

## Che cos'è un apprendimento Task/Problem-Centered? Il modello di Merrill

<p>1. Learning is promoted when learners are engaged in solving real-world problems.</p>	<p><b>Problem</b></p>	<p>Apprendimento centrato sul <b>problema da risolvere</b> (o da affrontare), meglio se preso da contesti di vita reale. Piuttosto che fissare obiettivi astratti e generali di apprendimento di fine corso, sarebbe meglio descrivere il compito (ma anche le funzioni) che l'allievo sarà in grado di svolgere alla fine dell'esperienza, le competenze che potrà esibire in un contesto operativo.</p> <p>Per riflettere: La prevalenza delle attuali programmazioni didattiche disciplinari – soprattutto nelle materie di base – è costruita come un elenco di contenuti (informazioni, nozioni) e di obiettivi che non tengono conto di situazioni operative né di contesti reali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor uses real-world examples to illustrate good and bad multimedia design. (F2F, CBL)</li> <li>• Previous student projects are shown to the learners for them to critique according to the visual design principles and multimedia design guidelines. (F2F, AOD)</li> <li>• Students need to get feedback about their projects from the instructor and classmates (F2F,AOD,SOD)</li> </ul>
<p>2. Learning is promoted when existing knowledge is activated as a foundation for new knowledge.</p>	<p><b>Activation</b></p>	<p>L'apprendimento viene facilitato quando le conoscenze pregresse sono utilizzate per sviluppare nuove conoscenze. Uno dei metodi più efficaci è quello dei cosiddetti anticipatori di Ausubel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor / CBL begins with students' existing knowledge before he presents the new knowledge (F2F, CBL).</li> <li>• In the AOD environment, students usually use their existing knowledge as a foundation for the discussion (AOD). Through the discussion, they may be able to co-construct new visual / multimedia design principles.</li> <li>• In the blogs, students may show how their previous learnings serve as the foundation for their new learning (Blog).</li> </ul>
<p>3. Learning is promoted when new knowledge is demonstrated to the learner.</p>	<p><b>Demonstration</b></p>	<p>L'apprendimento è più efficace quando le conoscenze si focalizzano su ciò che l'alunno deve fare per raggiungere l'obiettivo. È opportuno quindi fornire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esempi per favorire l'apprendimento di concetti;</li> <li>• dimostrazioni per comprendere le procedure;</li> <li>• visualizzazioni per inquadrare e memorizzare i processi;</li> <li>• modellamento per assimilare i comportamenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor/CBL usually demonstrates how to improve "poor" multimedia projects by applying the design guidelines (ie new knowledge) (F2F, CBL SOD).</li> <li>• New knowledge may be demonstrated to learners by their peers after having the discussion in the AOD environment (AOD).</li> <li>• Clarify learners' doubts when they ask questions. (F2F, AOD, SOD)</li> </ul>
<p>4. Learning is promoted when new knowledge is applied by the learner.</p>	<p><b>Application</b></p>	<p>L'apprendimento è facilitato quando viene data la possibilità all'alunno di praticare e di applicare le nuove conoscenze o abilità in una varietà di situazioni e problemi, anche concreti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Make suggestions to improve others' project (F2F, AOD)</li> <li>• Apply new knowledge in designing their projects (P)</li> </ul>
<p>5. Learning is promoted when new knowledge is integrated into the learner's world.</p>	<p><b>Integration</b></p>	<p>L'apprendimento è efficace quando viene trasferito in situazioni che abbiano un collegamento con contesti reali; quando l'alunno può dimostrare ciò che ha appreso anche in forme di discussione-dibattito.</p> <p>Questo ha numerose ripercussioni positive sulla motivazione perché agisce come rinforzo ai comportamenti che sono stati appresi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apply new knowledge in designing their projects (F2F, AOD)</li> <li>• In the blogs, students may show how he/she apply the new knowledge into their design. (Blog)</li> </ul>

- F2F Face-to-Face Environment
- CBL Computer-Based Learning package (ie interactive multimedia learning software)
- AOD Asynchronous Online Discussion Activity (ie It is not a real time activity. Individuals can login an online discussion forum anytime and anywhere)
- Blog Reflection Blogs
- SOD Synchronous Online Discussion Activity (ie It is a real time activity. Individuals can be anywhere but they have to login the online discussion system at the same time.)
- P Project Activity (ie Each student has to design a multimedia educational package.)