

1. FAD e DAD: principali differenze

Il percorso dell'apprendimento a distanza per i CPIA parte da più lontano, con la Fruizione a distanza (FAD). Schematizziamo le principali differenze con la Didattica a distanza (DAD):

	FRUIZIONE a DISTANZA (solo CPIA)	DIDATTICA a DISTANZA (pre COVID)
AMBITO DI APPLICAZIONE FUNZIONI	Disposta per normativa (<i>Linee Guida</i> , 2015) prevede che una quota del monte ore sia fruibile a distanza dal corsista che va con lui concordata.	Modalità di erogazione (totale o parziale) degli apprendimenti di un percorso formativo riservato fino ad ora a percorsi di livello universitario o post-universitario ed erogato da enti di formazione accreditati MIUR, Percorsi di II livello (c.d. serali superiori). Normalmente definito come <i>e-learning</i> .
	Va definita nel PFI e va intesa nella logica complessiva di personalizzazione del percorso di istruzione agli adulti. Si traduce in crediti . In Percorsi di II livello per consentire il completamento orario del percorso, definito nel PFI (diviene qui <i>e-learning</i>)	Per l'istruzione primaria e secondaria, indica, fino a prima del Covid, una metodologia a supporto degli apprendimenti, a discrezione degli insegnanti e dell'istituto.
SCOPO	Lo scopo è di favorire il percorso di apprendimento che nella vita adulta si deve misurare con altri impedimenti (famiglia, distanza, lavoro), oltre che a costruire competenze digitali.	Lo scopo è quello di costruire competenze digitali dell'apprendente e incontrare i vari stili cognitivi.
VALUTAZIONE	Si tratta di <i>Fruizione</i> perché l'accertamento delle competenze relativo alla FAD (valutazione) può essere svolto solo in presenza.	In quanto metodologia non può dar alcun luogo ad alcuna valutazione nella scuola primaria e secondaria. Diverso e più complesso il discorso per enti accreditati MIUR e universitari.
	È possibile assegnare lavori ai corsisti, ma essi non costituiscono oggetto di valutazione bensì di autovalutazione e regolazione degli apprendimenti (c.d. <i>gamification</i> con esercizi ripetibili fino al consolidamento del contenuto di apprendimento).	Eventuali lavori o compiti hanno lo scopo di fornire elementi di autovalutazione e regolazione degli apprendimenti (c.d. <i>gamification</i> con esercizi ripetibili fino al consolidamento del contenuto di apprendimento).
TECNICHE	Ha come precedenti la formazione per corrispondenza, la formazione multimediale e la formazione in rete.	Fa proprie le tecniche dell' <i>e-learning</i> , e come presupposto le esperienze della formazione in rete e dell'apprendimento cooperativo.
	Modalità esclusivamente asincrona.	Modalità asincrona (es.: <i>flipped classroom</i> , <i>blended learning</i>) o attività in presenza (uso di LIM).
PIATTAFORME E STRUMENTI	Individua e utilizza piattaforme dedicate e personalizzate in base alla funzione dell'istituto e della sua utenza.	In quanto metodologia, l'insegnante può utilizzare piattaforme, di solito free software, a disposizione in rete.
	Per l'implementazione dei contenuti, i docenti utilizzano <i>tools</i> che tengano conto degli stili di apprendimento personalizzati (dal .pdf al filmato, dal power point tradizionale a composizioni animate).	Il docente utilizza <i>tools</i> legati alle sue preferenze e per gli scopi didattici che intende raggiungere.
	Strumenti di autovalutazione: adeguati al compito cognitivo.	Strumenti di autovalutazione: adeguati al compito cognitivo e alla situazione (es.: <i>kahoot</i>).

2. IL CAMBIAMENTO causa emergenza Covid-19

Nell'anno scolastico che si è concluso abbiamo assistito a una evoluzione contemporaneamente della FAD e DAD come in precedenza sommariamente descritte verso una NUOVA DIDATTICA A DISTANZA. Per ambito di applicazione al nostro caso schematizziamo le principali differenze

