

Convegno "Didattica Orientativa: il metodo A.D.V.P."
Palermo, 3-4 dicembre 2007

I Learning Object

e la Didattica Orientativa

Dott.ssa Elisabetta La Monica





L'Orientamento attraverso i Learning Object

L'ORIENTAMENTO mira a:



«formare l'individuo a saper gestire
liberamente, con autonomia e responsabilità le
proprie scelte»

(Viglietti, 1989)



L'Orientamento attraverso i Learning Object

mediante



□ lo studio	⇒	che dà conoscenze e convinzioni
□ le esercitazioni pratiche applicative	⇒	che danno conoscenze operative
□ l'assimilazione di atteggiamenti pertinenti	⇒	che assicurano adattabilità e flessibilità al cambiamento



L'Orientamento attraverso i Learning Object

Per favorire lo sviluppo del processo di orientamento occorre:



1. rendere attivo il giovane facendolo diventare protagonista

2. guidarlo e sostenerlo nell'esercizio delle abilità mentali che sono implicate nel processo di maturazione personale e professionale

3. suscitare interessi e coinvolgere affettivamente il giovane in esperienze motivate



I Learning Object e la Didattica Orientativa

LEARNING OBJECT



Metodo di
Activation du Développement
Vocationnel et Personnel



I Learning Object e la Didattica Orientativa

Learning Object ↔ Metodo A.D.V.P.



per favorire il processo di maturazione della
futura scelta professionale dell'adolescente, in
particolare



nella costruzione e nello svolgimento di esercizi
che attivino la capacità di decidere in modo
razionalmente ed affettivamente efficace



La Didattica Orientativa e le ICT

Le *Information and Communication Technology* (ICT) possono:

- trasformare il ruolo dell'insegnante
- consentire nuove organizzazioni dell'ambiente scolastico
→ le cosiddette "scuole senza classi"
- rendere più familiare ai ragazzi nati nell'epoca digitale la scuola con i suoi contenuti e strumenti di lavoro
- favorire un nuovo modo di apprendere, centrato su quello che fa l'alunno e non su quello che fa l'insegnante
- promuovere la comunicazione



La Didattica Orientativa e i Learning Object





La Didattica Orientativa e i Learning Object

Learning Object



Facendo uso di questo nuovo “Oggetto di Apprendimento”
l’alunno ha l’occasione di utilizzare forme diversificate di
intervento didattico in modo da tenere presenti e trarre il
massimo vantaggio dalle sue capacità cognitive e di
acquisire strategie di apprendimento più raffinate e
coerenti con esse

Personalizzazione
dell’apprendimento

Motivazione
all’apprendimento



La Didattica Orientativa e i Learning Object

Definizioni di Learning Object

«ogni entità digitale o non digitale che può essere utilizzata, riutilizzata o indicata come riferimento durante l'apprendimento supportato dalle nuove tecnologie»

LTSC



La Didattica Orientativa e i Learning Object

Definizioni di Learning Object

**«ogni risorsa digitale che può essere riutilizzata
per supportare l'apprendimento»**

Wiley, 2000



La Didattica Orientativa e i Learning Object

Definizioni di Learning Object

«ogni entità **digitale o non digitale** che può essere **utilizzata, riutilizzata** o indicata come riferimento durante l'apprendimento supportato dalle nuove tecnologie»

(LTSC)

«ogni risorsa **digitale** che può essere **riutilizzata** per supportare l'apprendimento»

(Wiley, 2000)



Proprietà e caratteristiche dei Learning Object

MULTIMEDIALI

- ◆ Si piegano ad un uso multicanalizzato
- ◆ Presentano una ricchezza espressiva non consentita dal supporto cartaceo

FLESSIBILI

- ◆ Rappresentano l'occasione per sostituire la concezione del testo come oggetto chiuso e statico con quella di un testo dinamico

COLLABORATIVI

- ◆ Pongono l'accento sugli aspetti interattivi – di tipo personale - della conoscenza



I Learning Object

Questa è l'idea di base dei Learning Object:

- Sono piccoli blocchi di istruzione indipendenti dal contesto e autonomi l'uno dall'altro
- Possono essere assemblati e riutilizzati:
 1. in maniera ogni volta diversa
 2. innumerevoli volte
 3. e in contesti differentisenza dover riprogettare ogni volta l'intero corso



