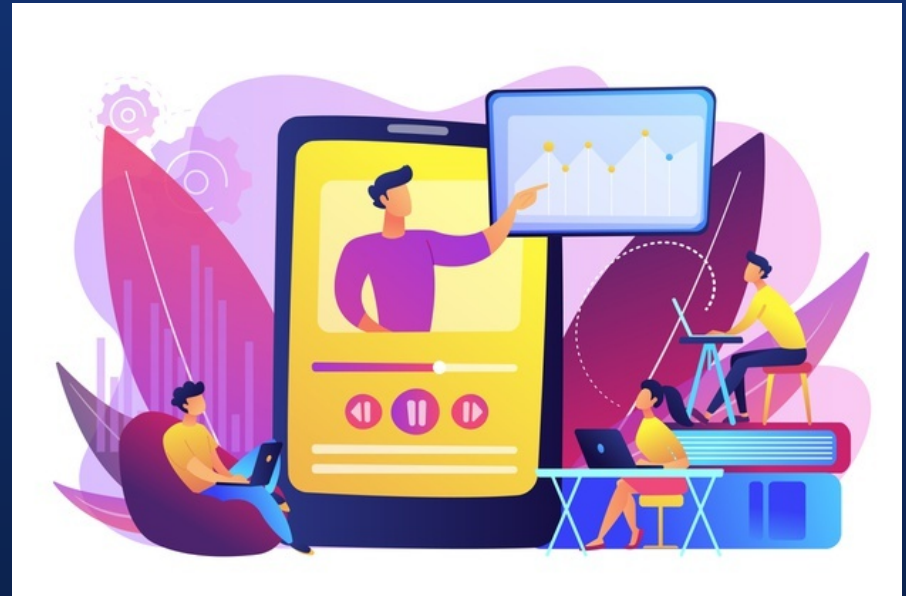
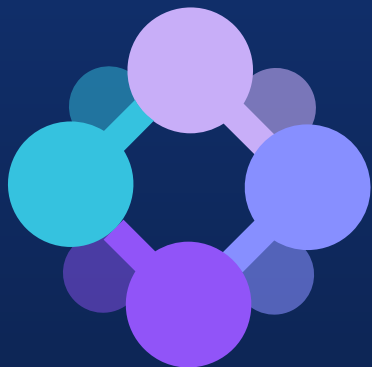




Tecnologie digitali e approcci pedagogici digitali per migliorare i programmi C_VET MODULO 2






Tecnologie digitali e
approcci pedagogici
digitali per migliorare i
programmi C_VET

Benvenuti al modulo 2.

In questo MODULO imparerete a conoscere la Pedagogia digitale, e come ripensare il paradigma della mediazione didattica in un contesto educativo dominato dalla tecnologia digitale, mantenendo gli studenti al centro dell'azione formativa.



"L'educazione non è una
preparazione alla vita;
l'educazione è la vita stessa".

-John Dewey



INDICE DEI CONTENUTI

U.1

Quali possibilità offre
la "Pedagogia
Digitale"?

U.2

Qual è la sfida della
"Pedagogia digitale"?

U.3

Livello esperienziale in
"Pedagogia digitale"

U.4

Un approccio "centrato
sullo studente

U.5

Proiettiamo!



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Dopo aver completato questo MODULO, sarete in grado di...



Applicare e sfruttare efficacemente il potenziale della Pedagogia Digitale



Evitare i rischi e gestire le sfide dell'ambiente di apprendimento virtuale



Creare e organizzare un percorso virtuale di apprendimento adattato



U.

1
Quali
possibilità offre
la "Pedagogia
Digitale"?





Imparare attraverso la tecnologia o imparare la tecnologia?

In questi anni di crisi e incertezza, il concetto di "pedagogia digitale" è diventato confuso e, a volte, fuorviante. Le tecnologie digitali sono ormai una presenza costante nella nostra vita quotidiana. Questa tendenza ha generato una sorta di preoccupazione diffusa che il progresso economico e culturale di un paese possa dipendere dalla capacità di "padroneggiare" la tecnologia. In questo paragrafo descriveremo brevemente le conseguenze di questo nuovo ambiente sociale ed educativo e i malintesi che spesso ne derivano all'interno dei contesti educativi.







Cos'è la pedagogia digitale?

Gettare un computer in una classe non rende l'apprendimento efficace: gli insegnanti devono capire come usare la tecnologia in modo fruttuoso, comprendere le teorie dell'apprendimento dietro la pratica e sapere come selezionare la tecnologia giusta per i risultati di apprendimento che cercano. Gli insegnanti hanno bisogno di una pedagogia digitale. In termini semplici, una **pedagogia digitale è lo studio di come insegnare usando le tecnologie digitali.**





Per gli studenti ciò che è più prezioso è il pensiero critico e indipendente. Gli educatori devono dare spazio agli studenti per lavorare e creare **da soli**, assegnando loro il compito di inventare prodotti che dimostrino il "proprio apprendimento" così come prodotti che dimostrino la conoscenza. Questa enfasi sul pensiero critico e indipendente collega la pedagogia digitale alle idee del costruttivismo che:

- 1- Gli studenti imparano meglio quando si impegnano attivamente (non quando ricevono passivamente);
 - 2- L'apprendimento è un processo sociale;
 - 3- L'obiettivo dell'insegnamento e dell'apprendimento è quello di fornire agli studenti una serie di esperienze che facilitino le loro connessioni e la costruzione della conoscenza.
- 

2 diversi punti di vista sull'e-learning:

- La ricerca sui processi di apprendimento suggerisce che le dinamiche psicologiche non cambiano quando viene introdotta la tecnologia. Meccanismi come la memoria e lo sviluppo cognitivo si articolano nell'era digitale in modo non dissimile da come si articolavano in tempi "pre-digitali". Questo è un aspetto da stabilire a priori, a meno che non si voglia concedere credibilità scientifica alla "teoria" secondo cui le tecnologie digitali hanno alterato le dinamiche di apprendimento degli individui nati negli anni Novanta (i cosiddetti "neomillennials" o "nativi digitali" - Bennett, Maton e Kervin, 2008).

