

I criteri dell' e-learning design

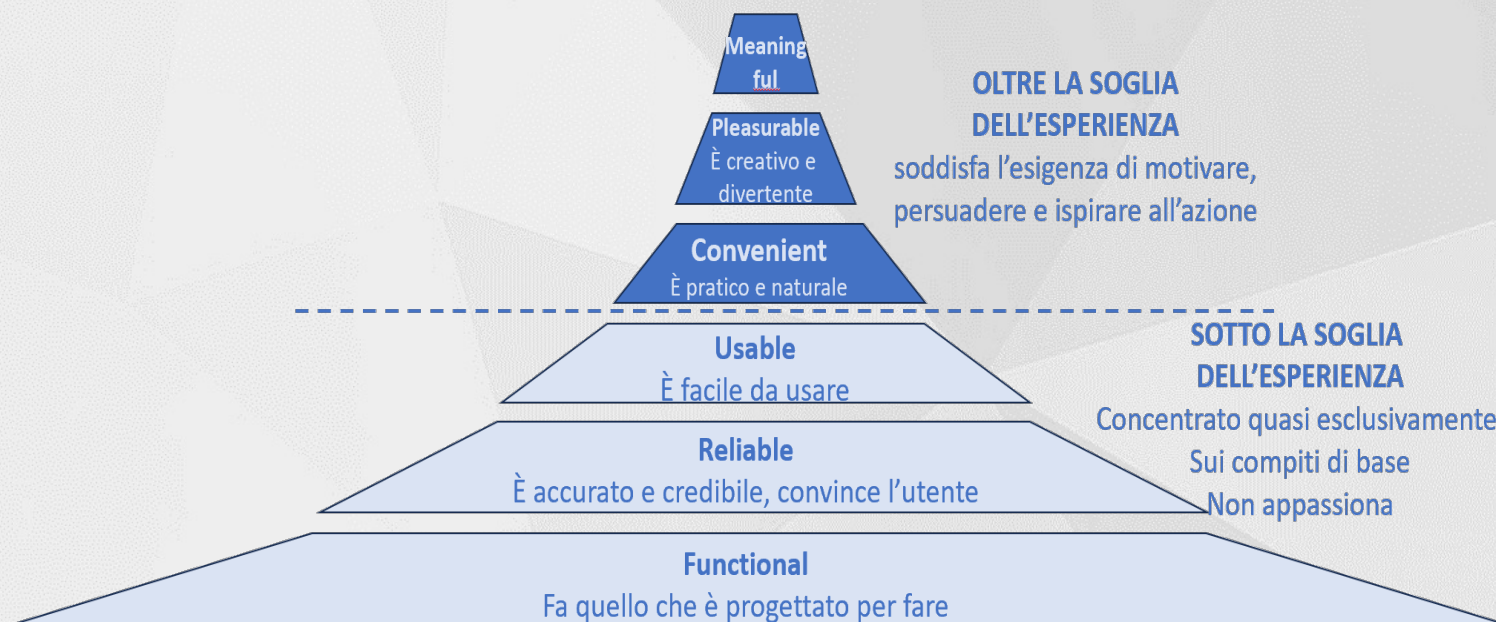
Realizzazione di un corso sull'Intelligenza Artificiale

Giuliana Barberis
Liceo Scientifico M. Curie di Pinerolo
giuliana.barberis@gmail.com



La memorizzazione delle informazioni

- ❑ Individuare quali siano i **bisogni dello studente**
- ❑ Stare sopra la soglia dell'esperienza per facilitare la **permanenza delle informazioni**
- ❑ Attivare l'**attenzione** e l'**interesse**



Adattamento della piramide dei bisogni di Maslow alla Learning Experience di Stephen Anderson - 2015

Il ruolo delle neuroscienze

- Stimolare le emozioni
- Usare le **immagini**
- Dosare il **carico cognitivo**
- Teoria dei chunk** (7 ± 2)
- Fornire **feedback** immediati
- Facilitare la **ripetizione** dei concetti
- Proporre esercizi per fare **esperienza** dei concetti teorici



Fattori che favoriscono l'apprendimento

Intelligenze multiple

- ❑ I test per misurare l'intelligenza si occupavano solo dell'intelligenza **linguistica** e dell'intelligenza **logico-matematica**
- ❑ Secondo la teoria delle intelligenze multiple esistono altri **5 tipi** di intelligenza
- ❑ l'apprendimento passa attraverso **canali sensoriali** che sono diversi da individuo a individuo
- ❑ anche lo stesso individuo potrebbe non usare lo stesso canale se posto in contesti diversi.

