

## **FORMAT E-CUBE-ACADEMY: LE 6 FACCE DELL'APPRENDIMENTO**



### **INDICE**

**1 INTRODUZIONE**

**2 FORMAT E-CUBE ACADEMY**

**3 PERCORSI FORMATIVI**

**4 PIATTAFORMA E-LEARNING**

**5 TEAM DI LAVORO**

## 1 INTRODUZIONE

Le modificazioni socio-tecnologiche di questi anni veloci innescano un cambio di paradigma nelle forme della comunicazione e delle relazioni, dovuto alla *new-media communication* che può essere configurata come una *new-media revolution* e che determina un contesto storico esistenziale mutato, all'interno del quale le tecnologie digitali lasciano traccia di passaggio sui nostri cervelli.

I social media hanno modificato e rivoluzionato il modo di comunicare in tutti i settori: dalla politica alla pubblicità fino ai rapporti interpersonali: non si può fare a meno di misurarsi con la comunicazione web 2.0.

Questo tipo di comunicazione pone la sfida su “come” si comunica e non solo su “cosa” si comunica.

Innanzitutto c'è da sottolineare un cambio di paradigma nella teorizzazione dei media. Negli anni '60 erano stati pensati essenzialmente come mezzi, negli anni '80 vengono ripensati come ambienti. Oggi i media si possono pensare come un tessuto connettivo, come un qualcosa che si è effettivamente integrato ed inserito nelle nostre vite e che riteniamo essere il modo principale attraverso il quale noi comunichiamo, produciamo contenuti culturali, costruiamo ed esprimiamo ciò che noi siamo (*identity work*).

Le implicazioni di questa New-media communication/New-media revolution convergono senza possibilità di essere ignorate nel “caso serio” della didattica come “forma” di comunicazione del messaggio.

Proprio per questo la scansione della proposta – quasi come una chiave di interpretazione provvisoria o un orizzonte mutante - non vuole essere rigida o definitiva, ma è data all'interno di una logica circolare nutritiva di:

### **a. Comportamenti. Atteggiamenti.**

Colpisce negli studenti la modificazione dei comportamenti legati al modo di stare in aula. Alla capacità reattiva. All'interesse. Alle motivazioni. Gli atteggiamenti sono insieme il presupposto ed il derivato esistenziale. Ciò che si colloca sul livello della postura.

### **b. Funzionamenti. Apprendimenti.**

A livello strutturale il cambiamento non interessa solo il versante di comportamenti, atteggiamenti o posture esistenziali. Presuppone altri funzionamenti in riferimento ai mutamenti antropologici strutturali non genetici ma sinaptici. Siamo sul livello delle riconessioni neuronali.

