

Massimo Cellerino, DOL Classe E1

Anno accademico 2007/2008

Modulo di progettazione, 1

## RELAZIONE FINALE

### 1. Descrizione del progetto

Il progetto, intitolato "Democratici o Repubblicani ? Imparare la politica col Web", ha coinvolto 22 studenti della classe V, sezione E, del Liceo Scientifico "G. Galilei" di Alessandria in una serie di attività didattiche in gran parte gestite dagli stessi studenti: gioco di ruolo, lavoro di gruppo, ricerca e vaglio di materiali bibliografici e multimediali, redazione di un elaborato multimediale, presentazione dei risultati, valutazione degli elaborati realizzati. Nel corso dello svolgimento delle attività, il docente ha svolto soprattutto il ruolo di facilitatore e coordinatore, oltre ad aver formulato la proposta dell'argomento e ad aver fornito i riferimenti storici e teorici essenziali. Il progetto intendeva sperimentare l'efficacia di modalità di apprendimento diverse dalla lezione frontale, imperniate sul lavoro cooperativo e sull'uso delle tecnologie informatiche della comunicazione; questo intento appariva particolarmente rilevante visti i contenuti disciplinari del progetto, che verteva su temi di cultura politica contemporanea: infatti, com'è noto, una delle principali finalità dell'insegnamento della Storia e dell'Educazione civica è quella di fornire agli alunni nozioni e strumenti per la conoscenza e l'analisi critica della società contemporanea, il che richiede fra l'altro la capacità di decodificare i messaggi della comunicazione giornalistica e di orientarsi fra le informazioni disponibili nel Web: si tratta perlopiù di capacità che non possono essere raccontate o comunicate nel corso della lezione frontale, ma che possono essere acquisite tramite la pratica diretta.

L'occasione per la scelta dell'argomento è venuta dalla ricorrenza delle elezioni presidenziali degli Stati Uniti d'America per il quadriennio 2009-12, che, anche per effetto della grande attenzione mediatica, hanno suscitato l'interesse di molti alunni di questa classe, che negli anni passati avevano già lavorato sul linguaggio giornalistico; ciò ha fornito un'ulteriore motivazione che ha reso il lavoro più agevole e partecipato. Il progetto aveva la taglia di una normale unità didattica (12-15 ore circa) e si è svolto a ridosso della fase finale delle elezioni presidenziali americane proprio per sfruttare l'effetto di trascinarsi, anche se ha subito alcuni aggiustamenti in corso d'opera: è partito dall'idea di analizzare il sistema elettorale degli Stati Uniti d'America ed è poi sfociato nell'analisi comparativa delle principali caratteristiche della presidenza della repubblica negli Stati Uniti e in Italia.

#### *a) Fasi, tempi e luoghi*

Il progetto si è svolto in tre fasi successive, dal 3/11/2008 al 17/12/2008:

i) introduzione e formazione (6 ore in classe, 2-3 ore a casa): dopo un'introduzione, da parte del docente, al sistema politico e al sistema elettorale statunitense (in forma di lezione frontale), gli alunni hanno partecipato al gioco di simulazione interattivo "eLECTIONS: Your Adventure in Politics" (URL: <http://www.ciconline.org/elections>); il docente aveva già sperimentato il gioco quando gli era stato segnalato dal prof. Cantoni durante il corso DOL-CB02. Gli alunni si sono suddivisi in due squadre che hanno costituito i rispettivi gruppi di sostegno dei due ipotetici candidati in lizza per l'elezione del presidente USA: per lo svolgimento del gioco essi hanno utilizzato tutte le informazioni fornite dal gioco e tutte quelle che sono riusciti a reperire da altre fonti; la raccolta di informazioni e la loro elaborazione all'interno del gruppo hanno costituito la

base razionale delle decisioni prese dai giocatori nel corso della campagna elettorale simulata. Per completezza occorre aggiungere che gli alunni avevano già iniziato, nelle settimane precedenti, a leggere, analizzare e discutere (in classe, con l'insegnante) alcuni articoli di giornale sulla campagna presidenziale in corso negli Stati Uniti: non erano quindi del tutto digiuni dell'argomento.