- Si afferma che i nativi digitali imparano diversamente dalle generazioni passate di studenti. Si ritiene che siano studenti attivi ed esperienziali, abili nel multi-tasking e dipendenti dalle tecnologie di comunicazione per accedere alle informazioni e per interagire con gli altri. C'è un crescente apprezzamento per il fatto che il vecchio approccio è inadatto ai bisogni intellettuali, sociali, motivazionali ed emotivi della nuova generazione" (Tapscott, 1998, p.131). A questo fa eco l'affermazione di Prensky (2001) che: "I nostri studenti sono cambiati radicalmente. Gli studenti di oggi non sono più le persone che il nostro sistema educativo è stato progettato per insegnare".



Il dibattito è ancora aperto, ma sappiamo - a causa dei diversi blocchi che abbiamo dovuto sopportare durante la primavera di Covid19 - quanto la nostra possibilità di lavorare, studiare e impegnarsi nella formazione professionale sia strettamente legata alla tecnologia digitale.



Cosa dovremmo chiedere a noi stessi?

Mentre studenti e lavoratori di tutto il mondo stanno tornando all'apprendimento in persona, la società sta esplorando cosa significa per loro la realtà dell'insegnamento online:

- **Com'è davvero la nuova pedagogia dell'insegnamento online su scala?**
- **Che aspetto ha l'apprendimento messo in pratica in questo nuovo ambiente?**
- **Come può l'apprendimento online produrre esperienze di apprendimento efficaci?**

Quello che abbiamo iniziato a scoprire è che non c'è nessuna prova empirica che dica che l'istruzione in classe porta benefici agli studenti (rispetto alle alternative) dal punto di vista dei risultati di apprendimento. Educatori e insegnanti - lavorando con diversi tipi di studenti - hanno iniziato a sperimentare utilizzando sfide personali, lavoro in piccoli gruppi, apprendimento basato su progetti e la registrazione di brevi video. Hanno iniziato a esplorare la pedagogia, e la formazione C_Vet, sulla base della nuova realtà "pandemica".



Pro. della pedagogia digitale applicata all'apprendimento C_Vet:

NESSUN CONFINE

FISICO

Gli studenti possono "connettersi"
da tutto il mondo

CONDIVISIONE DI BUONE PRATICHE

È più facile imparare dall'esperienza
di altre persone e situazioni

CO-LAVORO E CO- APPRENDIMENTO

Un ambiente di gruppo può essere
estremamente produttivo e funzionale per
la pratica C_Vet

MENTORING E PEER EDUCATION

il metodo misto può migliorare le
prestazioni di apprendimento

APPRENDIMENTO PERMANENTE

L'e-learning può aiutare a integrare
l'apprendimento a lungo termine
nell'educazione formale

OPEN SOURCE

Usando materiale di open sources
possiamo superare le differenze
economiche e di classe tra gli studenti






U.

2

Qual è la sfida
della pedagogia
digitale?





Nuovi strumenti nuovo bisogno

Si sa, entrare in un nuovo contesto richiede sempre aggiustamenti, la pedagogia digitale non è diversa:

I problemi principali che possiamo identificare mentre ci avviciniamo a questo nuovo metodo:

- Divario digitale (DIGITAL DIVIDE);
- Apprendimento a distanza;
- Ripensare la mediazione didattica;



Digital divide



Definire il "Digital Divide"

L'interazione tra l'uomo e il computer è notevolmente aumentata man mano che ci siamo inoltrati nel ventunesimo secolo. La capacità di accedere ai computer e a internet è diventata molto importante per immergersi completamente negli aspetti economici, politici e sociali di/in tutto il mondo.

Tuttavia, non tutti hanno accesso a questa tecnologia!

Il concetto di "digital divide" si riferisce al crescente divario tra i membri sfavoriti della società (specialmente le persone povere, che vivono in contesti rurali. Pensiamo agli anziani e alle persone con disabilità, a quella fetta di popolazione che non ha accesso ai computer o a internet) e quelle avvantaggiate (le persone ricche, la classe media e i giovani che vivono nelle aree urbane e suburbane che hanno facilmente accesso alla tecnologia così come ottime capacità di comprensione dei suoi linguaggi).





Fattori che contribuiscono al digital divide

Anche se il numero di persone con accesso ai computer e a Internet continua a salire su base annua, il digital divide continua anche a crescere a un ritmo allarmante. Il divario digitale è stato sostanzialmente ridotto nell'ultimo decennio in Europa, ma il problema non è del tutto risolto: secondo il [quadro di valutazione dell'agenda digitale della Commissione europea del 2015](#), due obiettivi correlati sono già stati raggiunti (tutte le famiglie dell'UE possono accedere alla banda larga di base e il 75% degli europei sono utenti regolari di Internet). Tuttavia, c'è il pericolo che gli obiettivi relativi alla banda larga veloce e ultraveloce vengano mancati, soprattutto nelle zone remote e di campagna. Inoltre, rimangono importanti sfide sull'uso di internet, dato che circa la metà della popolazione meno istruita e degli anziani non lo usa regolarmente, e circa 58 milioni di cittadini europei (di età compresa tra i 16 e i 74 anni) non lo ha mai usato. Il divario digitale varia anche tra gli Stati membri.





