Appunti per ampliare alcune tematiche

TED-Ed Lesson: creare lezioni a partire da video pubblici

TED è un'organizzazione nonprofit il cui scopo è la diffusione delle idee in ogni ambito attraverso gli strumenti della discussione e della conferenza. TED è acronimo di **Technology Entertainment** e **Design** (tecnologia, intrattenimento e progettazione o ideazione) che si propone come *comunità globale per lo scambio e la diffusione della conoscenza* in ogni ambito, compresa l'educazione.

TED-Ed è la comunità di TED dedicata al mondo educativo che fornisce un servizio di creazione e condivisione di "**lezioni**", Si possono creare lezioni utilizzando i video pubblicati su YouTube e arricchendone la visione con gli strumenti forniti da TED-Ed.
L'aspetto di maggiore interesse è che TED-Ed non si limita a offrire la visione di video, ma consente al docente o agli studenti di *costruire intorno al video un contesto informativamente e comunicativamente ricco* e creato su misura delle esigenze del docente e degli studenti, infatti si dispone dei seguenti strumenti:
 # Whatch (Guarda): è l'interfaccia nella quale avviene la visione del video, il docente può inserire un titolo e un testo in cui possono essere specificati le consegne in relazione a quel video (obiettivi, compiti, argomento, etc.)
 # Think (Pensa): lo studente viene invitato, dopo la visione del video, a rispondere a delle domande in forma di scelte multiple o domande a risposta aperta che vengono salvate e possono essere monitorate dal docente che può verificare:
– le domande completate
– le domande corrette al primo tentativo
– il totale dei tentativi
– le domande a risposta aperta completate
 # Dig Deeper (Andare più a fondo): risorse addizionali che il docente può inserire per l'approfondimento degli argomenti presenti nel video. Si può inserire testo, links a risorse varie, consigli, ulteriori informazioni, un percorso sul web, etc.
 # Discuss (Discussione): per ogni video si possono aprire più discussioni, simili a quelle di un forum, in cui scambiarsi opinioni, chiedere chiarimenti, rispondere a domande, chiarire dubbi, etc.
Altra utile caratteristica è che si può partire da una lezione già esistente e personalizzarla per utilizzarla coni propri studenti. Molto utile anche il motore di ricerca interna che cosnente di cercare facilmente i video in base a vari parametri quali:
– contenuti
– durata
– grado di scuola
– o si può cercare in base all'area disciplinare
Per avere una chiara comprensione delle potenzialità e caratteristiche di questo servizio consiglio la visione di questo video, dura 2:42 minuti dove si possono abilitare i sottotitoli in italiano:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=ncqVw1sx-04

Il modello SAMR per l'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica

Grazie all'uso delle nuove tecnologie è possibile anche rivoluzionere il modo in cui gli studenti apprendono. Ciò può a venire a patto che l'introduzione del digitale sia pensato e correttamente integrato nella propria prassi didattica: senza un'attenta programmazione, l'uso della tecnologia può anche essere un ostacolo.
Esistono vari modelli per l'uso delle tecnologie nelle classi, uno di questi è il **modello SAMR** (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) sviluppato dal Ruben Puentedura. Uno dei suoi punti di forza è quello di permettere ai docenti di analizzare quanto sia efficace l'uso della tecnologia nel processo di insegnamento/apprendimento.
Ma quali sono le caratteristiche delle varie fasi del modello?
Nella fase di **Sostituzione** la tecnologia viene utilizzata solamente come uno strumento alternativo per portare a termine un compito, quindi non si ha un vantaggio per l'apprendimento da parte dello studente che utilizzerà i messi informatici solo, per esempio, per scrivere una relazione.
Nella fase di **Ampliamento** la tecnologia continua ad essere un sostituto dei mezzi tradizionali, ma in questo caso può apportare dei benefici al processo di apprendimento. Infatti, se lo studente utilizza un software per la scrittura, può anche sfruttarne le funzionalità del controllo ortografico, apprendendo quindi dalla macchina.
Nella fase di **Modifica** si ha il vero vantaggio, in quanto la tecnologia ha un ruolo importante nel processo di insegnamento/apprendimento. Proprio per questo è necessaria una progettazione a monte per sfruttare al meglio le opportunità del digitale nella didattica. Per esempio, in questo caso gli studenti possono utilizzare i programmi di videoscrittura per realizzare dei compiti in forma collaborativa, sfruttando le varie risorse nei cloud.
Nella fase della **Ridefinizione** la tecnologia è utilizzata con lo scopo di migliorare l'apprendimento dello studente. Per esempio un gruppo di allievi, dopo aver lavorato in forma collaborativa a un documento, possono renderlo disponibile a tutti in un sito web o su un blog gestito dalla classe.

S.A.M.R.

Il cambiamento è nel dettaglio!

