

Le dimensioni dei dispositivi

Rossi, Toppano, *Progettare nella società della conoscenza*, 2009

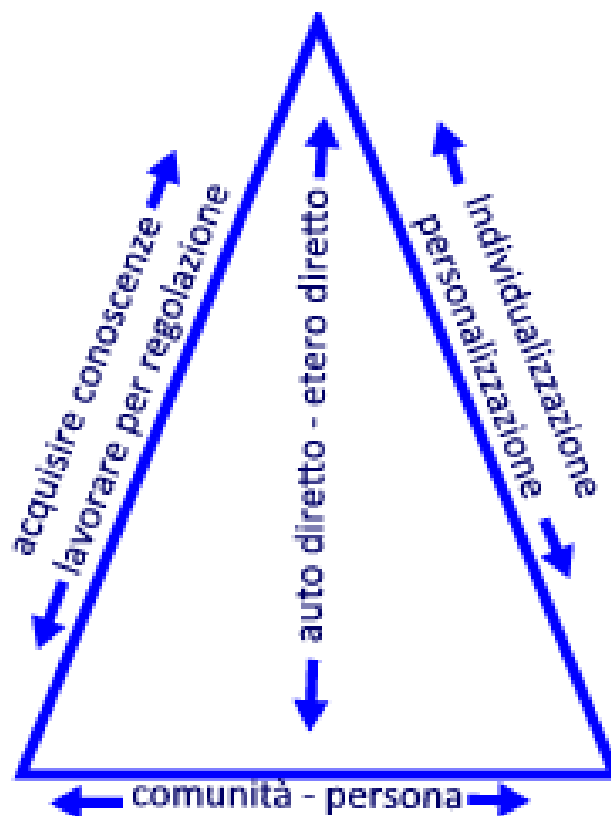
DISPOSITIVI

1. Dispositivi con attività istruzionali

Dispositivi per l'acquisizione di conoscenze e procedure (es. lezioni frontali, percorsi strutturali a scoperta guidata, *learning object*, studio individuale di testi e manuali). **I materiali guidano i processi di conoscenza.**

2. Dispositivi con attività di regolazione e collaborative

Dispositivi in cui si indaga, si sceglie, si **progetta** Basati su attività *open-end* e **compiti autentici**. Prevedono nella maggioranza dei casi **condivisione, negoziazione e interazione** in gruppo. **I processi di conoscenza guidano la scelta dei materiali per l'attività** e i prodotti reificano la conoscenza costruita



3. Dispositivi con attività di riflessione e autovalutazione

Dispositivi per selezionare e raccogliere produzioni, scrivere riflessioni **progettare la propria formazione** (web 2.0 e portfolio). Favoriscono la consapevolezza del sé professionale e del proprio stile di apprendimento. **I materiali documentano i processi di conoscenza**