FATTORI PRINCIPALI

ISTRUZIONI



L'allargamento dei livelli d'istruzione sembra amplificare il divario digitale; le famiglie con livelli d'istruzione più alti hanno sempre più probabilità di usare computer e Internet

CLASSE



Anche la classe gioca un ruolo significativo nel divario crescente. A causa dei livelli di reddito più bassi, i quartieri poveri non hanno le infrastrutture disponibili nelle aree ricche. Le strutture di telecomunicazione sono più facilmente disponibili per le comunità più ricche.

ETNICITÀ



Le migrazioni sono un fenomeno ampiamente vissuto in Europa. La discriminazione può essere esacerbata se l'accesso e/o la padronanza dei media digitali sono incompleti. Sebbene le nuove tecnologie abbiano il potenziale per creare una società più inclusiva e ridurre le disuguaglianze, hanno anche il potere di amplificare le disuguaglianze esistenti o addirittura creare nuove





Durante la pandemia:

Secondo l'UNESCO, anche nei paesi più sviluppati del mondo, durante la prima crisi COVID-19, l'accesso all'istruzione digitale era circa il 90 %, con il 10 % degli alunni che rimanevano indietro. Meno del 25 % dei paesi a basso reddito ha fornito qualche forma di apprendimento a distanza. La pandemia ha sottolineato gravi discrepanze nell'apprendimento in tutta l'UE, con il 32% degli alunni in alcuni stati membri che non hanno avuto accesso all'istruzione per diversi mesi. Si teme che questo diminuirà i futuri livelli di reddito per un'intera generazione e avrà un impatto negativo sulla produttività del lavoro e sulla competitività dell'Unione Europea nel suo complesso.





E che dire di C_Vet?

La pandemia ha portato la C_VET al centro della scena, evidenziando la necessità per gli individui di rivalutare le loro prospettive di carriera. L'educazione degli adulti e la formazione professionale continua (C_VET), sono definite come: **qualsiasi attività di apprendimento intrapresa da adulti (occupati o meno) con l'intenzione di migliorare le proprie conoscenze o competenze.**

La pandemia di COVID ha forzato un ripensamento critico sul valore e lo status della C_VET, dato il bisogno tremendo di qualificazione, riqualificazione e aggiornamento delle competenze. In un recente sondaggio del McKinsey Global Survey, l'87% dei dirigenti ha dichiarato che ci sono già delle carenze di competenze nella forza lavoro e che - laddove non ci fossero - ci si aspetta intervengano entro pochi anni. Quasi tutti gli intervistati hanno dichiarato che colmare il gap di competenze sia una priorità per le loro organizzazioni, si notifica però che meno della metà degli intervistati ha un'idea chiara di come affrontare il problema (Agrawal et al., 2020). Il Covid-19 ha solo reso questo problema più urgente.





Apprendime nto a distanza



Cos'è l'apprendimento a distanza?

L'apprendimento a distanza, chiamato anche educazione a distanza, e-learning e apprendimento online, è una forma di educazione in cui gli elementi principali includono la separazione fisica di insegnanti e studenti durante l'istruzione e l'uso di varie tecnologie per facilitare la comunicazione studente-insegnante e studente-studente. L'apprendimento a distanza si è normalmente concentrato su studenti non tradizionali, come i lavoratori a tempo pieno e i non residenti o gli individui in regioni remote che non sono in grado di frequentare le lezioni in aula. Tuttavia, l'apprendimento a distanza è diventato una parte consolidata del mondo educativo, con tendenze che indicano una crescita continua. Solo nell'istruzione superiore degli Stati Uniti, più di 5,6 milioni di studenti universitari erano iscritti ad almeno un corso online nell'autunno del 2009, rispetto a 1,6 milioni nel 2002.






Pro e contro



- Nessun limite di spazio;
- Orari e tempi flessibili;
- L'uso di strumenti di apprendimento a distanza permette di diversificare il processo educativo, renderlo molto più interessante ed efficace;



- Digital Divide;
 - Limiti tecnologici;
 - Nessun contatto fisico (difficoltà a leggere l'umore e l'energia della classe);
 - Livello inferiore di attenzione;
- 



Mediazione e didattica



Cos'è la mediazione didattica?

Nel 1967 Bruner ricordava come "l'essenza del processo educativo consiste nel fornire strumenti e modelli dialogici che permettano di tradurre l'esperienza in sistemi più efficienti di notazione e ordinamento" (Bruner, 1967: p. 42) e come questo processo sia mediato dalle tecnologie in quanto "l'uso delle facoltà mentali dell'uomo dipende dalla sua capacità di creare e usare 'strumenti' o 'attrezzi' o 'tecnologie' che lo rendono capace di svolgere ed espandere i suoi poteri" (ibid., p. 54). Da ciò deriva l'indicazione di procedere, nella mediazione didattica, dalla rappresentazione enattiva della realtà, all'iconico, al simbolico (Bruner, 1966: p. 45).





Chi è responsabile della mediazione didattica?

La mediazione "è definita da dichiarazioni, da mezzi, da condizioni e possibilità in cui l'interazione avviene" durante il processo di insegnamento-apprendimento (Catapan, Mallmann e Roncarelli, 2005).

La potenzialità di questa mediazione riflette la complessità delle strategie di insegnamento che l'**insegnante** deve pianificare e il livello di astrazione che gli studenti devono cogliere.



La **mediazione dell'insegnante**, che può valorizzare il potenziale comunicativo dei canali e dei linguaggi tecnologici insieme alle altre forme di linguaggio utilizzate nell'insegnamento, è **fondamentale**.





Dobbiamo integrare il concetto di mediazione didattica

MA COME?

Approfondire la pedagogia digitale, capire e integrare nuovi strumenti e approcci al protocollo educativo di C_Vet.

I formatori devono sapere come produrre il miglior materiale didattico!