I Learning Object

- Il loro riassettaggio avviene seguendo una sequenzialità che permette di dar luogo a percorsi didattici distinti e adeguati alle esigenze peculiari dell'utente finale
- Combinando insieme Learning Object diversi si possono realizzare percorsi di apprendimento diversi l'uno dall'altro



Elementi fondamentali di un Learning Object

Un'unità di conoscenza in formato digitale è costituita da:

1

Obiettivo

2

Conoscenze disciplinari

3

Esercizi

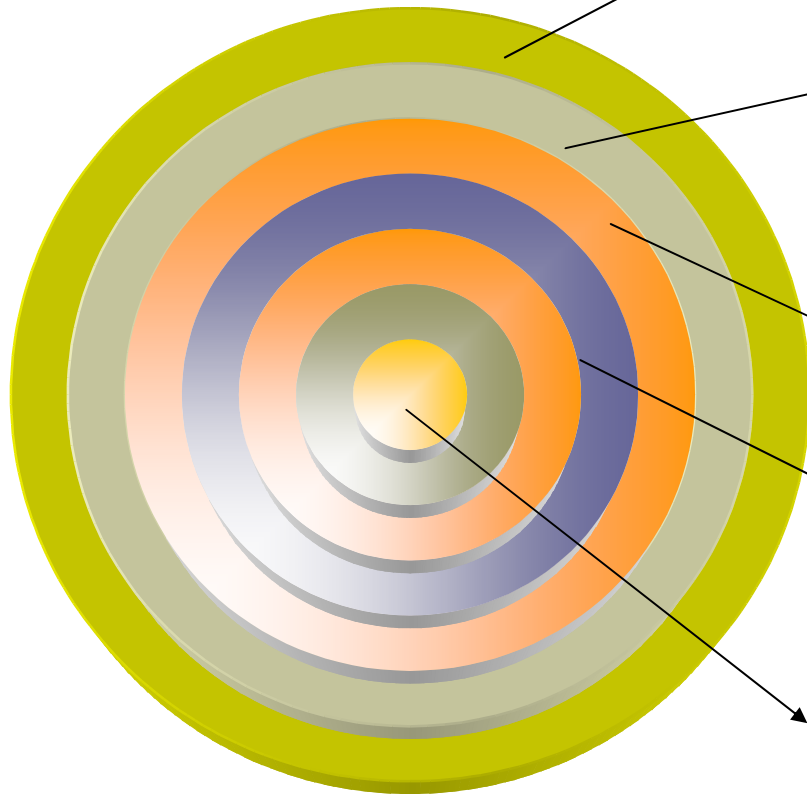
4

Valutazione



Caratteristiche di un Learning Object

Learning Object



FLESSIBILITÀ

FACILITÀ DI RICERCA, GESTIONE
E AGGIORNAMENTO DEI
CONTENUTI

APPROCCIO *JUST IN TIME*
APPROCCIO *JUST ENOUGH*

INTEROPERABILITÀ

RIUSABILITÀ



Tipologie di Learning Object

Non esistono tipologie standardizzate di *Learning Object*.

Possono essere:

- ***semplici***, cioè contenere solo del testo o delle immagini, video, suoni, anche integrati tra loro, ma con una funzione prettamente informativa
- ***di tipo pratico***, cioè essere altamente interattivi e favorire l'apprendimento attraverso la pratica: casi studio, giochi, simulazioni, *test* e autovalutazione, etc.
- ***integrati***, cioè unire una parte informativa ad una pratica, come potrebbe essere, ad esempio, una simulazione supportata da informazioni sul "come procedere"



Classificazione dei Learning Object

1. Learning Object fondamentale

è una singola risorsa digitale non combinata
con nessun'altra

(Wiley, 2000)



Classificazione dei Learning Object

2. Learning Object combinato chiuso

è costituito da un piccolo numero di risorse digitali combinate al momento della progettazione. Gli elementi che lo costituiscono non sono individualmente accessibili e per questo non possono essere singolarmente riutilizzati

(Wiley, 2000)



Classificazione dei Learning Object

3. Learning Object combinato aperto

è costituito da un numero maggiore di risorse che sono combinate da un *computer* in tempo reale quando l'utente formula la richiesta. Gli elementi costitutivi sono singolarmente recuperabili.

