

Micro (Immersive) Learning

Andrea Garavaglia
andrea.garavaglia@unimib.it

Università degli Studi di Milano - Bicocca

Microlearning

- Learning on the go
- Mobile-first learning strategy

Caratteristiche:

- short, sharp and memorable
- 3-5 minute video
- Quick quizzes or short scenarios

Microlearning

Micro	Meso	Macro
Learning Object	Lezione/argomento	Corso
Diffondere- promuovere conoscenza/abilità/ competenza specifica	Sviluppare- progettare un argomento quadro con più competenze	Progettare un percorso-curriculum

Multicomponent Model

(Swertz, 2006)

- Micro-aspetti o micro-contenuti combinati in modo sistematico
 - Lineare
 - Sequenziale
 - Ricorsivo
 - Ramificato

Logica: posizionare il know-how in una struttura tassonomica



Aggregation Model

(Swertz, 2006)

- Learning Object simili
- Combinati/raggruppati in un aggregato poco strutturato

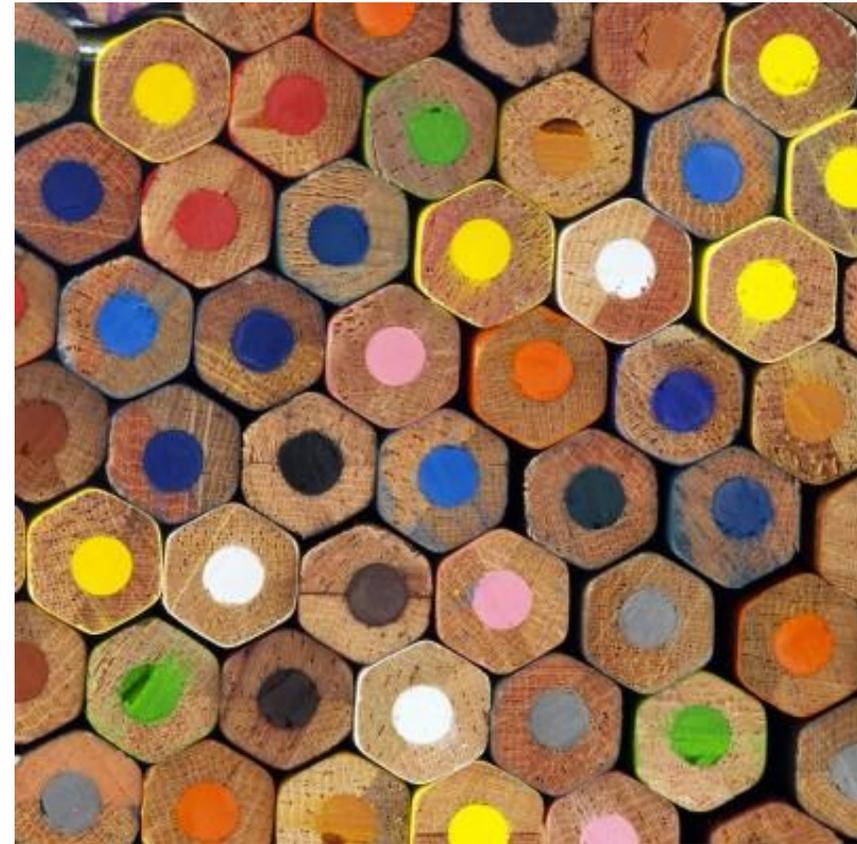
Logica bottom-up: costruire il know-how sulla base di ciò che serve



Conglomerate Model

- Elementi inclusi in una matrice
- Assortimento/bouquet di prodotti e processi per apprendere

Logica: costruire un catalogo completo di know-how



JiTT – Just in Time Teaching

- Prima di erogare si effettuano survey – sondaggi
- Si identificano eventuali bisogni
- Si integrano gli oggetti / si modificano i learning path

Logica: identificare i bisogni, cercare di soddisfarli



Neurodidattica

- Apprendere per ripetizione



- Tornare più volte sullo stesso main concept
- Pratica che porta alla perfezione

- Apprendere per imitazione



- Modellamento osservando esperto
- Ripetere con esperto in affiancamento

- Apprendere dall'esperienza



- Apprendimento in contesto
- Esperienza positiva, marcatore somatico positivo, rinforzo

Dal contenuto al contenuto autentico

- Contenuti
- Modelli operativi
 - Esperienze
- Contesti

Logica: autenticità

Immersività e distanziamento

Rossi (2017)

- L'attività formativa presenta **un'interazione tra manuale e simbolico**
- L'immersione «nel mondo» è contemporaneamente «**immersione**» **nelle rappresentazioni del mondo, mediata da artefatti cognitivi**
- Distanziamento: **spazio per la sistematizzazione e organizzazione della conoscenza del mondo elaborate nelle attività**



Immersività e distanziamento

- ***IERI: interazione tra soggetto e ambiente era mediata dal corpo (fisica)***
- ***OGGI: interazione tra soggetto e ambiente passa anche attraverso la mediazione cognitiva-simbolica degli artefatti digitali***

Immersività e distanziamento/2

- Passaggio dialettica teoria-prassi -> didattica immersione-distanziamento
Il digitale ha in parte sostituito il distanziamento in immersione a distanza:

IERI:

pratiche riflessive (presenza+asincrone on line)

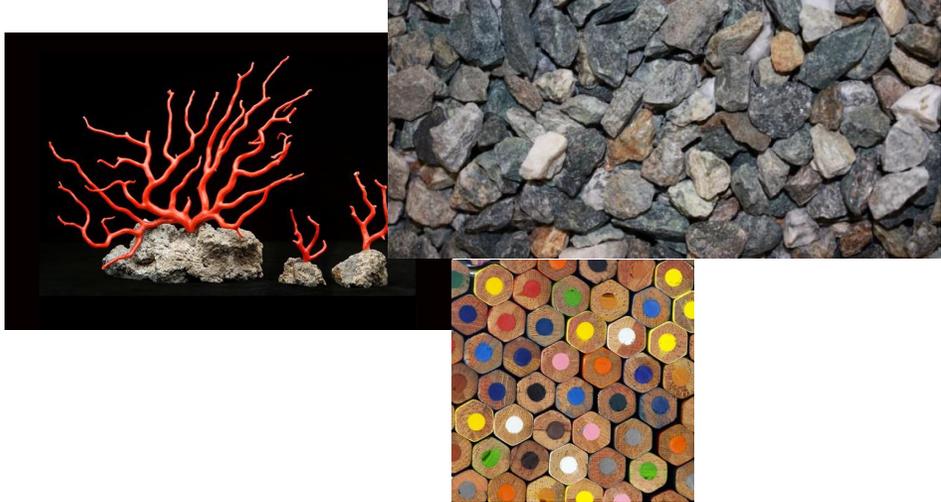
OGGI:

attività immersive (es. video interattivi, video 360, realtà aumentata, realtà virtuale, simulazione)

DOMANI:

recupero attraverso **nuove forme di debriefing?**

(NEW?) Debriefing

- Riflettere su quanto «è accaduto»
 - Fissare i quadri concettuali espliciti
 - Ridurre le misconceptions
- 
- **NEW:**
 - Social debriefing
 - Orizzontale VS verticale? Deve lanciare specifici approfondimenti o puntare a proporre/raffinare quadri concettuali
 - Microdebriefing (microlearning interattivi orientati al debriefing)
 - Evento live di chiusura (Webinar)