Proprio dalla consapevolezza che alcuni alunni conoscevano meglio le caratteristiche della presidenza americana di quelle della presidenza italiana è scaturita l'esigenza di allargare l'indagine ai diversi aspetti della figura del presidente della repubblica italiana.

ii) Ricerca e realizzazione (6 ore in classe, 6-9 ore a casa): gli studenti si sono poi ripartiti in cinque gruppi che hanno svolto un'analisi comparativa della carica di presidente della repubblica in Italia e negli Stati Uniti, concentrandosi sui seguenti aspetti:

- le modalità di elezione del presidente, in Italia e negli Stati Uniti d'America (gruppo n. 1);
- i presidenti più influenti degli Stati Uniti (gruppo n. 2);
- i presidenti più influenti della repubblica italiana (gruppo n. 3);
- i poteri del presidente, in Italia e negli Stati Uniti (gruppo n. 4);
- un bilancio della presidenza di G.W. Bush.

Si è trattato di un lavoro di ideazione, progettazione, ricerca e selezione delle informazioni, e di elaborazione e organizzazione delle informazioni in un elaborato che doveva essere, secondo le indicazioni del docente, quanto più possibile chiaro, preciso, sintetico: i gruppi hanno operato come se dovessero realizzare delle presentazioni multimediali per una lezione ai loro compagni di altre classi sulle principali caratteristiche delle presidenze italiana e statunitense.

iii) Presentazione e valutazione (3 ore in classe): terminato il lavoro entro la scadenza concordata con il docente (tenuto conto di: sovraccarico di studio per le verifiche di fine anno, assemblea d'istituto, un giorno di chiusura della scuola causa maltempo, black-out di una settimana del collegamento ADSL causa guasto), ciascun gruppo ha presentato il proprio lavoro alla classe, e contestualmente ha formulato una valutazione dell'efficacia comunicativa degli elaborati e delle presentazioni realizzate dai propri compagni utilizzando semplici schede predisposte dal docente (basate su tre criteri: efficacia espositiva, originalità, correttezza formale).

Le attività si sono svolte in classe e nell'aula di informatica, dotata di n. 12 postazioni-computer (alcune provviste di altoparlanti e cuffie auricolari), di un proiettore e del collegamento ADSL.

Sono stati utilizzati i computer e l'accesso alla rete Internet, sia per svolgere il gioco di simulazione, sia per scrivere le relazioni assegnate, sia per ricercare informazioni o documenti nella Rete (software: Microsoft Word 2000, Microsoft Power Point 2000, Microsoft Power Point 2007, Internet Explorer 7). Si è inoltre fatto ricorso ai giornali (*La Stampa*, *Il corriere della sera*, *Il sole 24 ore*), al vocabolario di inglese, al manuale di storia, al manuale di educazione civica e a documenti in fotocopia, alla biblioteca d'istituto e alla biblioteca civica. E' stata inoltre largamente utilizzata la posta elettronica (Microsoft Outlook Express 6) per far circolare fra studenti e docente le varie versioni dei testi e dei documenti nella fase di correzione e revisione degli elaborati. Una parte non trascurabile del lavoro è stata infatti svolta fuori dall'aula: sui propri computer di casa gli studenti hanno giocato alcune partite di "eLECTIONS: Your Adventure in Politics"; hanno svolto parte del lavoro di ricerca bibliografica e documentaria, parte del lavoro di redazione dei testi e di realizzazione degli elaborati, parte del lavoro di correzione e revisione, nonché il lavoro di preparazione della presentazione in seduta plenaria.

Gli insegnanti coinvolti sono stati due, il sottoscritto, docente di Filosofia e Storia, e la docente di Inglese, prof.ssa Giovanna Lingua, che tuttavia, a causa di un orario poco favorevole alle presenze, ha fornito soprattutto un sostegno linguistico nella prima fase, di formazione, intervenendo per chiarire alcuni termini e locuzioni incontrate nel corso del gioco di simulazione.