Lista di controllo - Criteri di qualità per l'apprendimento digitale C_Vet:

Contenuti ed immagini sono tra loro conformi, lo scritto procede di pari passo con il parlato del docente



Dove possibile, i fatti sono mostrati tramite immagini ed esempi pratici, non solo spiegati oralmente

I passaggi importanti sono ripetuti come testo sotto forma di punti chiave

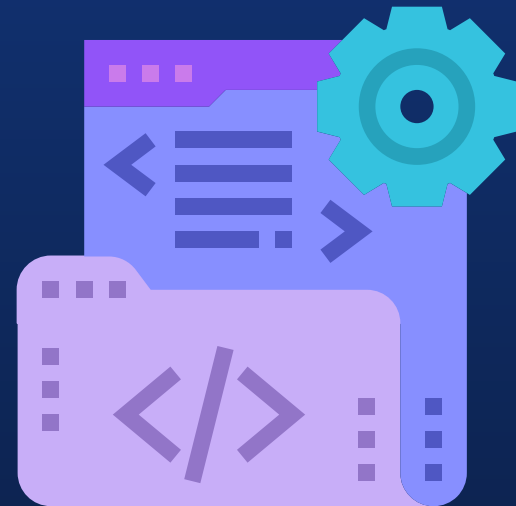


Quando è possibile, il formatore deve prestare attenzione agli studenti mantenendo un contatto visivo diretto con loro



U.

Livello di
esperienza
nella
pedagogia
digitale





Cos'è il livello esperienziale?

La formazione esperienziale può anche essere descritta come "imparare facendo". Come è evidente da questi termini, l'azione e lo "sperimentare" da parte dei partecipanti costituiscono il punto di partenza del loro apprendimento. Il "livello teorico" fornito dal formatore sotto forma di lezioni e presentazioni è ridotto al minimo e fatto alla fine piuttosto che all'inizio di una sessione. Gli studenti o i partecipanti partecipano prima ad un'azione o ad un esercizio pratico. Poi, condividono le loro sensazioni o osservazioni su ciò che hanno fatto. Infine, analizzano e traggono punti di apprendimento e conclusioni dall'esercizio per usarli successivamente nella vita reale.



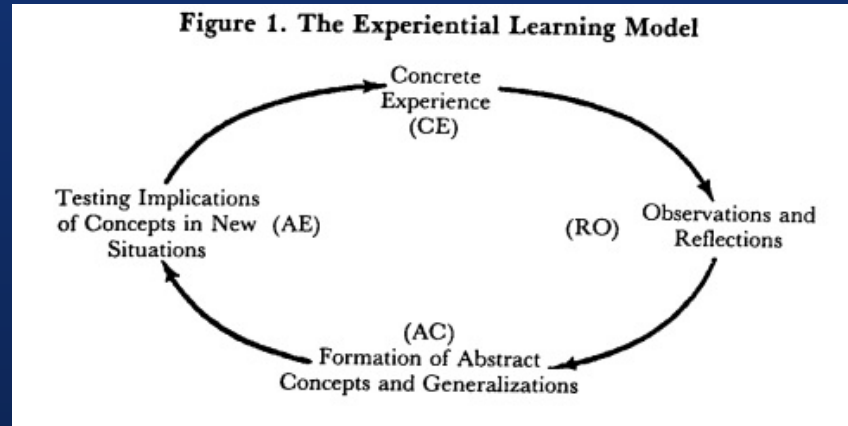


E on-line?

L'apprendimento esperienziale online simula esperienze dirette e riflessioni mirate all'interno di impostazioni e contesti del mondo reale. Con riferimento alla teoria dell'apprendimento esperienziale dello psicologo David Kolb, l'applicazione online dovrebbe adottare un approccio olistico per includere la cognizione, i fattori ambientali e le emozioni così da influenzare il processo di apprendimento.



Teoria dell'apprendimento esperienziale



Questa teoria, derivata dal
Come formulato da Kolb (1976b), la teoria dell'apprendimento esperienziale descrive l'apprendimento come un ciclo in quattro fasi. Uno studente efficace ha bisogno di quattro diverse abilità: **abilità di esperienza concreta**, **abilità di osservazione riflessiva**, **abilità di concettualizzazione astratta** e **abilità di sperimentazione attiva**.

Perché dovremmo usare il metodo esperienziale?

Il metodo migliore
è il metodo
esperienziale!



È un fatto che avere esperienza diretta di una data situazione ci aiuta a sviluppare competenze utili che useremo per gestirla. La formazione esperienziale rende l'apprendimento più facile, più efficace e diminuisce il rischio di annoiarsi e stancarsi dello studio e delle lezioni pratiche.

Ci dà anche la possibilità di sviluppare nuove strategie e nuove abilità man mano che procediamo con l'apprendimento, a causa del nostro modo unico e personale di affrontare qualsiasi argomento diverso.



Studio di un caso:

[Fonte: MERLOT Journal of Online Learning and Teaching Vol. 9, No. 4, Dicembre 2013]


L'autore di questa ricerca ha insegnato un corso online intitolato "Introduzione ai Cybermedia" per i quattro semestri dell'autunno 2009, primavera 2010, autunno 2010 e primavera 2011 in una grande scuola pubblica urbana con una popolazione studentesca diversificata. L'argomento del corso sono i media digitali, il che ha permesso all'insegnante di attingere alle esperienze quotidiane degli studenti con i media digitali.

Descrizione del corso


Gli obiettivi principali del corso online sono: (1) esplorare le implicazioni economiche, sociali e culturali di Internet; (2) sviluppare abilità critiche per ottenere e valutare informazioni e risorse online; e (3) imparare i processi e gli strumenti di pubblicazione web come HTML o Adobe Dreamweaver.