I *Learning Object combinati aperti* possono costituire unità didattiche complete, poiché integrano risorse fondamentali e risorse combinate chiuse

(Wiley, 2000)



Classificazione dei Learning Object

4. Learning Object espositivo

possono o utilizzare oggetti accessibili in rete e combinarli o generare oggetti e combinarli, per creare presentazioni da utilizzare come riferimento per l'insegnamento-apprendimento, le esercitazioni, i test di verifica. Questi Learning Object possono essere riutilizzati più volte in contesti simili, ma relativamente poco in contesti diversi da quello per il quale sono stati progettati

(Wiley, 2000)



Classificazione dei Learning Object

5. Learning Object didattico

combina *risorse fondamentali, risorse combinate chiuse e risorse espositive* e permette la valutazione delle interazioni tra gli studenti e queste combinazioni di risorse create a sostegno immediato di strategie formative

(Wiley, 2000)

Guida per la costruzione di un esercizio A.D.V.P.

COSTRUZIONE DI UN ESERCIZIO A.D.V.P.

Guida metodologica

1. Scegliere un obiettivo generale di orientamento, adeguato al livello di sviluppo della capacità di scelta e di progettazione del sé professionale degli alunni
2. Definire le caratteristiche degli alunni cui l'esercizio è proposto
3. Individuare quale delle quattro forme di pensiero l'esercizio intende attivare prioritariamente
4. Nella formulazione dell'esercizio tenere presenti i principi didattici del "far provare", far risolvere e motivare
5. Focalizzare l'obiettivo specifico dell'esercizio in modo che sia operativamente verificabile
6. Passare alla progettazione dell'esercizio

Guida per la costruzione di un esercizio A.D.V.P.

Punti da tenere presenti nella progettazione dell'esercizio

a. Denominazione dell'esercizio

- dare un **titolo** pertinente e, se possibile, originale

b. Introduzione dell'esercizio

- indicare lo **scopo** del lavoro e il suo **punto di arrivo**
- indicare la **metodologia** di lavoro (divisione in gruppi, materiale da usare, tempi, ...)

Guida per la costruzione di un esercizio A.D.V.P.

Punti da tenere presenti nella progettazione dell'esercizio

c. Svolgimento del lavoro

- predisporre il **materiale** da utilizzare
- spiegare in dettaglio **cosa devono fare gli alunni**
- spiegare che **cosa deve fare il docente** nel presentare l'esercizio e nell'assistere gli alunni durante il loro lavoro

d. Controllo e sintesi dei risultati

- Questionario
- "Dovresti conoscere ..."
- "Dovresti saper fare ..."

Griglia di Analisi dei Learning Object

1	Titolo LO	Indicare il titolo del LO
2	Nome file	Indicare il nome del file del LO
3	Disciplina	Indicare la disciplina di riferimento (aggiungerne altre nel caso si ritenga il LO adatto anche per altre discipline)
4	Livello	Indicare classe/i e ordine/i di scuola che si considerano adatti alla fruizione dell'oggetto
5	Contesto d'uso	Indicare per le modalità secondo cui il LO preso in esame può essere utilizzato (indicare una o più possibilità: spunto per il lavoro di gruppo, ausilio alla spiegazione, esercitazione individuale, come compito a casa, etc.)
6	Prerequisiti	Indicare i prerequisiti che si ritengono necessari per la fruizione dell'oggetto

7	Obiettivi di apprendimento	Commentare gli obiettivi presentati in copertina. Indicare l'aderenza degli obiettivi presentati rispetto agli standard (eventuali)
8	Coerenza	Indicare se il contenuto è coerente con gli obiettivi presentati, se uno o più obiettivi non vengono raggiunti dal LO
9	Contenuto	Dare indicazioni relativamente alla accuratezza, eventuali errori del contenuto, etc.
10	Motivazione	Indicare se e come l'oggetto può stimolare la motivazione degli studenti
11	Fruizione	Indicare eventuali difficoltà di fruizione del LO
12	Aspetti positivi	Indicare gli aspetti didattici (o altro) positivi del LO
13	Aspetti negativi	Indicare gli aspetti didattici (o altro) positivi del LO
14	Note	Indicare altri commenti non compresi fra le precedenti voci