

# Formazione Wikidattica

Percorso di formazione uso ausilii digitali per la memorizzazione efficace

<b>Presentazione</b>	<b>2</b>
Obiettivi concreti	3
<b>Organizzazione degli incontri</b>	<b>3</b>
Presentazione	3
Anki	4
Anki - Installazione personale	4
Flashcard a scuola:	4
Kahoot - un modo per creare giochi d'apprendimento	5

*La cultura è ciò che resta in noi dopo che abbiamo dimenticato tutto ciò che avevamo imparato*

*Gaetano Salvemini o forse Burrus Skinner ... non mi ricordo!*

# Presentazione

Partendo dall'osservazione che **la poca memoria**, o meglio la memoria non coltivata, **sia un handicap al pari della miopia** si vuole ragionare su come svilupparla.

Qual è il **ruolo della memoria** nell'apprendimento?

Come gli **strumenti digitali** possono aiutare a **potenziare** la memoria?

Spesso l'allenamento della memoria è confuso con lo *studio mnemonico*, ovvero lo studio che usa la memoria per compensare la poca comprensione o il ragionamento, ma **non c'è comprensione o ragionamento senza la memoria** del passato, del linguaggio, delle nozioni acquisite di tutto quanto ha costruito il nostro sapere.

L'accesso facile alle informazioni cui siamo abituati ha purtroppo come effetto collaterale quello di farci **memorizzare meno**, sia perché oggettivamente ci troviamo in un periodo di sovrappollamento (quindi continuamente decidiamo di non memorizzare), sia per la falsa impressione che quello che abbiamo a portata di mano sia come se fosse acquisito.

La *curva dell'oblio*, la naturale esponenziale velocità con cui dimentichiamo, può essere **contrastata con strumenti che sono alla portata di tutti e fruibili gratuitamente**. Questi strumenti possono essere molto utili ad ogni livello di studio (dai bimbi della primaria agli studenti universitari, dai professionisti agli anziani).

Sono strumenti più utilizzati all'estero e solo parzialmente in Italia nello studio delle lingue pur avendo una portata molto più ampia.

Partendo da queste considerazioni si vuole anche arrivare a **facilitare un percorso di avvicinamento all'uso delle flashcard nella quotidianità della scuola** per poi creare un gruppo di studio che voglia suggerire modi sempre più efficaci di usarle possibilmente aggiungendo un tocco di piacevolezza che le attuali offerte hanno solo in minima parte.

## Obiettivi concreti

- **Conoscere i meccanismi della memoria** e le implicazioni che hanno nell'apprendimento
- **Conoscere gli strumenti** utilizzabili per esercitare la memoria, in particolare le **flashcard**
- Imparare ad installare ed utilizzare **Anki** - il più diffuso software libero per l'esercizio delle flashcard - e sperimentare le molte possibilità d'uso che offre
- Imparare a **creare le carte** in modo che risultino funzionali alla didattica di tutti i giorni (e non una fatica in più)
- Capire come **le flashcard aiutano lo studio individuale** e costruiscono una base solida di saperi condivisi
- **Imparare a condividere** mazzi di carte con gli studenti e con gli altri docenti
- Sapere preparare una attività che sia contemporaneamente ludica e di apprendimento, in un mix di motivazione e desiderio di studiare per fare vincere la propria squadra
- Imparare ad usare le flashcard a supporto delle situazioni di fragilità

# Organizzazione degli incontri

Quanto segue è da intendersi come una proposta di massima. A seconda del numero dei partecipanti e della risposta può essere adattata.

## Presentazione

*durata: 2 ore*

Verrà chiesto ai partecipanti, di compilare un breve questionario (google-moduli) per capire aspettative, conoscenze dell'argomento ed eventuali esperienze

*Questa presentazione è pensata in presenza con la possibilità della diretta per chi non riesce a partecipare. Più degli altri momenti questo vuole essere un momento motivazionale e quindi più efficace se fatto almeno parzialmente in presenza.*

- Presentazione degli obiettivi della formazione
- Presentazione dei meccanismi della memoria e dell'oblio: curva dell'oblio, ripetizioni dilazionate, richiamo attivo. Cosa influenza la capacità di memorizzare.
- Presentazione del progetto Wikidattica: storia e motivazioni
- Carrellata sugli strumenti disponibili ora e sviluppi possibili

## Anki

*durata: 2 ore*

- Installazione, desktop, mobile, web, sincronizzazione
- Analisi della struttura:
  - mazzi
  - note / carte
  - percorso delle carte: nuove / apprendimento / ripasso
  - tipi di carte: base, inversa, con immagini, suggerimenti...
  - plugin:
    - Occlusion (ottima per le mappe, schemi, diagrammi)
    - Reverso per le lingue
  - Condivisione dei mazzi
    - Uso di mazzi condivisi
    - Condivisione di mazzi scritti da noi

Al termine di questa lezione è fondamentale che i docenti si misurino personalmente con l'installazione e la creazione di alcune carte, possibilmente su temi di interesse personale.

Una pratica di una decina di giorni (10/15 min/giorno) è sufficiente per rendersi conto in modo convincente delle possibilità. Quindi a questo punto segue il primo laboratorio.

## Anki - Installazione personale

*durata: 2 ore*

- Installazione, creazione account sul sito Anki (gratuita).
- Creazione carte di varie tipologie
- Gestione immagini
- Creazione di mappe
- installazione componenti aggiuntivi (add-on o plugin)
- Condivisione mazzi

## Flashcard a scuola:

*durata: 2 ore - Rispetto agli altri incontri questo ha un carattere più discorsivo in cui mi aspetto di fare interagire i partecipanti*

Sessione di risposte e soluzione ai problemi per chi ha provato ad usarlo.

Anki è chiaramente stato sviluppato con in testa lo studio individuale. Come si adatta allo studio in classe?

- Come fare le carte:
  - quali informazioni?
  - quante carte?
  - chi le deve fare?
  - importanza della presentazione
- come impostare una sperimentazione
- che orizzonte temporale?
- quali tipi sono più utili?
- Dove fare questo allenamento?
- Quanto tempo dedicare ad insegnare a questo?
- Come evitare che diventi puro esercizio mnemonico senza ragionamento?

## Kahoot - un modo per creare giochi d'apprendimento

*durata: 2 ore*

Facciamo una incursione in [Kahoot](https://kahoot.it/) un altro strumento che utilizza la tecnologia per fare una piattaforma di apprendimento basata sul gioco. La *gamification* qui è usata per creare uno spirito competitivo fra squadre. Dopo una presentazione delle possibilità offerte da Kahoot vediamo quali interazioni possono essere messe in gioco fra le flashcard e Kahoot.