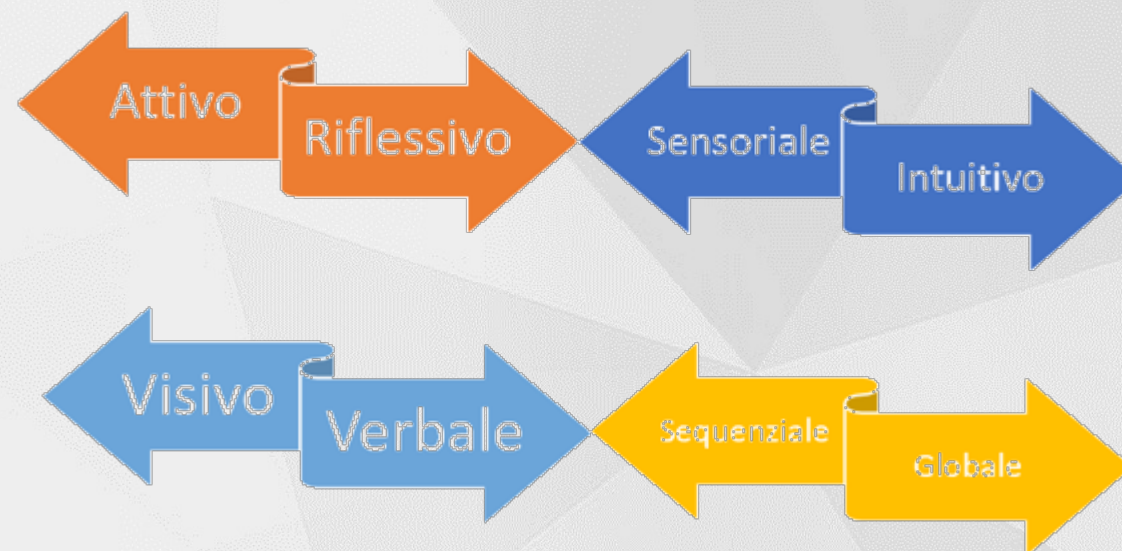


Teoria delle intelligenze multiple di Gardner - 1983

Stili di apprendimento

Le quattro dimensioni principali degli stili di apprendimento.

- ❑ Chi impara **facendo** e chi deve **riflettere** sui concetti
- ❑ Chi preferisce informazioni **concrete** e chi **astratte**
- ❑ Chi impara attraverso le **immagini** e chi preferisce i **testi**
- ❑ Chi preferisce procedere passo-passo con una **sequenza logica** e chi preferisce vedere prima il **quadro globale** prima dei dettagli

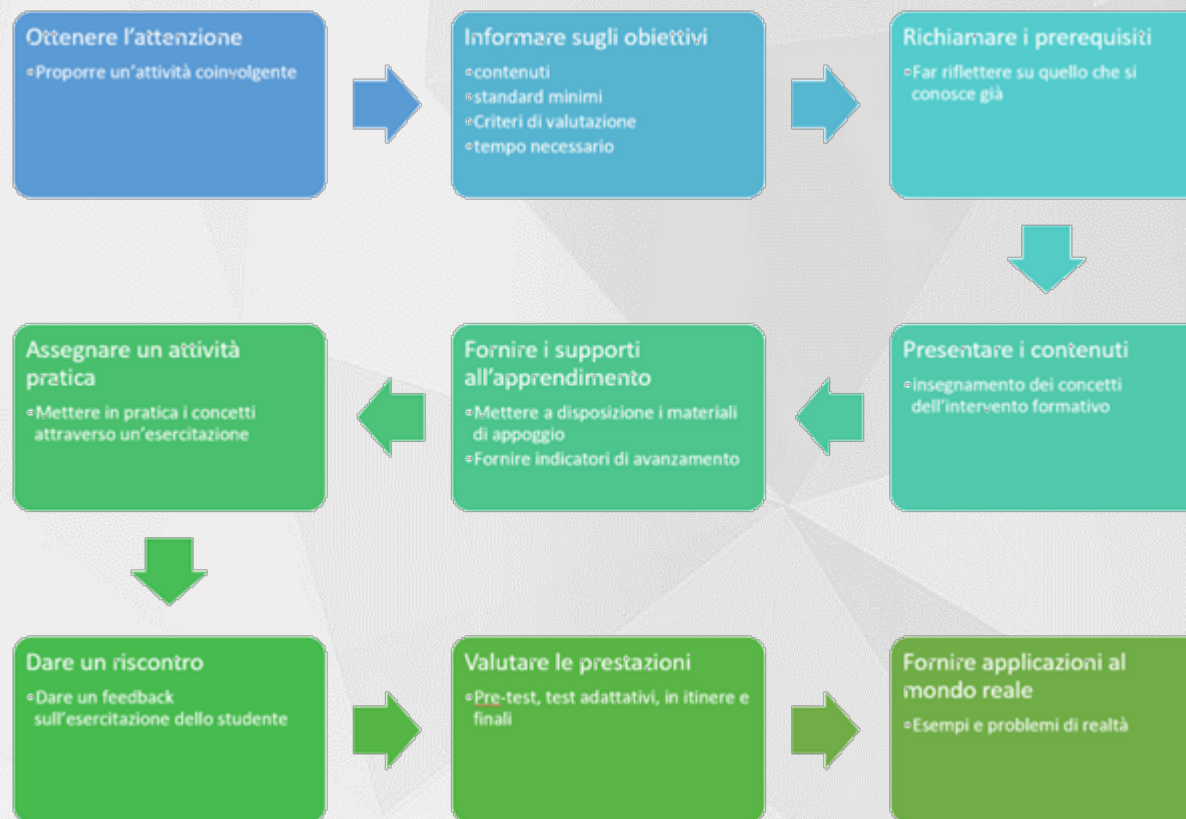


Il modello Felder-Silverman - 1988

Progettare ad hoc per l'e-learning

Progettare un percorso di apprendimento significa anche aver chiaro quali debbano essere i **passaggi fondamentali** dell'intervento didattico.

Nella didattica dell'informatica sono utili le teorie del **costruttivismo**:
 «occorre creare ambienti per l'apprendimento in cui la conoscenza si acquisisca anche attraverso la **costruzione delle cose e delle idee**»



Reinterpretazione del processo di istruzione di Gagné - 1965

Un corso sull'Intelligenza Artificiale



www.barberisg.it/moodle4 (Reti neurali e identificazione dei pattern per quanto riguarda le immagini)

<https://moodle.net/resource/0ywINoLE/reti-neurali-e-identificazione-dei-pattern-per-quanto-riguarda-le-immagini>