

Orizzontescuola.it

ALLEGATO

Il modello SAMR: ispirare oltre che insegnare

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi.

In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Le strategie di sostituzione e aumento utilizzano EdTech per migliorare l'apprendimento e aggiungere valore, mentre le fasi di modifica e ridefinizione sfruttano EdTech per trasformare l'apprendimento e rendere possibili nuove cose.

L'efficacia di una qualsiasi di queste quattro strategie dipende da quando e come viene utilizzata.

Ecco come puoi sfruttare ogni fase per un apprendimento in classe più potente.

Sostituzione

Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali.

Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare oltre venti risorse cartacee che intasano l'armadio, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic.

La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche rispetto alla modifica e alla ridefinizione. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Esempi di sostituzione

- chiedere agli studenti di digitare il proprio lavoro invece di scriverlo a mano
- utilizzando quiz e programmi online invece di carta e penna
- caricare un foglio di lavoro in PDF per l'accesso degli studenti, invece di fotocopiarlo
- utilizzando una lavagna interattiva digitale anziché una lavagna tradizionale e salvando i risultati come documento.

Ricorda: le strategie di sostituzione non cambiano il processo di apprendimento o il risultato. Chiediti cosa guadagnerai tu e i tuoi studenti dalla tecnologia prima di implementarla. Se non aggiunge altro che seccature, attenersi a carta e penna.

Aumento

Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono.

Consente inoltre l'introduzione di un apprendimento più indipendente e incentrato sullo studente. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere attivamente senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante.

Esempi di aumento

- Gli studenti danno presentazioni orali più informative e coinvolgenti accompagnate da un PowerPoint contenente elementi multimediali.
- Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento, invece di affidarsi al contributo dell'insegnante.

- Gli studenti utilizzano un programma EdTech che gamifica i contenuti del curriculum per il coinvolgimento degli studenti e consente agli studenti di monitorare i progressi in modo accessibile.
- Le istruzioni dell'insegnante sono integrate da un video che chiarisce un concetto particolarmente difficile da spiegare.
- scarica le risorse della classe
- Scarica divertenti risorse per la classe

Modifica

Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Ad esempio, gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro peer-to-peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Le attività tecnologicamente modificate consentono inoltre agli studenti di generare lavori ispirati e innovativi che non si limitano alla carta. Alcuni studenti coglieranno l'opportunità di mettersi davanti a una telecamera, mentre altri faranno di tutto per entrare nella classifica globale della loro materia preferita.

Esempi di modifica

- Gli studenti producono podcast che riassumono un argomento, a cui possono quindi accedere altri studenti come risorsa di revisione.
- Gli studenti creano una presentazione video informativa al posto di una presentazione orale standard. Possono usare la loro voce insieme a una più ampia varietà di componenti multimodali creativi.
- Gli studenti utilizzano uno strumento tecnologico che rende visibile un concetto astratto in modo pratico e reattivo (ad esempio, viaggiando su Google Earth per comprendere meglio le misurazioni e la geografia).
- Ridefinizione
- La fase più sofisticata di SAMR, la ridefinizione, prevede usare la tecnologia per rendere possibili opportunità di apprendimento completamente nuove.

Ridefinizione

Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi. Ancora più importante, l'utilizzo della tecnologia per ridefinire l'apprendimento in classe si traduce in studenti vivaci e coinvolti che abbracciano una mentalità di crescita.

Esempi di ridefinizione

- mettere in contatto i tuoi studenti con altre persone in tutto il mondo come parte del viaggio di apprendimento
- fare in modo che gli studenti pubblichino il loro lavoro online dove può essere visualizzato dai colleghi e dalla comunità più ampia
- registrare gli studenti mentre tengono una presentazione o esercitano un'abilità fisica, quindi utilizzare questa registrazione per stimolare la riflessione degli studenti
- sperimentare attività che utilizzano elementi multimodali estesi (ad es. produzione di documentari o cortometraggi, pagine Web, documenti di stampa con layout creativi).
- Ricorda, la ridefinizione non è la stessa di "alta tecnologia". Un'esperienza di apprendimento viene ridefinita quando integra la tecnologia in modo trasparente e significativo per aprire nuove porte per l'apprendimento degli studenti, indipendentemente da quanto sofisticata possa essere quella tecnologia.

In una classe, ciò potrebbe comportare l'apprendimento di come valutare criticamente i media online durante la ricerca basata sul web. In matematica, gli studenti potrebbero guardare i dati rappresentati attraverso immagini straordinarie e trarre ispirazione per crearne di propri.

Trova il tuo scopo

Partire con uno scopo evita la "tecnologia fine a se stessa" che a volte si infiltra nell'aula.

Chiedilo a te stesso:

- Cosa spero di ottenere utilizzando questa tecnologia?
- Come farà la differenza per l'apprendimento dei miei studenti?
- Perché è preferibile non utilizzare la tecnologia?
- Quanto siamo attrezzati io e i miei studenti per utilizzare questa tecnologia?
- Quanto tempo ho da investire per farlo funzionare?
- Queste semplici domande possono rendere più semplice determinare quale fase del modello SAMR si adatta alle tue esigenze.

Ricorda che non devi sempre ridefinire l'apprendimento dei tuoi studenti. Alcune semplici aggiunte tecnologiche a una strategia di insegnamento già efficace potrebbero essere tutto ciò di cui hai bisogno per fare la differenza.

L'uso della tecnologia in classe invia un messaggio chiaro agli studenti. Mostra loro che stai collegando l'apprendimento al mondo in rapida evoluzione fuori dalle mura della classe e che non hai paura di adattarti a una nuova sfida. Diventa creativo con la tecnologia e ispirerai oltre che insegnare.