## *b) Obiettivi*

Gli obiettivi generali dell'intervento erano:

- sperimentare l'efficacia di un'esperienza di apprendimento più attiva e più coinvolgente della lezione frontale;
- sensibilizzare gli alunni verso le potenzialità informative e cognitive del Web e delle ICT;
- indirizzare gli alunni verso un uso consapevole della Rete.

Gli obiettivi didattici specifici dell'insegnamento di Storia ed Educazione civica erano:

- conoscenza non superficiale delle procedure per l'elezione del capo dello Stato in Italia e negli Stati Uniti d'America, in prospettiva comparativa;
- conoscenza non superficiale dei poteri e delle funzioni del capo dello Stato in Italia e negli Stati Uniti d'America, in prospettiva comparativa;
- nozioni elementari di scienza politica: Stato, Unione federale, bipartitismo, repubblica presidenziale, campagna elettorale, finanziamento dei partiti, programma elettorale, opinione pubblica;
- nozioni elementari di storia politica: notizie storiche dei principali presidenti degli Stati Uniti d'America e della Repubblica italiana;
- nozioni elementari di storia dell'Italia e degli Stati Uniti d'America con particolare riferimento agli ultimi dieci anni.

Gli obiettivi trasversali motivazionali e civico-culturali erano:

- rafforzare la motivazione degli alunni allo studio della storia contemporanea;
- rafforzare l'interesse degli alunni per la conoscenza delle istituzioni politiche e dei processi di deliberazione democratica;
- favorire la prassi della discussione razionale e del confronto dialettico fra orientamenti politici diversi.

Gli obiettivi trasversali tecnologici erano:

- favorire il conseguimento delle abilità elementari dell'uso consapevole della Rete, e in particolare
- usare un "browser" con funzionalità audio e video;
- distinguere tra documenti in formati diversi;
- classificare e valutare i siti Internet in base a criteri dati;
- ricavare informazioni attendibili dalla Rete;
- costruire una presentazione multimediale.

## 2. Bilancio dell'esperienza

### *a. Vantaggi e svantaggi*

L'esperienza si è chiusa con un bilancio certamente positivo. I vantaggi rispetto alle situazioni di apprendimento più consuete sono stati evidenti: motivazione, coinvolgimento, partecipazione, interesse, sono stati nettamente maggiori. L'impiego di modalità didattiche diverse da quelle della lezione ordinaria, la possibilità di lavorare in autonomia su contenuti di stretta attualità, di scegliere modi e strumenti con cui esprimere tali contenuti, di utilizzare risorse informative e comunicative con cui si sentivano maggiormente familiari: tutti questi aspetti hanno contribuito a creare un clima favorevole all'apprendimento in cui il lavoro è stato svolto con impegno e puntualità. Non solo, ma rispetto alla semplice trasmissione verticale dei contenuti, il lavoro di gruppo con l'uso alle ICT ha certamente mobilitato talenti, energie, abilità e dinamiche molto più complesse, che normalmente non vengono attivate in classe, o almeno non in modo deliberato e controllato.

Gli svantaggi sono pure stati evidenti, e hanno riguardato il tempo e la valutazione. Circa il tempo: dal punto di vista dei soli contenuti disciplinari, è stato necessario molto più tempo di quanto sarebbe stato richiesto da una lezione frontale dedicata agli stessi argomenti, che tuttavia, come si è detto, non sarebbe stata altrettanto incisiva. Circa la valutazione, questo lavoro ha sollevato, ancora una volta, l'annoso problema di come valutare, con gli strumenti della didattica

ordinaria (anzitutto il voto), un'esperienza di apprendimento sfaccettata, articolata e complessa come questa, per di più svolta non individualmente ma in gruppo.