FAD – DAD dell'emergenza: principali differenze

	FRUIZIONE a DISTANZA (solo CPIA)	DIDATTICA a DISTANZA (del COVID)
AMBITO DI APPLICAZIONE FUNZIONI	Disposta per normativa (Linee Guida, 2015) prevede che una quota del monte ore sia fruibile a distanza dal corsista e va con lui concordata.	Per la normativa disposta in situazione emergenziale è divenuta l'unica modalità di insegnamento/apprendimento.
	Va definita nel PFI e va intesa nella logica complessiva di personalizzazione del percorso di istruzione agli adulti. Si traduce in crediti . In Percorsi di II livello per consentire il completamento orario del percorso, definito nel PFI (in questo caso <i>e_learning</i>).	Il PFI è divenuto oggetto di organizzazione e programmazione collettiva di tutto il CDL. La personalizzazione degli apprendimenti ha tenuto conto ove possibile delle classi ad abilità differenziate proprie dei CPIA. La logica del credito si è piegata a quella del completamento quota oraria prevista per ciascuna disciplina.
SCOPO	Lo scopo è di favorire il percorso di apprendimento che nella vita adulta si deve misurare con altri impedimenti (famiglia, distanza, lavoro), oltre che a costruire competenze digitali.	Lo scopo è quello di portare a termine il percorso intrapreso forzando su competenze digitali non possedute o poco possedute dagli apprendenti. Perdita di corsisti per il divario digitale e mancanza di strumenti.
VALUTAZIONE	Si tratta di <i>Fruizione</i> perché l'accertamento delle competenze relativo alla FAD (valutazione) può essere svolto solo in presenza.	Ha dato luogo a processi valutativi utilizzando gli strumenti a disposizione (per es. in WeSchool: test→ Verifica).
	È possibile assegnare lavori ai corsisti, ma essi non costituiscono oggetto di valutazione bensì di autovalutazione e regolazione degli apprendimenti (c.d. <i>gamification</i> con esercizi ripetibili fino al consolidamento del contenuto di apprendimento).	Lavori compiti hanno ancora lo scopo di fornire elementi di autovalutazione e regolazione degli apprendimenti (c.d. <i>gamification</i> con esercizi ripetibili fino al consolidamento del contenuto di apprendimento; in WeSchool: test→ Esercizi).
TECNICHE	Ha come precedenti la formazione per corrispondenza, la formazione multimediale e la formazione in rete.	Fa proprie le tecniche dell' <i>e-learning</i> , e come presupposto le esperienze della formazione in rete e dell'apprendimento cooperativo.
	Modalità esclusivamente asincrona.	Modalità asincrona (anche per es.: <i>flipped classroom, blended learning</i>) e/o sincrona .
PIATTAFORME E STRUMENTI	Individua e utilizza piattaforme dedicate e personalizzate in base alla funzione dell'istituto e della sua utenza.	Ha utilizzato la piattaforma individuata per la FAD per questione di urgenza, recuperato e integrato strumenti per la modalità sincrona e/o asincrona.
	Per l'implementazione dei contenuti, i docenti utilizzano <i>tools</i> che tengano conto degli stili di apprendimento personalizzati (dal .pdf al filmato, dal power point tradizionale a composizioni animate).	Il docente utilizza <i>tools</i> legati alle sue preferenze e per gli scopi didattici che intende raggiungere.
	Strumenti di autovalutazione: adeguati al compito cognitivo.	Strumenti di autovalutazione: adeguati al compito cognitivo e alla situazione di apprendimento.

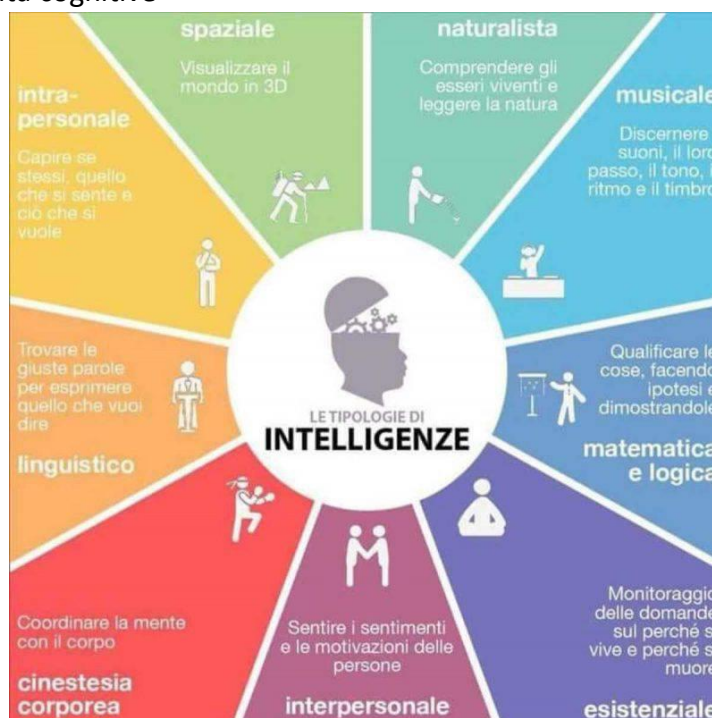
3. ALCUNI FONDAMENTI

Tutte e tre le esperienze esaminate (FAD, *E-learning*, DAD dell'emergenza) dovrebbero tener presente alcuni fondamenti teorici sui quali si basano le più recenti teorie dell'insegnamento. Se ne dà veloce e schematica rappresentazione rimandando a sedi più opportune un loro approfondimento

