

Appendice 3. Soluzioni ai test di fine capitolo

Capitolo 1

1. B. Il principio di retroazione fu formalizzato nel contesto bellico dell'artiglieria contraerea, da cui Wiener trasse i fondamenti della cibernetica (cfr. par. 1.1.1).
2. A. La "legge di Moore" non è una legge in senso scientifico, ma un'osservazione empirica formulata da Gordon Moore (cofondatore di Intel) che aveva riscontrato il fenomeno per cui, a intervalli regolari, un componente moltiplica le prestazioni mentre se ne riducono le dimensioni (cfr. par. 1.1.1).
3. C. Per Siemens conoscere è un processo che risulta dall'aver stabilito connessioni: l'apprendimento è il processo di generazione della conoscenza nel punto di incontro di due nodi informativi (cfr. par. 1.2.3).
4. C. Le reti generative non progettano ma "occasionano" la progettazione, costringendo il docente al confronto e all'esplicitazione dei propri criteri (cfr. par. 1.3.4 e par. 2.4.4).
5. B. L'infosfera è l'ambiente costituito dalla disponibilità di dati (informazioni), dalle entità informazionali (*infor*) e dalle loro interazioni; anche ma non solo gli umani sono parte sia dell'ambiente che del processo che vi ha luogo (cfr. par. 1.2.3).
6. A. La tesi del volume rifiuta la mera trasposizione della didattica convenzionale al contesto digitale e, di conseguenza, l'autosufficienza di tale didattica, cioè il sapere glottodidattico tradizionalmente noto, per operare in quel contesto (cfr. par. 1.1, par. 4.3.1).

Capitolo 2

1. B. Il *cloze* su uno strumento elementare e quello su un sistema sofisticato di completamento guidato non sono la stessa tecnica: lo strumento concorre a definire la tecnica didattica (cfr. par. 2.2.2 e par. 4.3.2).
2. A. Le cinque componenti canoniche dell'*e-tivity* nel modello di Gilly Salmon (cfr. par. 2.2.3).
3. A. Wiley osserva che le caratteristiche pedagogiche e contestuali di un *learning object* sono in tensione con la sua riutilizzabilità in contesti diversi (cfr. par. 2.3.2).
4. C. Il passaggio segna un cambio di paradigma nella didattica per componenti, che inquadra la questione nei termini di un artigianato culturale e tecnologico (cfr. par. 2.3.3).
5. B. L'UDD eredita dalla glottodidattica i modelli operativi e li reinterpreta integrando le specificità del *medium* digitale, in particolare durata circoscritta e contenuti interattivi (cfr. par. 2.4).
6. B. Le reti generative non progettano le UDD ma le "occasionano", costringendo il docente a rendere espliciti criteri altrimenti impliciti (cfr. par. 2.4.4 e par. 1.3.2).
7. C. Gli ecosistemi di apprendimento superano la rigidità degli LMS configurandosi come spazi aperti che integrano risorse, ambienti e standard di tracciamento diversi (cfr. par. 2.5.3).
8. A. xAPI sposta il tracciamento dal punteggio del compito all'esperienza di apprendimento, registrata in un LRS mediante triple agente-verbo-oggetto, che si arricchiscono decisamente con l'aggiunta di elementi «circostanziali» (cfr. par. 2.5.5).

Capitolo 3

1. C. L'*e-learning* 2.0 è reso possibile dall'avvento dei sistemi aperti, flessibili e personalizzabili, che favoriscono sia la dimensione collaborativa sia quella individuale dell'apprendimento (cfr. par. 3.1.4).
2. A. Il valore del *blended* sta nella complementarità: ciascuna componente fa ciò che l'altra non può fare altrettanto bene, cercando di ottimizzarne i vantaggi e minimizzarne gli svantaggi (cfr. par. 3.2.1).
3. C. *Planning* e *design* operano su livelli distinti: il primo è pianificazione strategica dell'intero percorso; il secondo riguarda la progettazione dei singoli interventi didattici (cfr. par. 3.3.2).
4. B. La didattica precede la tecnologia: lo strumento si sceglie in funzione dell'obiettivo formativo, non viceversa (cfr. par. 3.3.3 e par. 3.3.4).
5. C. Le metodologie attive permettono di trasformare l'apprendimento linguistico in soluzione di compiti reali, in cui la lingua è strumento d'azione e non mero oggetto di conoscenza (cfr. par. 3.4.2).
6. A. L'orientamento al "saper fare" formula gli obiettivi come prestazioni osservabili, allineandosi con i descrittori dell'impianto del QCER (cfr. par. 3.5).

Capitolo 4

1. B. Insegnare online non è un mestiere "altro" ma un mestiere allargato: la specificità del digitale diventa componente costitutiva della professionalità docente (cfr. par. 4.1).
2. C. Il *DigComp* descrive aree di competenza che si combinano in profili individuali, in una logica di costellazione delle competenze e non di livello unico (cfr. par. 4.2.1).
3. C. Il *DigCompEdu* è un quadro generalista: non riconosce le peculiarità della didattica delle lingue, che il volume integra a partire dalla glottodidattica (cfr. par. 4.2.1 e par. 4.2.2).
4. A. Approccio, metodo, tecnica e strumento operano su livelli gerarchici e funzionali, ciascuno con margini propri di autonomia e vanno padroneggiati distintamente (cfr. par. 4.3.2).
5. A. Il digitale modifica le tecniche: la stessa tecnica realizzata su strumenti diversi è didatticamente una tecnica diversa, da apprendere in profondità in ciascun contesto (cfr. par. 4.3.2 e par. 2.2.2).
6. C. Il laboratorio è il dispositivo dove l'abilità prende corpo nell'esercizio prolungato e nel confronto tra pari: la dilatazione dei tempi ne è la cifra distintiva (cfr. par. 4.3.3).
7. B. Nella riflessione di Polanyi la *téchne* è conoscenza tacita, incorporata, che si trasmette nella pratica e non si lascia interamente codificare (cfr. par. 4.3.3).
8. C. L'artigianato culturale si risolve nella pratica: padroneggiare i ferri del mestiere è saper fare, non solo studiare gli strumenti; nella pratica, le dimensioni conoscitiva, tecnologica e culturale si completano (cfr. par. 4.3.3 e par. 2.3.3).