caso
- Gioco di Ruolo
- Jigsaw
- Piramide
- ...



PROGETTARE UNA TECNICA COLLABORATIVA

- Una tecnica collaborativa definisce:
 - La natura del compito da portare a termine e la distribuzione del lavoro (**Task**)
 - La struttura sociale del/i gruppo/i (grandezza, composizione, ecc.) e le modalità di interazione tra i partecipanti e tra gruppi (**Team**)
 - La strutturazione in fasi e la tempistica dell'attività (**Time**)
 - La/e tecnologia da utilizzare per supportare lo svolgimento del compito. (**Technology**)

[Pozzi, Ceregini, Persico, 2016]



Gradi di strutturazione delle T



DISCUSSIONE



<i>Time</i>	2 fasi	
	Fase 1	Fase II
<i>Task</i>	Studio individuale di materiali e produzione collaborativa di un artefatto	Discussione degli artefatti prodotti in Fase I
<i>Team</i>	Si lavora individualmente e poi in piccolo gruppo	In plenaria
<i>Technology</i>	Materiali dal web o materiali predisposti dl docente + Forum	Videoconferenza o Forum



STUDIO DI CASO



<i>Time</i>	2 fasi	
	Fase 1	Fase II
<i>Task</i>	Studio del materiale fornito (che presenta un problema, o una situazione reale) ed elaborazione di un documento	Discussione dei documenti preparati in Fase (event. con identificazione soluzione)
<i>Team</i>	Si lavora in piccolo gruppo	In plenaria
<i>Technology</i>	Videoconferenza o Forum	Videoconferenza o Forum



JIGSAW



<i>Time</i>	2 fasi	
	Fase 1	Fase II
<i>Task</i>	Studio individuale di materiale per approfondire un aspetto del tema ed elaborazione in gruppo di un artefatto condiviso	Produzione di un artefatto (che riguardi tutti gli aspetti del tema) sulla base delle competenze che ognuno ha acquisito nella Fase 1
<i>Team</i>	Si lavora negli “expert groups” (ogni gruppo approfondisce solo 1 aspetto)	Si lavora nei “jigsaw groups” (ogni jigsaw group è composto dai rappresentanti degli expert groups)
<i>Technology</i>	Forum	Forum



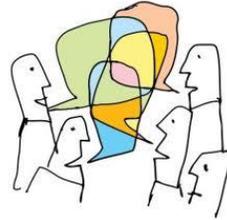
BRAINSTORMING



<i>Time</i>	2 fasi	
	Fase 1	Fase II
<i>Task</i>	Fase divergente (ogni partecipante è invitato ad esprimersi liberamente e il moderatore stimola l'espressione/creatività)	Fase convergente (il gruppo sceglie le idee più interessanti)
<i>Team</i>	Si lavora in plenaria	Si lavora in plenaria
<i>Technology</i>	Videoconferenza o Forum	Videoconferenza o Forum



PEER REVIEW



<i>Time</i>	3 fasi		
	Fase 1	Fase II	Fase III
<i>Task</i>	Produzione di un artefatto	Revisione dell'artefatto fatto dai colleghi	Revisione del proprio artefatto alla luce dei feedback ricevuti
<i>Team</i>	Si lavora individualmente, a coppie o piccoli gruppi	Si lavora individualmente, a coppie o piccoli gruppi (stessa formazione di Fase I)	Si lavora individualmente, a coppie o piccoli gruppi (stessa formazione di Fase I)
<i>Technology</i>	Editor di testo	Editor di testo	Editor di testo



PIRAMIDE



<i>Time</i>	3 fasi		
	Fase 1	Fase II	Fase III
<i>Task</i>	Produzione di un artefatto	Produzione di un artefatto	Produzione di un unico artefatto
<i>Team</i>	Si lavora a coppie	Si lavora in piccolo gruppo	Si lavora in gruppo medio/grande
<i>Technology</i>	Videoconferenza o Forum	Videoconferenza o Forum	Videoconferenza o Forum



GIOCO DI RUOLO



<i>Time</i>	2 fasi	
	Fase 1	Fase II
<i>Task</i>	Scelta del ruolo da impersonare + Studio di materiali	Elaborazione di un documento condiviso
<i>Team</i>	Si lavora individualmente	Si lavora in piccolo gruppo
<i>Technology</i>	Videoconferenza o Forum	Videoconferenza o Forum



ATTIVAZIONE – EROGAZIONE E VALUTAZIONE

- Come lanciate le attività di gruppo in aula?
- Che tipo di supporto date?
- Come monitorate il lavoro di gruppo?
- Come lo valutate?



