



# da **Industria 4.0** a **Società 5.0**

Il ruolo del digitale nel futuro della formazione

**Vivaldo Moscatelli**

Technology Enhanced Learning strategist

# Industria 4.0 e poi?

Ogni nuova tecnologia costruisce un mondo nuovo (e distrugge quello vecchio...)

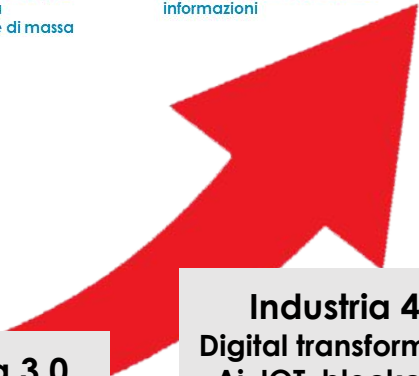


**Industria 1.0**  
Meccanizzazione  
Vapore

**Industria 2.0**  
Produzione di massa  
Elettricità

**Industria 3.0**  
Computer  
Automazione

**Industria 4.0**  
Digital transformation  
Ai, IOT, blockchain



# Cambiamento e persone

Un'eterna rincorsa



# Competenze digitali

Un abito per tutte le stagioni



# Un nuovo ecosistema

## Digitale, esperienziale, pervasivo.

### Criteri di Selezione delle App

**Criteri per Ricordare:** le App che sono adatte allo stadio "Ricordare" migliorano l'abilità dell'utente di definire termini, identificare fatti, o richiamare e localizzare informazioni. Molte App educative rientrano nella fase "Ricordare" dell'apprendimento. Esse richiedono a chi le utilizza di scegliere una risposta da una lista, trovare collegamenti e mettere in sequenza contenuti o inserire risposte.

**Criteri per Capire:** Le App che sono adatte allo stadio "Capire" consentono allo studente di spiegare idee o concetti. Le App per la comprensione non si limitano alla selezione di una risposta "giusta" e presentano un modello più aperto per riassumere contenuti e tradurre significati.

**Criteri per Applicare:** Le App che sono adatte allo stadio "Applicare" consentono allo studente di dimostrare la propria abilità nell'implementare processi e metodi appresi. Esse evidenziano anche la capacità di applicare concetti in contesti nuovi.

**Criteri per Analizzare:** Le App che sono adatte allo stadio "Analizzare" migliorano la capacità di chi le usa di distinguere tra rilevante ed irrilevante, stabilire relazioni e riconoscere l'organizzazione del contenuto.

**Criteri per Valutare:** Le App che sono adatte allo stadio "Valutare" migliorano la capacità dell'utente nel giudicare materiali o metodi sulla base di criteri auto-definiti o etero-definiti. Esse aiutano lo studente a giudicare l'affidabilità, l'accuratezza, la qualità e l'efficacia dei contenuti ed a giungere a decisioni ponderate.

**Criteri per Creare:** Le App che sono adatte allo stadio "Creare" consentono allo studente di generare idee, pianificare progetti e creare prodotti.



**Il Primo Progetto di traduzione della Ruota Padagogica**

Per il 2016 sono programmate 30 lingue. Per le ultime lingue, vedere <http://bit.ly/languageproject>.

**In piedi sulle Spalle dei Giganti**

Questa ruota delle Tassonomie, senza le App, si trova per la prima volta sul sito web di consulenze educative di Paul Hopkins [www3web.org.uk](http://www3web.org.uk). Questa ruota fu creata da Sharon Arley e fu un adattamento dell'adattamento di Bloom (1956) ad opera di Kathwohl e Anderson (2001). L'idea di adeguarlo ulteriormente per l'IPad nella V2.0 e V3.0 si deve a Kathy Schoenl sul suo sito [www.bloomtax.com](http://www.bloomtax.com). Nella V4.0 i Criteri di Selezione delle App si basano sull'eccellente articolo in sei parti in *Educopia* di Diane Darrow. La V5.0 della Ruota Padagogica ha una lista globale di Verbi di Azione basati sull'infografica "Bloom's Digital Taxonomy Verbs" pubblicata da Globalcollab.org, apparso per la prima volta in "Bloom's Digital Taxonomy Verbs for 21st Century Students" sul blog Teachthought.



Sviluppato da Allan Carrington  
Designing Outcomes Aesthetica SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)

La Ruota Padagogica è di Allan Carrington e sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Basata su un lavoro in <http://www3web.org.uk>

## La Ruota Padagogica ITA V5.0 Android

<http://bit.ly/PWITAV5>

La Versione Apple iOS può essere scaricata dal sito "In Support of Excellence", al link sopraindicato



### Utilizzare al meglio la Ruota Padagogica

Usatela come una serie di suggerimenti o ingranaggi interconnessi per controllare l'insegnamento dalla fase di progettazione a quella di implementazione.

**L'Ingragnaggio della Proprietà:** Questo è il nocciolo del progetto di apprendimento. Occorre costantemente rivisitare queste parole chiave: responsabilità e cittadinanza. Chiedetevi come "sembrabile" lo studente dopo questa esperienza di apprendimento, per es. "Così lo farei sembrare vivente agli occhi degli altri?" Chiedetevi: "Come tutto ciò che faccio supporta queste qualità e capacità?"

**L'Ingragnaggio della Motivazione:** Chiedetevi: "Come tutto ciò che costruisco ed insegno dà a colui che apprende autonomia, padronanza e scopo?" L'Ingragnaggio di Bloom: Vi aiuta a progettare gli obiettivi di apprendimento che raggiungono il pensiero di ordine più elevato. Provate a videare almeno un obiettivo per ogni categoria. Solo dopo di ciò sarete pronti per un incremento della tecnologia.

**L'Ingragnaggio della Tecnologia:** Chiedetevi: "Come può servire alla mia pedagogia?" Le App sono solo suggerimenti, cercatene di migliori e combinatele più di una in una sequenza di apprendimento. L'Ingragnaggio del Modello SAMR: Verbi usate le tecnologie che avete scelto?"

Allan Carrington

**Riconoscimento ringraziamento a:** Maria Cristina Bevilacqua per la traduzione in italiano. Maria Cristina insegna all'Istituto di Istruzione Superiore di Ceccano (FR), Italia ed è una Formatrice/Agomatrice.

Per maggiori risorse in italiano visiti il blog: <http://bit.ly/padagogica>

Per una visione più dettagliata di come funzioni la Ruota Padagogica visiti il post "The Pedagogy Wheel - It's Not About The App, It's About The Pedagogy" sul Blog TeachThought

<http://bit.ly/aboutpedagogy>