### **c. Interventi. Strumenti.**

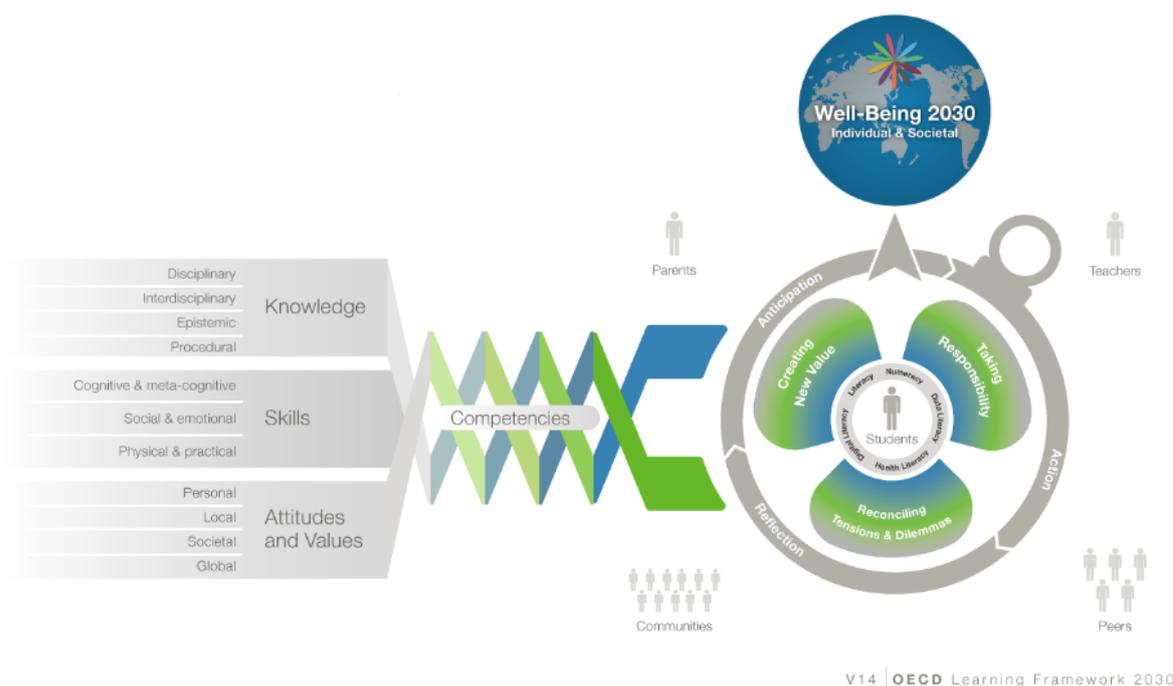
A partire da questo assume un senso diverso anche il discorso sugli interventi. Non sono interventi e basta. Ma sono interventi alla luce di un contesto modificato di comportamenti atteggiamenti e funzionamenti che conducono sulla linea del *We can change*, messo in atto dall'educatore riflessivo post-digitale. Che poi userà anche degli *strumenti* adeguati...

In questo contro-luce, dopo aver esplorato la modificazione di funzionamenti a livello di apprendimenti, andremo a vedere sinteticamente tre tipi di *strumenti* che costituiscono come un'indicazione pratica (quasi delle *smart-skills*) nella direzione di una didattica attiva nel contesto che cambia.

## **2 FORMAT E-CUBE-ACADEMY: LE 6 FACCE DELL'APPRENDIMENTO NEL FRAMEWORK OECD EDUCATION 2030**

Il Quadro di riferimento per l'apprendimento elaborato dall'OCSE ([https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)) è un modello che risponde in maniera precisa ai cambiamenti del contesto elencati precedentemente. L'Ocse ha definito una serie di competenze strategiche che i cittadini dovranno possedere per poter affrontare le sfide che il mondo del 2030 presenterà.

Il concetto di **competenza** è qui inteso come l'insieme di conoscenze, abilità, attitudini e valori così definito: “*la mobilitazione di conoscenze, abilità, attitudini e valori attraverso un processo di riflessione, anticipazione, e azione al fine di sviluppare le competenze interconnesse necessarie per interagire con il mondo*”.



V14 | OECD Learning Framework 2030

Le risorse che abbiamo disposizione sono le seguenti:

<b>RISORSE</b>	<b>COSTRUIRE CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTEGGIAMENTI E VALORI</b>
<b>ANTICIPAZIONE</b>	Costruire le strutture di pensiero utili per leggere la realtà e coglierne le peculiarità statiche e dinamiche
<b>AZIONE</b>	Costruire le strutture di pensiero utili per avere un impatto sulla realtà
<b>RIFLESSIONE</b>	Costruire le strutture di pensiero per riflettere sulle proprie interpretazioni ed azione e cambiarle e usando – se necessario – modificando anche il punto di vista

Sono queste le 6 facce che vanno a comporre il format dell'E-Cube Academy:

- 1) Anticipazione
- 2) Azione
- 3) Riflessione
- 4) Conoscenze
- 5) Abilità
- 6) Atteggiamenti e Valori

Il format ha l'obiettivo di permettere agli studenti e ai partecipanti alla formazione proposta dalla E-Cube Academy di raggiungere le 3 categorie di competenze chiave individuate dall'Ocse (competenze trasformative), che sono:

- 1) Creare nuovo valore
- 2) Fare i conto con tensioni, dilemmi e negoziati
- 3) Sviluppare responsabilità.