Il modello **SAMR** è stato sviluppato da **Ruben Puentedura** con l'obiettivo di facilitare l'azione di integrazione delle nuove tecnologie nella didattica. Infatti il semplice utilizzo di applicazioni web, dispositivi digitali, etc. non produce automaticamente e magicamente un miglioramento della qualità dell'apprendimento.
Usare il web, apps per dispositivi mobili, dispositivi digitali come LIM o Tablet, in aula e con gli studenti, non significa avere integrato le nuove tecnologie nella didattica.
L'integrazione avviene solo se si muove da **premesse pedagogiche**, si individuano gli obiettivi educativi che si vuole conseguire, si inseriscono le tecnologie entro questo quadro, selezionandole e adattandole alle esigenze degli studenti e del docente e inserendole nella situazione reale in cui si prevede di sviluppare l'attività didattica e nel contesto comunicativo, metodologico, disciplinare/interdisciplinare nel quale si agisce. In altri termini l'innovazione è una questione didattica e non tecnologica, ma non può prescindere da una conoscenza e padronanza delle tecnologie.

L'acronimo SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) indica le fasi dell'integrazione delle tecnologie nella didattica:

1. **Sostituzione**: la tecnologia è utilizzata come uno strumento alternativo a quelli tradizionali, senza un reale cambiamento. Vi possono essere situazione in cui ciò si rende conveniente o necessario, ma non vi sono vantaggi reali in termini di apprendimento e insegnamento.
Esempio: anziché scrivere a mano, gli studenti utilizzano una app per scrivere una relazione

2. **Sviluppo**: la tecnologia è utilizzata ancora come sostitutiva delle metodologie tradizionali; essa apporta alcuni miglioramenti rispetto alle modalità di esecuzione del compito; non produce un netto miglioramento dell'esperienza di apprendimento.
***Esempio**: utilizzo di una applicazione per la scrittura digitale, sfruttandone le funzionalità (inserimento immagini, controllo ortografico, layout pagina, ipertestualità, etc.) con risultati non ottenibili precedentemente.*

3**. Modificazione**: è in questa fase che la tecnologia comincia a potenziare insegnamento e apprendimento; infatti i compiti vanno progettati in modo da ottimizzare l'utilizzo e l'impatto delle tecnologie.
***Esempio**: il documento realizzato collaborativamente viene pubblicato sul web tramite un blog, un sito web o altro. Gli studenti sono in genere più motivati quando sanno che il frutto della loro attività sarà mostrato ad altre classi e condiviso con un pubblico reale. Inoltre questo permette di commisurare le loro abilità linguistiche con il giudizio del pubblico. Comprensione e gradimento devono tenere conto, nel momento stesso della composizione, dell'audience e dovranno anche confrontarsi con le reazioni di questa.*

4. **Ridefinizione**: in questa fase la tecnologia determina un netto miglioramento e potenziamento dell'esperienza di apprendimento e ottiene i risultati migliori. Le attività sono nuove rispetto a quelle tradizionali, rese possibili dalle tecnologie educative e disegnate in modo da sfruttarne appieno le potenzialità.
***Esempio**: gli studenti possono utilizzare una applicazione web o mobile per scrivere in modalità collaborativa e cloud. Tale attività consente loro di commentare in tempo reale il testo, dialogare secondo un approccio peer tutoring. Questo determinerebbe un risultato finale migliore rispetto alla realizzazione di un documento in modalità tradizionale (individuale e con la scrittura manuale).*

https://www.youtube.com/watch?time_continue=25&v=9UqyVUxitDA

https://www.youtube.com/watch?v=SC5ARwUkVQg

CHE COS'È L'INSEGNAMENTO DELLE LINGUE BASATO SULLE ATTIVITÀ?

"TBLT (Task-Based Language Teaching) si riferisce a un approccio basato sull'uso dei compiti come unità centrale di pianificazione e istruzione nell'insegnamento delle lingue " - Richards and Rogers (2001; 223)

L'apprendimento delle lingue basato sulle attività, a volte riferito all'istruzione basata sulle attività, "rende centrale l'esecuzione di compiti significativi nel processo di apprendimento" (Harmer, 2007; 71). Alcuni sostengono che sia derivato dall'insegnamento della lingua comunicativa poiché sostiene alcuni dei principi proposti da questo movimento degli anni '80. Ad esempio, Richard e Rogers riassumono simili paralleli in questo modo:

- Le attività che implicano una comunicazione reale sono essenziali per l'apprendimento delle lingue.
- Le attività in cui la lingua viene utilizzata per svolgere attività significative promuovono l'apprendimento.
- La lingua che è significativa per lo studente supporta il processo di apprendimento.