Circa 23 studenti, per lo più junior e senior, sono stati iscritti ogni semestre





Anche se la struttura di base della classe era simile in tutti e quattro i semestri, i programmi sono stati adattati di semestre in semestre per soddisfare le esigenze degli studenti e per stare al passo con i cambiamenti tecnologici. Dopo il semestre della primavera 2009, un paio di studenti hanno indicato sui moduli di feedback del corso che un incontro faccia a faccia li avrebbe aiutati ad imparare meglio il web design e i processi di pubblicazione web. Seguendo il suggerimento, è stato aggiunto al programma un incontro faccia a faccia una volta al semestre per due ore. Gli studenti sono tenuti a partecipare a questo incontro una volta al semestre, a meno che la loro distanza dal campus lo renda proibitivo. Il corso richiede che gli studenti usino e imparino le seguenti tecnologie e strumenti:

- 1) il sistema di gestione dell'apprendimento, Blackboard;
 - 2) il software di classe online, Wimba Classroom;
 - 3) il linguaggio di markup ipertestuale (HTML) in combinazione con un software di trasferimento di file (FTP), o Adobe Dreamweaver.
- 



Lasciando agli studenti la **libertà** di scegliere gli strumenti di web design che usano, l'istruttore li incoraggia a continuare a sviluppare e ad applicare le loro abilità di web design anche dopo la fine delle lezioni, usando sia **strumenti liberi e open-source** che i comuni software standard del settore. Questi software e strumenti cambiano e si aggiornano costantemente, il che influenza il design e le attività del corso.

Esempio: quando l'istruttore ha insegnato la classe durante la primavera del 2009, le funzioni video di Wimba Classroom non erano completamente sviluppate, e la comunicazione era principalmente attraverso le funzioni di chat testuale nelle classi virtuali. A partire dal semestre autunnale 2009, tutte le funzioni video e audio del software di gestione della classe virtuale sono state utilizzate nelle classi virtuali. Adobe Dreamweaver ha aggiornato il suo software tre volte in due anni, da Adobe Creative Suite 3 a Creative Suite 5. Anche se i requisiti esatti del software si sono evoluti per rimanere rilevanti, la missione del corso è rimasta stabile durante tutte le iterazioni.





Strumenti di monitoraggio: il questionario

Seguendo Kolb (1984) e Dewey (1938), la valutazione del design del corso di e-learning in questo caso di studio si concentra sulle esperienze dirette degli studenti con i media e sulla loro riflessione e analisi in merito. Al fine di comprendere le esperienze degli studenti con il mezzo informatico - mettendole al centro delle discussioni nella classe virtuale - l'educatore ha sondato le esperienze di ognuno utilizzando questionari interattivi che includevano sia domande interattive a scelta multipla che domande aperte a risposta breve. Questo perché:



GLI STUDENTI DEVONO ESSERE IL CENTRO DELL'ESPERIENZA EDUCATIVA!





U.

4. approccio
centrato sullo
studente



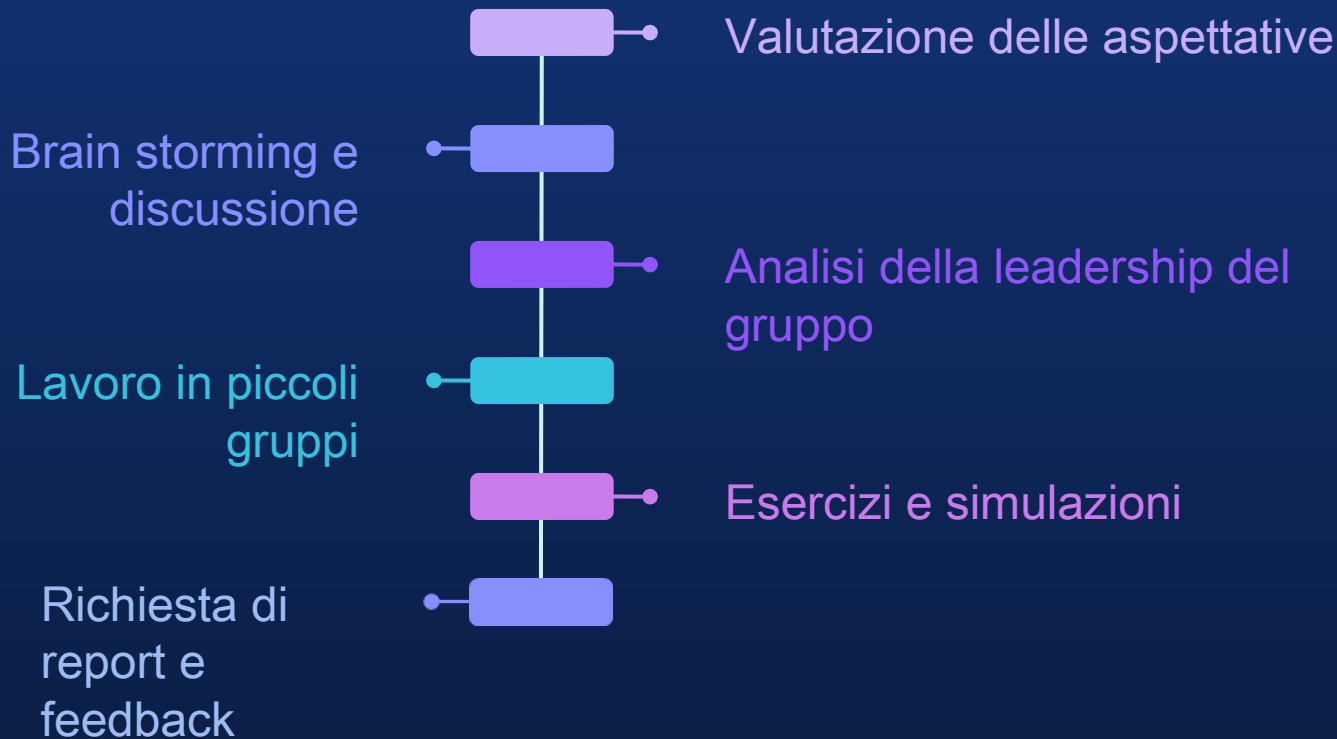


Ora procederemo nell'illustrare diversi strumenti utili che ogni educatore può utilizzare per concentrare il suo lavoro sui bisogni degli studenti:





Strumenti pratici:





Esplorazione e valutazione delle aspettative:

Aprire un percorso educativo è sempre un momento impegnativo. Insegnanti ed educatori devono affrontare sia i bisogni programmatici che quelli degli studenti.