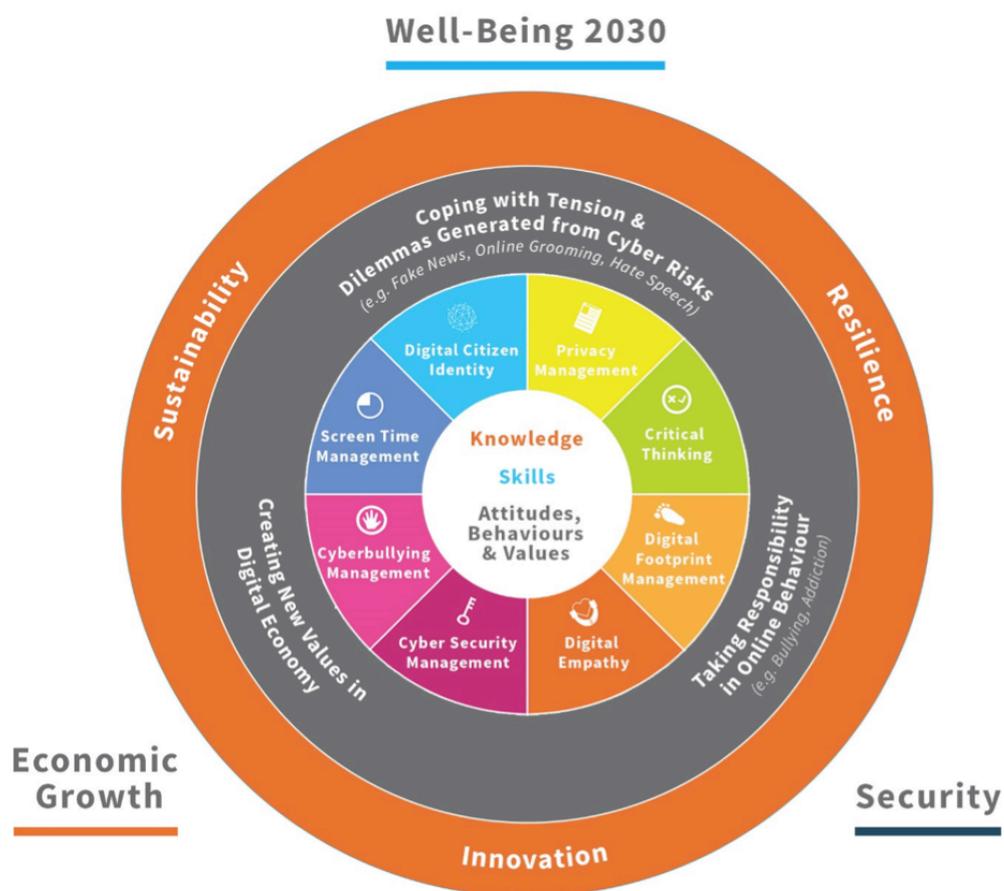
**1) Creare nuovo valore**, come competenza trasformativa, è qualcosa che contraddistingue i processi di creazione, realizzazione, attuazione e definizione; e i risultati che sono innovativi, freschi e originali, tali da apportare un quid di intrinsecamente positivo. Esso richiama l'idea di imprenditorialità nel senso di essere pronto a correre l'avventura, a tentare, senza l'ansia del fallimento. I costrutti che rafforzano questa competenza sono l'immaginazione, la curiosità intellettuale, la costanza, la collaborazione e l'auto-disciplina. In termini di analisi del mondo 2030, la capacità di iniziativa dei giovani per dare forma al futuro dipenderà almeno in parte dalla loro capacità di creare nuovo valore.