L'obiettivo principale dell'attività in classe è il compito e il linguaggio è lo strumento che gli studenti usano per completarlo. L'attività è un'attività in cui gli studenti utilizzano la lingua per raggiungere un risultato specifico. Il concetto di un compito utilizzato in classe non è nuovo; in effetti, gli insegnanti hanno utilizzato le attività per centinaia di anni. Ai tempi della traduzione della grammatica, il compito era una traduzione spesso da una fonte letteraria. Negli anni '50, i compiti potevano essere visti nelle pratiche di formazione professionale. Oggigiorno, quando pensiamo a compiti, possono venire in mente progetti per la produzione di poster, brochure, opuscoli, presentazioni orali, riproduzioni radiofoniche, video, siti Web e performance drammatiche. Il modo tradizionale con cui gli insegnanti hanno utilizzato le attività è il seguito di una serie di lezioni basate su struttura / funzione o vocabolario in cui le attività vengono utilizzate come attività di "estensione" come parte di un corso strutturato e graduale. Nunan (1989; 10), tuttavia, definisce un'attività come un'attività in classe che coinvolge gli studenti nella comprensione, nella manipolazione, nella produzione o nell'interazione nella lingua di destinazione, mentre la loro attenzione è principalmente focalizzata sul significato piuttosto che sulla forma.

Nell'insegnamento basato sulle attività, i compiti sono fondamentali per l'attività di apprendimento. TBLT si basa sulla convinzione che gli studenti possano apprendere in modo più efficace quando le loro menti sono focalizzate sull'attività, piuttosto che sulla lingua che stanno utilizzando. L'attività deve riflettere la vita reale e gli studenti si concentrano sul significato; sono liberi di usare qualsiasi lingua vogliano. Giocare un gioco, risolvere un problema o condividere informazioni o esperienze, possono essere tutti considerati compiti rilevanti e autentici.

Willis (1996), un sostenitore del TBLT, nel suo libro *A Framework for Task-Based Learning* suggerisce un modello per l'uso del TBLT in classe. Questo consiste di:

- **Attività pre-attività un'introduzione all'argomento e al compito** - in questa fase l'insegnante introduce e definisce l'argomento e gli studenti si impegnano in attività che li aiutano a ricordare parole e frasi che saranno utili durante lo svolgimento del compito principale o per imparare nuove parole e frasi che sono essenziali per il compito
- **Ciclo di attività: Attività> Pianificazione> Rapporto** : qui gli studenti eseguono l'attività (in genere un esercizio di lettura o di ascolto o un'attività di risoluzione dei problemi) in coppia o in piccoli gruppi. Quindi preparano un rapporto per l'intera classe su come hanno svolto il compito e su quali conclusioni hanno raggiunto

- **Focus e feedback sulla lingua** - presentano le loro scoperte alla classe in forma orale o scritta. La fase finale è la fase di messa a fuoco linguistica, durante la quale vengono evidenziate e elaborate le caratteristiche linguistiche specifiche dell'attività. A questo punto, anche il feedback sulla performance degli studenti nella fase di segnalazione può essere appropriato.

  I principali vantaggi del TBLT sono che il linguaggio viene utilizzato per uno scopo autentico, nel senso che dovrebbe avvenire una vera comunicazione e che nella fase in cui gli studenti stanno preparando il loro rapporto per l'intera classe, sono costretti a considerare la lingua in generale piuttosto che concentrarsi su una singola forma (come nel modello PPP). Mentre lo scopo del modello PPP è quello di condurre dall'accuratezza alla fluidità, l'obiettivo del TBLT è quello di integrare tutte e quattro le competenze e passare dalla fluidità alla precisione e alla fluidità. La gamma di compiti disponibili (lettura di testi, testi di ascolto, risoluzione di problemi, giochi di ruolo, questionari, ecc.) Offre una grande flessibilità in questo modello e dovrebbe portare ad attività più motivanti per gli studenti.
  I corsi di inglese più moderni sono abbastanza eclettici, utilizzando una combinazione di vari metodi e approcci nelle lezioni quotidiane. Ma ti sfido a un esperimento: perché non provare a utilizzare un approccio TBLT nella tua classe l'anno prossimo? Considera queste aree:

  - Se l'apprendimento basato su attività è efficace come base per una classe
  - Se puoi 'prendere un posto in dietro' in classe e rendere le lezioni più centrate sullo studente
  - Come gli studenti sentono di non essere presentati agli elementi linguistici, si sentono ancora come se fossero "istruiti"?
  - Se gli studenti sono rimasti impegnati durante la lezione.
  - Se gli studenti hanno effettivamente usato la lingua di destinazione durante il completamento dell'attività.

  Ma il COMPITO, a quali criteri deve rispondere?
  I principali sono rappresentati dall'essere:
  1. Autentico, cioè relativo alla vita reale, coinvolge i processi del mondo reale dell'uso della lingua (anche se il compito è artificiale)
  2. Combinazione delle abilità linguistiche
  3. Concentrato sul significato
  4. Gli studenti devono raggiungere un obiettivo o un risultato specifici
  5. Concentrato sulla forma (grammatica su richiesta ed in seconda battuta).