

INSEGNAMENTO DI PEDAGOGIA SPERIMENTALE

Obiettivi formativi

Obiettivo generale del corso di Pedagogia Sperimentale è sia l'acquisizione di conoscenze riguardo ai principali modelli di apprendimento collaborativo e all'uso delle tecnologie, sia la capacità di applicare tali conoscenze progettando un artefatto finale: uno scenario pedagogico che utilizzi le tecnologie secondo i modelli pedagogici di apprendimento collaborativo illustrati in aula.

Il corso prevede la partecipazione degli studenti ad attività collaborative da svolgersi in aula e online, finalizzate alla costruzione di artefatti (mappe concettuali, presentazioni power point, progetti didattico/pedagogici) che mettano in pratica la conoscenza "ascoltata" in aula e "costruita" nelle discussioni di gruppo

Il corso è diviso in 3 parti: in ognuna di esse vengono svolte brevi lezioni tematiche e forniti stimoli per le attività collaborative da svolgersi in aula e online.

Obiettivi specifici sono quindi:

-Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere i principali modelli di insegnamento apprendimento, i modelli di comunità; la storia della scuola, le principali tecnologie didattiche ; i principali disegni di ricerca sperimentale in pedagogia.

Comprendere il ruolo della Pedagogia all'interno delle Scienze umane; comprendere il ruolo delle tecnologie nell'apprendimento collaborativo.

-Capacità applicative

Saper applicare tali conoscenza per sostenere le proprie argomentazioni all'interno di forum di discussione , per ideare artefatti che sintetizzano le idee espresse (mappa concettuale del bravo insegnante), per progettare scenari pedagogici che utilizzino le tecnologie per realizzare ambienti di apprendimento collaborativo a diversi livelli di età.

- Autonomia di giudizio

Saper leggere e interpretare i risultati di ricerche sperimentali in pedagogia.

Saper valutare ed esprimere consigli all'interno delle attività di peer review degli artefatti prodotti dagli studenti nel corso.

Saper valutare l'attendibilità delle fonti nella ricerca di informazioni utili al lavoro di gruppo

-Abilità comunicative

Saper lavorare in gruppo e portare il proprio contributo nella discussione e ideazione di artefatti

Saper comunicare in maniera efficace presentando in plenaria il lavoro del proprio gruppo.

-Capacità di apprendimento

Saper ricercare informazioni utili al lavoro di gruppo all'interno della rete Internet e dei principali database bibliografici

Programma

Contenuti:

Evoluzione della Pedagogia nel quadro delle Scienze dell'educazione, con particolare riguardo per la pedagogia attiva di Dewey. Principali modelli dei processi

d'insegnamento/apprendimento, con particolare riguardo per i modelli collaborativi.

Quadro storico della scuola italiana e attuale struttura del sistema di istruzione. Il ruolo attivo dell'insegnante come costruttore di curricoli e di interventi didattici, con panoramica

delle tecnologie educative più efficaci.

Il corso è diviso in tre moduli:

- Nel primo modulo (della durata di 28 ore) viene introdotta l'idea di Pedagogia come scienza dell'educazione e vengono presentati i principali modelli di insegnamento /apprendimento, con particolare riferimento ai modelli di Comunità. Gli studenti in gruppo discutono sulla figura del "bravo insegnante", e al termine del modulo costruiscono una mappa concettuale che pone in relazione la loro discussione e le teorie studiate e la propongono in plenaria.
- Nel secondo modulo (28 ore) le lezioni sono dedicate alla storia della scuola e alla presentazione della pedagogia attiva di Dewey. Le mappe concettuali sono sottoposte a peer review e migliorate. Si affronta nelle discussioni di gruppo la tematica delle tecnologie al servizio di un apprendimento collaborativo leggendo e discutendo alcuni articoli di ricerca.
- Nella terza parte del corso (28 ore) le lezioni sono dedicate ad approfondimenti sull'uso didattico delle tecnologie e ad aspetti metodologici della pedagogia sperimentale. Gli studenti in gruppo progettano un percorso didattico che utilizzi le tecnologie per realizzare collaborativamente artefatti.