EROGARE ATTIVITÀ COLLABORATIVE

- L'attività deve essere «lanciata»: per farlo posso usare sia un evento sincrono, che una modalità asincrona (per es. un msg. in un forum)
- In ogni caso per presentare l'attività occorre per prima cosa enunciare gli OBIETTIVI
- Poi sarà utile spiegare in cosa consiste l'attività (magari attraverso le 4 T)
 - Task (compito)
 - Team (composizione dei gruppi)
 - Technology (quali strumenti verranno usati)
 - Time (la tempistica delle diverse fasi previste)
- Infine servirà mettere a disposizione gli eventuali materiali



EROGARE ATTIVITÀ COLLABORATIVE (SINCRONE)

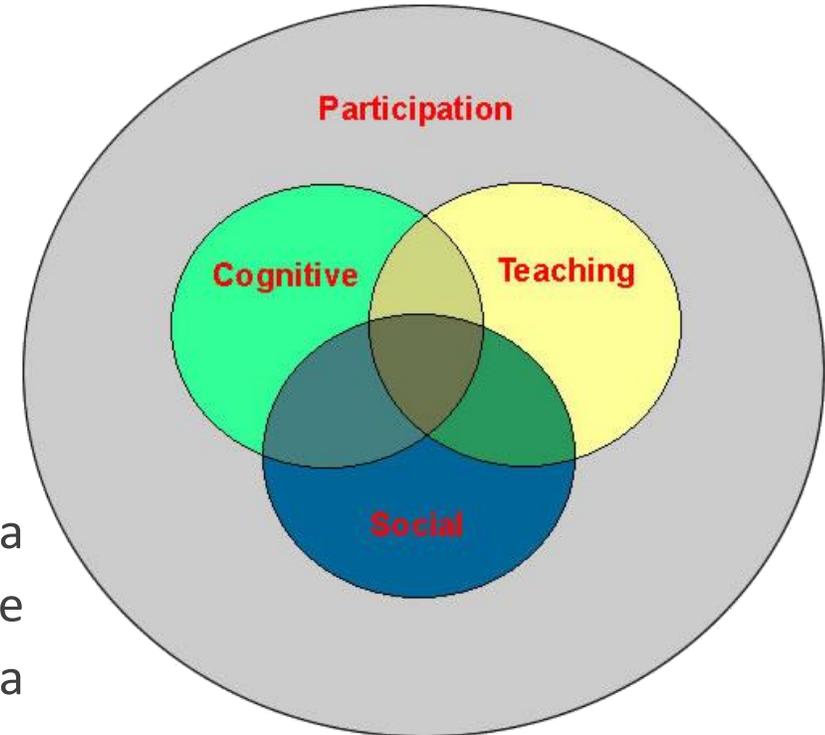
- La video-lezione va progettata: online è meglio non lasciare spazio all'improvvisazione (almeno le prime volte)
- La video-lezione deve essere il più possibile interattiva (almeno attraverso attivazioni)
- Le slides o i materiali vanno preparati in modo adeguato per essere fruiti online
- La parte espositiva del docente deve durare al massimo di 30-40 min.
-



MONITORARE E VALUTARE

- Valutazione del prodotto
- Valutazione del processo

- Dimensione partecipativa
 - Dimensione sociale
 - Dimensione cognitiva
 - Dimensione didattica



[Pozzi et al., 2007]
[Anderson et al., 2001]
[Garrison et al., 1999, 2001]



Istituto per le Tecnologie Didattiche
Consiglio Nazionale delle Ricerche

COSA RESTA DOPO QUESTO WEBINAR

- La registrazione di questo webinar
- Queste slides
- Una risorsa dove sono descritte le tecniche menzionate (in base alle 4Ts)
- Un paio di articoli su questo tema in italiano
- Un questionario:

<https://forms.gle/Zpv9ogDegLDmNJPcA>



RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R. & Archer, W. (2001). Assessing teaching presence in a computer conferencing context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1–17.
- Dillenbourg, P. (Ed.) (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Amsterdam, NL: Pergamon Press.
- Garrison, D. R., Anderson, T. & Archer, W. (1999). Critical inquiry in a text-based environment: computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2/3), 87–105.
- Garrison, R., Anderson, T. & Archer, W. (2001). Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education. *American Journal of Distance Education*, 15(1), 3–21.
- Midoro, V. (2002). Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali. *TD-Tecnologie Didattiche*, 10(1).
- Pozzi, F., Ceregini, A., Persico, D. (2015). "ProgeTTTare" l'apprendimento collaborativo con 4T. *TD-Tecnologie Didattiche*, 23(3).
- Pozzi, F., Ceregini, A., Persico, D. (2016). Designing networked learning with 4Ts. In (Eds.) Cranmer S, Dohn NB, de Laat M, Ryberg T & Sime JA, *Proceedings of the 10th International Conference on Networked Learning 2016*.
- Pozzi, F., Manca, S., Persico, D. & Sarti, L. (2007). A general framework for tracking and analyzing learning processes in computer-supported collaborative learning environments. *Innovations in Education and Teaching International*, 44(2), 169 – 179.



DA COVID A
“CO-VI-D”
(CO-llaborare
VI-rtualmente per
la D-idattica)

Grazie!

Sono pronta a rispondere alle vostre
domande...

Francesca Pozzi pozzi@itd.cnr.it



Istituto per le Tecnologie Didattiche
Consiglio Nazionale delle Ricerche