#### *b. Difficoltà*

Questa è stata naturalmente una delle difficoltà incontrate: se e come valutare, attribuendo un voto a ciascuno, un'attività che consisteva di aspetti conoscitivi, comunicativi (grafico, estetico, retorico), relazionali, organizzativi. Naturalmente una valutazione è possibile, ma risulta difficilmente commensurabile con la valutazione delle prove di verifica consuete.

Una seconda difficoltà ha riguardato la divisione del lavoro, che, come spesso accade, ha visto alcuni alunni più protagonisti di altri, che non riuscivano o non desideravano partecipare attivamente all'ideazione e/o alla realizzazione: il problema non è stato avvertito in modo acuto, visto che i ragazzi erano già abituati a lavorare in gruppo, ma in alcuni casi le differenze di atteggiamento (cognitivo e relazionale) e soprattutto di abilità di ideazione, le abilità linguistiche (molti materiali erano in lingua inglese) e quelle di realizzazione tecnico-pratica hanno influito in modo marcato sui ruoli e le mansioni all'interno dei gruppi.

Una terza difficoltà attiene più strettamente al mezzo espressivo, ed è dipesa in parte da disfunzioni tecniche, in parte da ragioni estetico-comunicative. I cinque elaborati realizzati dai ragazzi sono tutti presentazioni in formato Power Point, che associano testi scritti a immagini fotografiche e in qualche caso a rimandi a video disponibili nel Web: malgrado le sollecitazioni del docente, nessuno dei gruppi ha ritenuto di volersi avvalere di altre modalità espressive, quali musica, suoni, o immagini in movimento. In parte ciò si deve, come si è detto, a un limite tecnico della rete locale dell'aula di informatica dell'istituto: in teoria, l'installazione sul server dei software di gestione di file audio e video avrebbe dovuto consentire l'impiego di tali software anche nelle diverse stazioni di lavoro; in pratica ciò non è avvenuto, malgrado i ripetuti tentativi del personale del laboratorio. Visti i tempi ridotti, gli alunni che avevano considerato la possibilità di presentazioni più elaborate hanno preferito accontentarsi di lavorare in Power Point, anziché attendere l'intervento del tecnico manutentore, che comunque non aveva garantito una soluzione del problema.

La limitatezza delle scelte espressive si deve tuttavia anche a un'altra ragione, estetica, per così dire: benché molti alunni abbiano dimostrato di avere familiarità con la navigazione in Rete e con l'uso di alcuni software, ben pochi si sono invece dimostrati consapevoli dei significati o della versatilità dei codici comunicativi a loro disposizione. Ne sono derivate presentazioni spesso disordinate o confuse sul piano grafico, poco originali o poco efficaci nell'organizzazione dei contenuti e nella selezione delle informazioni: in questo caso l'insegnante è intervenuto solo per indicare alcuni criteri elementari di ordine compositivo ed espositivo, senza interferire pesantemente con le scelte dei gruppi. E' chiaro che queste carenze non sono semplicemente imputabili ai ragazzi, ma si devono alla scarsa pratica delle ICT nella didattica ordinaria. E' molto probabile che, se l'esperienza venisse ripetuta, gli esiti sarebbero molto più convincenti.

#### *c. Abilità acquisite*

Per quanto riguarda gli studenti, le abilità che ci si proponeva di sollecitare erano le seguenti:

- classificare e valutare i siti Internet in base a criteri dati;
- ricavare informazioni attendibili dalla Rete;
- distinguere tra documenti in formati diversi;
- usare un "browser" con funzionalità audio e video;
- costruire una presentazione multimediale;
- partecipare a un gioco di simulazione in lingua inglese;
- consultare documenti in lingua inglese nel Web.

Per quanto è stato possibile rilevare, e con le riserve di cui sopra (riguardo alle differenze di coinvolgimento dei singoli alunni), tali abilità sono state in gran parte acquisite.

Per quanto riguarda il docente, il progetto ha dato l'opportunità di esercitare e affinare le abilità connesse con la programmazione di un lavoro di gruppo che utilizza le ICT:

- controllare preventivamente la strumentazione tecnica;
- verificare la disponibilità di software adeguati;
- verificare l'accessibilità di materiali *on line* utili al lavoro degli alunni;
- selezionare modelli orientativi per il lavoro degli alunni;
- predisporre strumenti di valutazione appropriati.