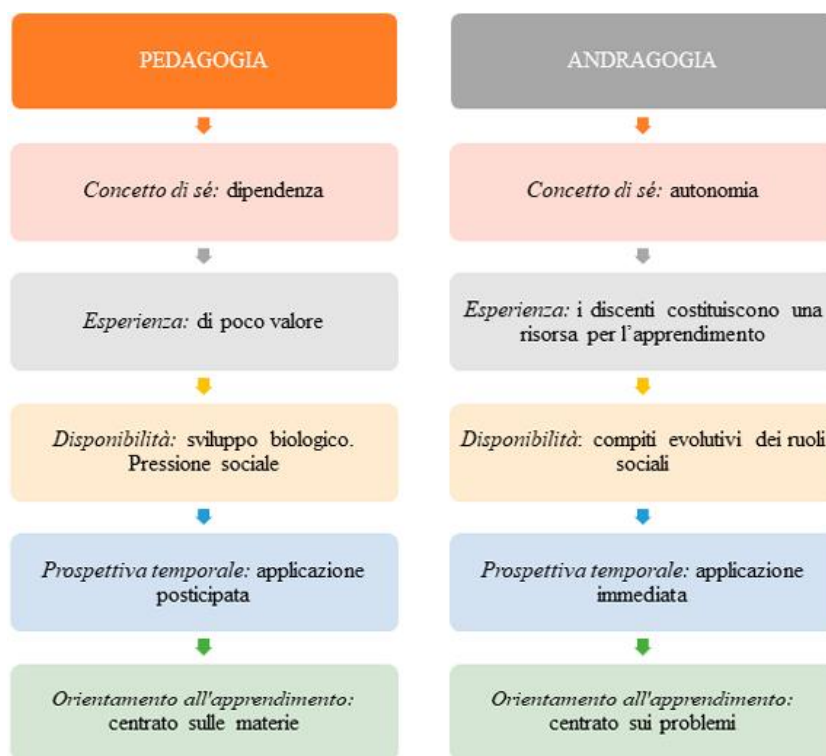
a) Il "Cono dell'apprendimento" di E. Gale, in base al quale



b) La teoria delle "intelligenze multiple" di H. Gardner per cui gli stili di apprendimento/insegnamento dovrebbero essere diversificati per soddisfare le diverse modalità cognitive



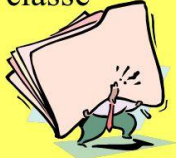
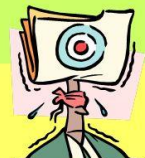
c) I principi dell'andragogia di M. Knowles che caratterizzano l'apprendimento adulto



d) La teoria del “filtro affettivo” di S.D. Krashen dal momento che anche la DAD è “comunicazione” in situazione, seppur in forma remota, più basso è il filtro affettivo meno la comunicazione è efficace; compito della DAD è dunque anche quello di riuscire a garantire un innalzamento del filtro affettivo:

Da cosa viene inserito il filtro affettivo?

- Stati d'ansia o di paura
- Attività che pongono a rischio l'immagine di sé che lo studente vuole offrire al resto della classe
- Attività che minano l'autostima
- Attività che provocano la sensazione di non essere in grado di apprendere



4. COSA DEVE PREVEDERE UN FORMAT PER LA DAD? Sincronia VS Asincronia

Proviamo a ripensare alle nostre lezioni consegnate alla piattaforma, e a verificarle con le indicazioni che ci giungono dagli esperti.

a) DAD: lezione SINCRONA: dovrebbe essere progettata prevedendo più fasi:

- Saluti (importanti ma non da occupare la lezione) - Elicitazione delle conoscenze (anche con materiale precedentemente caricato nella Board stile <i>flipped</i>) - Spiegazione - <i>Gamification</i> ovvero primo momento di autovalutazione, formale e/o informale - Spiegazione - Trasmissione di materiali utili - Sintesi Finale - <i>Gamification</i> ovvero secondo momento di autovalutazione, e consolidamento degli apprendimenti	
---	---

b) DAD: lezione ASINCRONA

- Presentazione della lezione, istruzioni alla consultazione del materiale e guida agli esercizi di autovalutazione, corrispondenza oraria/crediti - Trasmissione dei contenuti (pdf., ppt, video animazioni, filmati) - Produrre un glossario per termini specifici - <i>Gamification</i> e/o esercizi per l'autovalutazione - Consegna finale o elaborato	
---	--

c) I MATERIALI

In base ai principi accennati al precedente punto 3, i materiali trasmessi agli studenti per entrambe le tipologie di lezione dovrebbero avere le seguenti caratteristiche:

- Diversificazione dei materiali proposti: lo stesso contenuto (*input*) proposto con più modalità in modo da assecondare stili cognitivi diversi,
- Evitare l'impiego di un solo strumento per la proposta dei materiali e utilizzare di strumenti diversificati flessibili che vanno a sollecitare abilità differenziate,
- Evitare materiali composti da un unico documento (word o pdf) che richiedono la disponibilità da parte dello studente di più device (es. schermo grande, stampante),
- Per l'autovalutazione, impiegare strumenti agili (ad es. in lezione sincrona *Kahoot*),
- Particolare attenzione per la trasmissione di **video**, che sarebbe opportuno fossero:
 - o di lunghezza compresa fra i 3 e i 10 minuti al massimo,
 - o possibilmente originali, prodotti dal docente, registrati con la propria voce e/o con sua immagine in background (→innalzamento del filtro emotivo),
 - o di preferenza con una struttura narrativa e non espositiva,
 - o che mettano in evidenza e ripetano le parole chiave,
 - o che si concludano sempre con delle conclusioni/sommario per fissare i contenuti.