

Teach with Technology



Sia gli educatori che gli studenti hanno regole, strategie e modelli di apprendimento che si differenziano a seconda dell'età. Pertanto, è fondamentale identificare modalità di utilizzo delle tecnologie, adeguate e coerenti rispetto al target dell'intervento, al fine di produrre efficaci strategie di insegnamento e stimolare un vero e proprio percorso di "elaborazione attiva" delle informazioni. In proposito, è noto che l'uso di giochi e nuove tecnologie è particolarmente appropriato per i giovani, ma difficile in contesti di apprendimento formali, con adulti abituati a diversi tipi di formazione. A partire da ciò, il progetto "*Teaching to Teach with Technology (T3)*" (finanziato dal Programma Europeo Life Long Learning Leonardo Da Vinci, www.t3.unina.it) ha costruito e validato un innovativo programma per docenti/formatori, dimostrando in maniera realistica come sfruttare le tecniche avanzate nell'ambito dell'insegnamento. Nell'articolo di seguito proposto, sono delineate le principali fasi del progetto.

I risultati del programma T3 sottolineano l'importanza di un apprendimento basato sul gioco, chiarendo che si tratta di un equilibrio tra conoscenze concettuali (circa l'insegnamento) e procedurali (insegnando come fare). In breve, tecnologie avanzate (giochi per computer, la realtà aumentata, la robotica) potrebbero risolvere molti dei limiti dei metodi didattici tradizionali; i giochi hanno la capacità di motivare l'apprendimento, aumentare la conoscenza e l'acquisizione di abilità e supportare i metodi di insegnamento tradizionali.

Abstract

In a recent review-article Selfton-Green has discussed different definitions of formal and informal learning linked to the context of learning. Both trainers and students have rules, strategies and learning patterns that differ according to age. Therefore, it is crucial to identify strategies of using technology that will be appropriate and consistent with the target of the intervention, in order to produce effective teaching strategies and able to stimulate a real path of

“active processing” of information. In this respect, it is known that the use of serious games is particularly appropriate for young people, but the use of new technologies is difficult in formal learning contexts, with mature individuals accustomed to different types of training. Against this background, the “Teaching to Teach with Technology (T3)” project (funded by the EU Leonardo Da Vinci Life Long Learning Program, www.t3.unina.it) designed and validated an innovative teacher/trainer program, demonstrating realistic ways of exploiting advanced techniques within the real constraints facing teachers in their work. This contribution presents main steps of this project (in which university teaching staff, school teachers and trainers familiarize with technologies and simulated learning sessions), with a specific focus on the selection of technologies, and discusses the future implications for educational programs. Results of T3 program are consistent with the literature and they stress the importance of game-based learning, clarifying that it is a balance between conceptual (teaching about) and procedural (teaching how to do) knowledge. In brief, advanced games technologies (computer games, augmented reality, robotics) could address many of the limitations of traditional instructional methods; games have the ability to motivate learning, increase knowledge and skill acquisition and support traditional teaching methods.

Per consultare l'intero articolo in
inglese

<http://www.studiopsicologia.napoli.it/angelorega.net/download/pubblicazioni/LGA05-Sica.pdf>

Fonte

Sica L.S., Nigrelli M.L., Rega A., Miglino O. (2011). The “Teaching to Teach with Technology” Project: Promoting Advanced Games Technologies in Education. *International Conference The Future Of Education*