Progettare una classe significa creare un contenitore per le conoscenze che trasmetteremo ai nostri studenti, ma avere uno schema non è sufficiente.

Per aiutare meglio gli studenti a farsi coinvolgere e a impegnarsi veramente nell'apprendimento, un educatore dovrà dar loro la possibilità di parlare delle loro aspettative e dei loro interessi.

È allora che uno strumento come un **QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE** sull'aspettativa può essere utile!



Esempio:

Domanda n.1: **PERCHÉ HAI SCELTO QUESTO CORSO?**

	1	2	3	4	5
A causa dei contenuti proposti:					
Per ottenere una qualifica:					
Per migliorare le mie possibilità di impiego:					
Per migliorare le mie capacità:					
Puntare a una promozione sul mio attuale posto di lavoro:					
Per espandere le mie possibilità in un altro campo di lavoro:					



Domanda n.2: **Cosa ti aspettavi da questo corso?**

	1	2	3	4	5
Imparare nuove competenze teoriche					
Ottenere competenze tecniche e pratiche					
Per ottenere una qualifica di valore:					
Per migliorare le mie capacità relazionali:					
Per ottenere una formazione manageriale:					
Per guadagnare un maggior senso del mio valore e delle mie capacità:					

via...





Brain storming e discussione:

Dopo aver valutato le aspettative e i bisogni di ognuno possiamo procedere introducendo il nostro tema principale e l'argomentazione. **BRAIN STORMING E DISCUSSIONE** sono strategie efficaci per mantenere alto il livello di attenzione e per stimolare la produzione autonoma di ipotesi e il pensiero critico degli studenti.

Utilizzando strumenti digitali possiamo integrare suggerimenti e idee dalla classe utilizzando una lavagna nera dove ognuno è libero di aggiungere contributi o, potremmo integrare il nostro materiale precedentemente preparato in modo interattivo, offrendo agli studenti la possibilità di essere parte attiva nella produzione di materiale di studio.





Valutazione della leadership e piccoli gruppi:

Il lavoro di gruppo è sempre un buon modo per favorire il confronto. La prospettiva psicosociale definisce un gruppo come:

UN'INTERAZIONE TRA INDIVIDUO (PSICHE) E AMBIENTE (SOCIETÀ)


SE UN GRUPPO È UNA PLURALITÀ IN INTERAZIONE, UN GRUPPO DI LAVORO È UNA PLURALITÀ IN INTEGRAZIONE (CHE TENDE PROGRESSIVAMENTE ALL'INTEGRAZIONE). LA COESIONE STA CRESCENDO NEL GRUPPO, IL SENSO DI PROPRIETÀ, LA CONDIVISIONE DELLE REGOLE, IL PIACERE RECIPROCO E L'INTERDIPENDENZA.





APPARTENENZA ≠ RAGGRUPPAMENTO

L'INTERAZIONE IN UN GRUPPO SI BASA SULLA PERCEZIONE DELLA PRESENZA (APPARTENENZA) MENTRE L'INTERDIPENDENZA SI BASA SULLA PERCEZIONE DEL BISOGNO RECIPROCO (GRUPPaltà)






LEADERSHIP


È UNA FUNZIONE CHE EQUILIBRA APPARTENENZA E GRUPPALTÀ, CHE GARANTISCE LA SODDISFAZIONE DEI BISOGNI INDIVIDUALI E DI GRUPPO. LA LEADERSHIP È UNA RISPOSTA FUNZIONALE CHE INTEGRA IL BISOGNO DELLE PARTI NELLA PROSPETTIVA DELLA TOTALITÀ. LA LEADERSHIP È UN: "ESSERE CON" CHE DETERMINA IL PASSAGGIO DALLA SEMPLICE INTERAZIONE ALL'INTERDIPENDENZA E ALL'INTEGRAZIONE (allo status funzionale desiderabile di un gruppo).

LA LEADERSHIP È LA CONSAPEVOLEZZA DELLA CONNESSIONE TRA APPARTENENZA E GRUPPO: SI CAPISCE COME LA SODDISFAZIONE DEI BISOGNI DEL GRUPPO SIA LEGATA ALLA SODDISFAZIONE DEI BISOGNI INDIVIDUALI E VICEVERSA.





STILE DI LEADERSHIP

- 1- Laissez-faire;
 - 2- Democratico;
 - 3- Autoritario.
- 



Laissez faire leader:

Laissez-faire in francese significa "lasciar fare". Un leader "*laissez-faire*" ha un approccio rilassato, non direttivo. Questo stile può essere più efficace in un gruppo altamente qualificato e motivato, o per favorire la creatività e la partecipazione. Tuttavia, se un gruppo ha bisogno di una direzione, allora uno stile *laissez-faire* può risultare in frustrazione e inefficienza.





Il leader democratico:

Lo stile democratico di leadership è una modalità intermedia che attraversa gli stili *Laissez-faire* e Autoritario. Un leader democratico permetterà che il potere decisionale sia condiviso con i membri del gruppo. Allo stesso tempo, un leader democratico faciliterà le discussioni e condurrà il gruppo nella giusta direzione.