### 3. Modalità di relazione

#### *a) modalità di relazione alunno - docente*

Rispetto ad altre situazioni di apprendimento, il rapporto alunno – docente è stato meno formale e meno controllato dal docente: gli studenti hanno goduto di una maggiore autonomia, sia nell'organizzazione del lavoro nel gruppo sia nella scelta delle modalità espressive. Gli alunni avevano già svolto attività di gruppo (analisi di film, presentazione di testi argomentativi, analisi della comunicazione giornalistica), ma nella maggior parte dei casi si trattava di casi in cui le loro competenze erano nettamente inferiori a quelle del docente; qui invece numerosi alunni si sentivano padroni, o quanto meno buoni conoscitori degli strumenti utilizzati.

#### *b) Modalità di relazione alunno – alunno*

Rispetto ad altre situazioni di apprendimento, il rapporto alunno – alunno è stato di maggiore collaborazione e in alcuni casi all'interno dei gruppi si è stabilita un'interazione positiva fra alunni che in altre circostanze tendono a ignorarsi o a interagire il minimo possibile. D'altro canto si sono ripetute le esperienze di alunni che tendono a sminuire il proprio ruolo o a subire le decisioni altrui; tali atteggiamenti, in qualche caso, sono stati accentuati dalla discriminante fra gli "esperti" e i "digiuni" in materia di ICT, così che i primi hanno spesso dettato la "linea" del lavoro di gruppo. Altrettanto prevedibilmente, è accaduto che alcuni alunni normalmente meno brillanti sul piano didattico siano emersi all'interno del gruppo in virtù della loro familiarità con il Web.

#### *c) Modalità di relazione docente – docente*

Qui la collaborazione è stata più auspicata che realizzata, visto che gli orari dei due docenti, di Storia e di Inglese, non consentivano possibilità di compresenza: l'insegnante di Inglese si è semplicemente messa a disposizione degli alunni al fine di chiarire i termini tecnici o le espressioni gergali emerse durante il gioco o durante la lettura dei giornali e dei siti in lingua inglese. Le modalità di relazione fra docenti sono state improntate a cordialità e disponibilità reciproca, secondo una consuetudine di collaborazione consolidata.

### 4. Valutazione

#### *a) Valutazione delle tecnologie e del materiale usato*

I temi affrontati dal progetto erano molto ampi e complessi, ma nella maggior parte dei casi gli alunni hanno saputo selezionare le informazioni pertinenti e dirigere l'attenzione sugli aspetti essenziali dei temi che avevano scelto di trattare. Gran parte delle informazioni sono state reperite su siti Web selezionati in base a criteri di affidabilità e trasparenza: siti istituzionali di università o di giornali, sito del Quirinale e della Camera dei deputati, Wikipedia. Gli elaborati che ne sono risultati sono semplici ma precisi e corretti.

Per quanto riguarda le tecnologie impiegate, gli alunni hanno scelto di utilizzare programmi molto comuni, il cui impiego non ha presentato difficoltà tecniche. Qualche difficoltà è venuta invece dalla rete locale dell'aula di informatica dell'istituto, che viene normalmente impiegata per

esercitazioni di matematica, e non si è dimostrata abbastanza flessibile da soddisfare appieno le esigenze di questo progetto: non è stato possibile caricare sulle singole stazioni di lavoro i software adeguati ad elaborare file audio e video, e questo ha necessariamente limitato le possibilità di scelta degli studenti, che hanno consultato alcuni file video direttamente sul computer-server. In questo modo sono emerse le rigidità dell'organizzazione scolastica, in particolare i limiti di utilizzabilità dell'aula di informatica (malgrado la disponibilità degli assistenti di laboratorio e malgrado le prove effettuate dal docente sugli strumenti prima di cominciare il lavoro); ma sono emerse anche le rigidità delle abitudini degli alunni, alcuni dei quali hanno trovato difficile uscire dagli schemi di un uso pedissequo delle risorse a disposizione e di una consolidata abitudine alla ripetizione meccanica dei contenuti.