**2) Fare i conto con tensioni, dilemmi e negoziati.** La crescente complessità della vita moderna per gli individui, le comunità e le società ci suggerisce che le soluzioni ai nostri problemi consisteranno nell'essere anch'esse complesse: in un mondo che sarà strutturalmente squilibrato, l'imperativo di riconciliare fra loro prospettive ed interessi

diversi, in contesti locali ma con ripercussioni a volte globali, richiederà ai giovani di diventare abili nel gestire tensioni, dilemmi e negoziati di dare e avere. Forzare gli equilibri, in particolari circostanze, fra esigenze in competizione fra loro – di equità e libertà, di autonomia e solidarietà, di innovazione e continuità, di efficienza e di rispetto delle regole democratiche – difficilmente potrà portare ad un’alternativa fra cui scegliere o anche una singola via d’uscita. Gli individui dovranno pensare in un modo più integrato, che eviti le conclusioni affrettate e presti attenzione alle interconnessioni. I costrutti che rafforzano la competenza includono l’empatia (la capacità di comprendere il punto di vista degli altri e di adottare modalità di reazione emotive); adattabilità (la capacità di ripensare e modificare le proprie percezioni, pratiche e decisioni alla luce di nuove esperienze, nuove informazioni e maggiore approfondimento); a fiducia (Bentley, 2017). Nel mondo del 2030, fatto di interdipendenze e conflitti, le persone potranno garantirsi il benessere personale, delle loro famiglie e delle loro comunità solo sviluppando la seconda competenza trasformativa: la capacità di rendere conciliabili i loro obiettivi e le loro percezioni con quelli degli altri.

**3) Sviluppare responsabilità.** La terza competenza trasformativa è un prerequisito delle altre due. Avere a che fare con le novità, il cambiamento, la diversità e l’ambiguità richiede che gli individui siano in grado di “pensare per conto proprio”. Allo stesso modo, la creatività e il problem-solving richiedono la capacità di prendere in considerazione le conseguenze delle proprie azioni, di valutare i rischi e i benefici e di accettare la responsabilità per le conseguenze delle proprie azioni. Questo suggerisce l’esigenza di un senso di responsabilità, di maturità morale ed intellettuale, grazie alla quale una persona sa riflettere sulle proprie azioni e valutarle alla luce dell’esperienza e degli obiettivi individuali e sociali; cosa gli è stato insegnato e detto, cosa è giusto e cosa è sbagliato. La percezione e la capacità di giudicare ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, buono e cattivo in una specifica situazione, ha a che fare con l’etica. Essa implica la capacità di rispondere a questioni fondate su norme, valori, significati e limiti, del tipo: Cosa dovrei fare? E’ stato giusto fare questo? Dove sono i limiti? Se avessi saputo le conseguenze di quel che ho fatto, lo avrei fatto ugualmente? Punto centrale di questa competenza è il concetto di auto-regolazione, negli ambiti della responsabilità individuale, interpersonale e sociale, basandosi

su costrutti quali l'auto-controllo, l'auto-efficacia, la responsabilità, il problem solving e l'adattabilità.



### 3 PIATTAFORMA E-LEARNING

La piattaforma di e-learning permette la creazione di un eco-sistema di apprendimento dove il fisico e il digitale interagiscono e si influenzano in tempo reale favorendo lo sviluppo di competenze attraverso l'approccio dell'Active Learning (Salmon, 2013; Baepler, 2014). Questo approccio permette di andare oltre l'impostazione classica della trasmissione

d'informazioni includendo processi d'insegnamento-apprendimento con specificità contingenti e tecnologiche che ne caratterizzano l'essenza formativa nella prospettiva della coniugazione richiesta per lo sviluppo equilibrato di *hard e soft skills*. Le pratiche proposte all'interno della piattaforma saranno: case study, role playing, gamification, teamworking, game simulation, problem solving.

#### **4 PERCORSI FORMATIVI ATTIVABILI**

- Prodotti mediali (es. video)
- Peer- education nelle scuole
- Corso di Robotica educativa
- Corso di Digital Storytelling
- Corso di Media-education
- Corso sulla realtà virtuale
- Altro...

#### **5 TEAM DI LAVORO**

Il tema di lavoro dovrà coprire le competenze su tre ambiti:

- **Learning & Skills** (apprendimenti, didattica, sviluppo personale, psicologia, ricerca sociale, neuroscienze)
- **ICT & Digital** (intelligenza artificiale, web e mobile development, HCI e IoT, digital fabrication, data science, augmented reality)
- **Nuovi linguaggi** (product e interaction design, graphic design gamification/game design, arti visive).