Il leader autoritario:

Un leader autoritario esercita il massimo livello di controllo su un gruppo. E' uno stile di leadership che può essere efficace quando un gruppo è disorganizzato e perso o ci sono pressioni di tempo significative. Ma il controllo totale può anche portare a tensioni nel gruppo o risentimento verso il leader e i membri del gruppo che potrebbero non risultare propensi a rimanere impegnati nel progetto perché sentono di non avere parte nel processo decisionale.



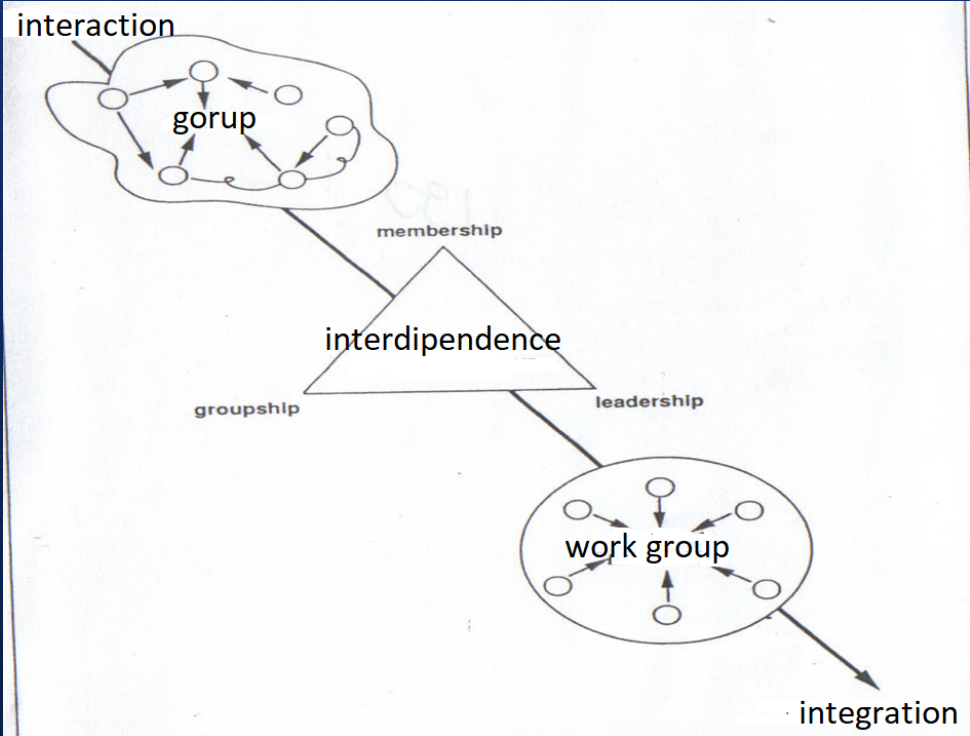


Quando l'insegnante è il leader:

Gli educatori e gli insegnanti possono agire come leader del gruppo, devono essere responsabili non solo della partecipazione e del coinvolgimento dei membri/studenti nel lavoro del gruppo, ma anche assicurare che l'obiettivo del gruppo sia raggiunto, devono agire come un motivatore per il gruppo, consegnando il successo, ed essere una risorsa a cui i membri del gruppo possono rivolgersi per ottenere aiuto. Dovrebbero avere la capacità di agire come mentori, leggendo l'umore del gruppo, l'energia e il livello di coesione. Gli insegnanti devono essere in grado di adattare il loro stile di leadership a diversi gruppi e situazioni.



Gruppo di lavoro dinamico di G.P. Quaglino





Esercizi e simulazioni:

La formazione C_Vet è per lo più finalizzata a creare nuove competenze e abilità pratiche. Per esempio: possiamo parlare della modalità corretta per condurre un colloquio orientativo, ma sperimentarlo in un ambiente controllato, libero da giudizi e supervisionato può davvero fare la differenza per uno studente che ha bisogno di costruire la propria consapevolezza.

Come educatori possiamo proporre situazioni fittizie o casi di studio per far sperimentare a tutto il gruppo o a una parte più ristretta di esso, le difficoltà e i punti di forza dei diversi approcci.





Esercitiamoci!

Nella diapositiva seguente troverete un esercizio che vi aiuterà a valutare se avete afferrato i concetti chiave che abbiamo appena spiegato sullo stile di leadership.

Allo stesso tempo questo ci darà l'opportunità di sperimentare su noi stessi l'efficacia dell'esercizio e delle simulazioni:



[ESERCIZIO] TROVA IL LEADER - abbinare il diverso stile di leadership al gruppo che ne trarrebbe maggior beneficio:

1

AUTORITARIO

Forte, direttiva, restrittiva

2

LAISSEZ-FAIRE

Mente aperta, amichevole,
segue il flusso

3

DEMOCRATICO

Capace di ascoltare, direttivo ma
morbido, condivide il potere

A

Questo è un gruppo ben strutturato, che lavora verso un obiettivo comune. L'insegnante riconosce una figura di leadership tra gli studenti che sta guadagnando la fiducia degli altri e organizzando la maggior parte del lavoro.

B

Questo gruppo ha difficoltà a trovare un terreno comune. All'inizio c'erano diverse figure principali che lottavano per prevalere, ma ora nessuno sta facendo alcun lavoro. Le scadenze sono vicine.

C

Questo potrebbe essere facilmente il gruppo perfetto. Tutti i membri si conoscono già e hanno avuto una precedente esperienza di lavoro insieme. I ruoli sono ben definiti e il lavoro viene completato velocemente e facilmente.



Discutiamone: spazio di brainstorm e
condivisione






Rapporto e feedback:

Il feedback è uno strumento chiave per stimolare la comunicazione e il dialogo all'interno del gruppo e tra il gruppo e l'educatore.