*b) Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale*

L'esperienza è stata nel complesso impegnativa, non tanto per la necessità di una programmazione accurata, che è comunque indispensabile anche nella didattica ordinaria, quanto per la difficoltà di coordinare spazi e tempi della scuola in modi diversi dal solito, a cominciare dalla difficoltà, già ricordata, di disporre di un'aula di informatica ragionevolmente efficiente. Rispetto all'esperienza del lavoro di gruppo in classe, l'esperienza con le ICT risulta molto più ricca e versatile, ma anche più "delicata", nel senso che ci sono almeno dieci cose che possono andare storte e compromettere il lavoro della mattinata: ciò naturalmente costringe il docente a programmare l'intervento didattico prestando molta attenzione agli aspetti tecnologici (su cui non può mai avere completo controllo), orientando le proprie scelte di conseguenza. Entro questi limiti, l'esperienza è stata molto positiva, perché ha consolidato la convinzione, già maturata autonomamente e rinforzata dalla frequenza dei corsi del DOL, delle straordinarie opportunità di apprendimento offerte dalle tecnologie informatiche della comunicazione; e perché ha chiarito alcune condizioni da soddisfare affinché una didattica con le ICT possa funzionare. In particolare, sembra necessario inserire in modo regolare e non episodico l'uso di Internet nella programmazione e nella attività didattica, in modo da valorizzare adeguatamente il potenziale di apprendimento dei "nativi digitali": molti alunni accedono agevolmente e quotidianamente alla Rete, ma non dispongono delle coordinate culturali indispensabili per farne un uso consapevole e responsabile (si tratta di uno dei temi senz'altro più rilevanti fra quelli affrontati dai corsi del DOL, e toccato in particolare dal corso CB02, che ha suscitato un certo dibattito tra i corsisti del gruppo E1 qualche mese fa).

*c) Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi*

Sia tramite comportamenti e atteggiamenti, sia tramite dichiarazioni espresse, i ragazzi hanno apprezzato molto questa proposta e l'hanno valutata in termini positivi. Ciò vale per questa come per tutte le esperienze didattiche in cui gli alunni possono "fare" in prima persona, anziché limitarsi a eseguire compiti o a ricevere contenuti già selezionati e confezionati dai docenti. Ma è valso specialmente in questo caso, in quanto gli alunni hanno apprezzato il fatto di potersi esprimere sul terreno relativamente familiare delle ICT; hanno apprezzato inoltre il fatto che uno strumento come Internet, di cui si servono soprattutto per scopi di divertimento, intrattenimento e comunicazione, potesse diventare anche uno strumento da usare a scuola, dove quindi abilità conseguite su un altro terreno potevano diventare utili per ben figurare ed eventualmente per risolvere il problema di un buon voto di Storia.

*d) Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza*

Come si è detto, la realizzazione di questo progetto ha richiesto un considerevole "investimento" di energie e di risorse, sia degli alunni sia del docente; e ha conseguito apprezzabili risultati, sia sul piano degli apprendimenti che su quello della motivazione. Sembra dunque sensato pensare di proseguire su questa strada.

Il docente proporrà alla classe di approfondire, nel secondo quadrimestre e secondo analoghe modalità, alcuni dei temi affrontati durante il lavoro (storia contemporanea degli Stati Uniti, la presidenza Kennedy, la guerra fredda, la guerra in Vietnam, costituzione e repubblica italiana, presidenzialismo e parlamentarismo, ecc.), che sono stati appena accennati o lasciati in sospeso. Sugli stessi temi gli studenti avranno la possibilità di lavorare, anche in vista di un elaborato individuale da presentare all'esame di Stato in giugno. In particolare sarebbe interessante lavorare su documenti filmati, per arricchire e approfondire l'analisi della comunicazione giornalistica (notiziari, reportage, documentari, ecc.).