Testi adottati

Tutti gli studenti dovranno studiare i seguenti testi:

- Cesareni, D. e Pascucci M. (2004) Pedagogia e scuola, Roma: Carocci.
- Dewey J. (1938) Esperienza e educazione. Milano: Raffaello Cortina, 2014
- Lucisano, P. e Salerni, A. (2002) Metodologia della ricerca in educazione e formazione, Roma: Carocci (solo cap. 1 e 2).

Gli studenti che non parteciperanno alle attività di costruzione di conoscenza in rete dovranno studiare inoltre uno dei seguenti testi, a scelta:

- Ligorio B., Cacciamani C., Cesareni D. (2021) Didattica blended, teorie, metodi ed esperienze Milano: Mondadori
- Sansone N., Cesareni D., Ligorio M.B. (2018) Fare e collaborare. L'approccio triadico nella didattica, Milano: Franco Angeli

Prerequisiti

Il corso presuppone la piena padronanza della lingua italiana e conoscenze di base di terminologia filosofica. La partecipazione alle attività di costruzione collaborativa di conoscenza tramite forum presuppone una conoscenza di base dell'uso del computer per attività di videoscrittura e per la navigazione nella rete Internet.

Modalità di svolgimento

Il corso si svolgerà in modalità "blended", utilizzando forme di lezione frontale e attività di lavoro collaborativo in rete (e-learning). Durante il corso gli studenti saranno divisi in gruppi di 10/12 persone e discuteranno in rete le tematiche affrontate a lezione, sperimentando quindi direttamente i concetti di Community of learners e Knowledge Building Community studiati sui testi. Inoltre, in aula in piccolo gruppo svolgeranno esercitazioni e discussioni a partire da materiali di genere diverso (sequenze video, protocolli di osservazione, trascrizione di interazioni) relative a situazioni scolastiche reali (dalla scuola dell'infanzia agli ultimi gradi della scuola dell'obbligo). Al termine di ogni modulo all'interno di ogni gruppo gli studenti sintetizzeranno in artefatti il lavoro svolto e lo presenteranno in plenaria (capacità applicative, capacità di comunicazione). Il lavoro sarà poi sottoposto a peer review e migliorato attraverso le indicazioni date dai pari e dal docente (autonomia di giudizio). Gli artefatti prodotti saranno: una mappa concettuale, che rappresenta il risultato della discussione svolta nel primo modulo sulla figura del "bravo insegnante" tenendo anche conto dei contenuti appresi riguardo ai modelli di insegnamento/apprendimento. uno "scenario pedagogico" che prevede la realizzazione di attività collaborative che si avvalgono dell'uso delle tecnologie all'interno di un

determinato livello di scuola scelto da ogni gruppo. Nel secondo e terzo modulo gli studenti metteranno, quindi, in pratica le conoscenze apprese, ricercheranno informazioni in internet e analizzeranno articoli di ricerca per progettare l'itinerario educativo adatto al target scelto.

Modalità di valutazione

Sono previste modalità di esame differenziate per coloro che partecipano all'attività (in aula e in rete) e per coloro che non vi partecipano.

Per gli studenti che partecipano all'attività di costruzione di conoscenza il voto d'esame comprenderà la valutazione della qualità della partecipazione al gruppo di lavoro online e in aula (capacità applicative, autonomia di giudizio, abilità comunicative: fino a 12 punti) ed una prova scritta finale sui testi d'esame (conoscenza e capacità di comprensione) comprendente 7 gruppi di domande a risposta chiusa (scelta multipla e sequenze di vero-falso; in totale 14 punti) e 2 domande aperte a risposta breve (6 punti in totale).

Per gli studenti che non partecipano all'attività in rete la prova d'esame comprenderà 10 gruppi di domande a risposta chiusa (scelta multipla e sequenze di vero-falso; in totale 20 punti), e 5 domande aperte (abilità comunicative, in totale 12 punti); 2 domande a risposta aperta riguarderanno il libro scelto dallo studente fra quelli proposti.