Caratteristiche di feedback:

1. È OFFERTO TENENDO CONTO DI CHI LO RICEVE E DELLA SITUAZIONE IN CUI SI TROVA;
 2. DESCRIVE GLI EVENTI OPERATIVI E I METODI OPERATIVI, NEL QUI ED ORA, SENZA GIUDICARE;
 3. SI CONCENTRA SU ASPETTI SUI QUALI IL DESTINATARIO PUÒ EFFETTIVAMENTE INTERVENIRE;
 4. È SPECIFICO E REALISTICO;
 5. RIGUARDA AZIONI SPECIFICHE VICINE NEL TEMPO;
 6. DEVE ESSERE ESPRESSO IN MODO CHE SIA COMPRENSIBILE PER IL RICEVENTE;.
- 

Qualche esempio di feedback:

- 1: "Ho sentito un livello di interesse molto intenso mentre facevi la tua relazione. Mi sono sentito molto coinvolto".
- 2: "Questo tipo di esercizio non è adatto a me, sarò più capace di concentrarmi rielaborando il materiale da solo".
- 3: " Sono molto stanco in questo momento. Potrebbe essere utile per la classe fare una pausa?".



U.

5
Progettiamo!





Pianificazione educativa/formativa:

La pianificazione della formazione è un processo di lavoro finalizzato alla costruzione di percorsi di apprendimento per utenti specifici, in relazione ai bisogni analizzati e interpretati attraverso relazioni costanti tra le parti del sistema.

Questo processo richiede al formatore elevate competenze relazionali finalizzate alla comprensione dei diversi punti di vista e interessi espressi dal sistema "cliente" (cliente, referente, utente finale) e alla creazione di una conoscenza condivisa (sense-making).





IL PROCESSO





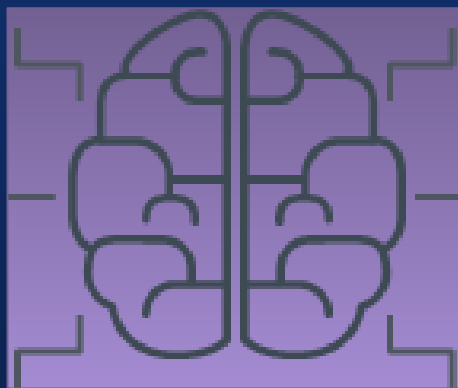
Esercizio:

TARGET:

Una società di collocamento interinale ti chiede di erogare una formazione ai suoi lavoratori

OBBIETTIVO

"Come migliorare l'efficacia di un colloquio di lavoro on-line"



METODOLOGIA

Definire una metodologia basata su ciò che abbiamo analizzato durante questa lezione: mettere gli studenti al centro!

SCHEDA

Modifica una prima bozza lezione. Definire l'ordine, i tempi e le ragioni di ogni azione formativa

ATTIVITÀ

Definisci l'attività che stai per proporre



Spazio di feedback (si senta libero di
condividere)



FONTI

- **Cedefop** (2015). CVET in Europa: la strada da percorrere. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. Serie di riferimento del Cedefop. https://www.cedefop.europa.eu/files/3070_en.pdf;

- **Pedagogia digitale: Experience of Advanced Training** Articolo originale DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-5-161-167 Elena V. Bryzgalina - Cand. Sci. (Filosofia), Capo del Dipartimento di Filosofia dell'Educazione, evbrz@yandex.ru Daria A. Alekseeva - Cand. Sci. (Filosofia), Direttrice del Centro per la Formazione Continua, alexdaralex@gmail.com Ella D. Dryaeva - Cand. Sci. (Filosofia), dryaeva.ella@gmail.com Università Statale Lomonosov di Mosca, Facoltà di Filosofia, Mosca, Federazione Russa Indirizzo: 27/4 Lomonosovsky prosp., GSP-1, Mosca, 119234, Federazione Russa. https://www.researchgate.net/publication/352193644_Digital_Pedagogy_Experience_of_Advanced_Training-

-Pedagogia **nell'era digitale** di Donatella Persico e Vittorio Midoro Editore, Edizioni Menabò, Via Roma 88, 66026, Ortona (Ch). <https://ijet.itd.cnr.it/public/journals/3/books/download/PedagogiaEraDigitale-ITD.pdf>

- **Quadro di valutazione dell'Agenda digitale 2015: La maggior parte degli obiettivi raggiunti, è arrivato il momento di alzare il confine digitale** (Pubblicazione 18 giugno 2015) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-agenda-scoreboard-2015-most-targets-reached-time-has-come-lift-digital-borders>

- **Technical Innovation in Blended Learning - Concepts for the Creation of High Quality Continuous Vocational Education Courses Using Multiple Devices** Peter Mazohl¹, Ebba Ossiannilsson² and Harald Makl³ (Draft of the paper submitted for the CSEDU 2018) https://www.researchgate.net/publication/323976895_Technical_Innovation_in_Blended_Learning_-_Concepts_for_the_Creation_of_High_Quality_Continuous_Vocational_Education_Courses_using_Multiple_Devices

-RESEARCH **PAPER No 17 Vocational education and training is good for you The social benefits of VET for individuals**, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011 https://www.cedefop.europa.eu/files/5517_en.pdf

Migliorare la qualità dell'insegnamento attraverso la tecnologia di apprendimento. Mediazione didattica e prospettive di ricerca. Form@re - **Open Journal Per La Formazione in Rete, 19(2),** <https://oaj.fupress.net/index.php/formare/article/view/3851/3851>

- **Gruppo di lavoro, lavoro di gruppo** - Gian Piero Quaglino, Sandra Casagrande, Anna Maria Castellano Raffaello Cortina - 1992;



GRAZIE



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**