

Relazione finale

Descrizione dei contenuti:

L'obiettivo è cercare nuove vie implementative alla consueta "III prova", utilizzando se possibile nuove alternative.

Già nel corso del I e II anno DOL, è emersa la grande opportunità e il largo impiego in USA di strumenti come palmari evoluti nella didattica.

Lo scopo quindi è implementare una soluzione software basata su iPhone, per distribuire test a scelta multipla. L'idea è scaturita dal desiderio di realizzare uno strumento basato su palmare evoluto per poter somministrare agli studenti questionari a scelta multipla.

L'obiettivo principale e consistito nella realizzazione di un sistema di valutazione ed auto-valutazione delle conoscenze a cui fanno seguito i seguenti **obiettivi Tecnici**:

- realizzare una applicazione iPhone "vera", **scritta per iPhone**
- non utilizzare soluzioni WEB "vecchie" col solito sistema PHP/MYSQL..
- essere fruibile anche off-line, immagazzinando dati e metadati sulla memoria di massa dell'iPhone
- ridurre i costi di navigazione: l'accesso a siti da parte di palmari richiede una connessione costosa:

il ns. approccio si basa su WI FI (ed eventualmente anche su connessioni con carrier di telefonia mobile) e su download diretto dalle macchine di sviluppo/generazione materiali.

Ricordo che l'utenza è serale, quindi spesso ha l'opportunità di connettersi dal posto di lavoro.

Sono stati così individuati i seguenti **obiettivi didattici**:

- fornire agli studenti un metodi di verifica off-line delle conoscenze e competenze acquisite.
- Verificare il grado di utilizzo da parte degli studenti,
- Verificare la fruizione media del medium
- Trarre spunti di riflessione sulla opportunità di testare nuovi mezzi di valutazione

Si è ritenuto di poter perseguire i seguenti **obiettivi trasversali**:

- capacità degli insegnanti di lavorare su un "percorso" nuovo, con implicazioni tecnologiche e metodologiche nuove.
- Capacità degli studenti di utilizzare media nuovi, e da parte degli studenti programmatori, di scrivere applicazioni reali

Tempi:

Inizio metà ottobre 2008 con verifiche periodiche della fase di progettazione ad alto livello e di coding ogni settimana, nelle ore di laboratorio di Informatica (3 h a settimana). Rilascio previsto: fine dicembre con applicazione gratis in beta su Apple Store.

Luoghi:

Lavoro a casa da parte dei docenti coinvolti per 1/2 ore alla settimana per preparazione materiali dei test, e per il docenti di finormatica circa 5 H /sett per la verifica stato avanzamento lavori di coding.

Da parte degli studenti che programmano , circa 2 H a settimane di coding a casa.

Una prova a settimana da parte di studenti definiti: beta tester” del prodotto, a partire da fine nov/dicembre.

Fasi:

Progettazione logica didattica:
Ottobre, coi docenti coinvolti
Progettazione sw / analisi fattibilità: ottobre / primi novembre
Preogettazione sw: da novembre epr successivi raffinamenti
Rilascio prototipo: meta novembre x test interni coi beta tester

Modalità:

Riunioni periodiche settimanali a scuola e verifica in laboratorio dell’operato degli studenti, scambio materiali via e-mail

Strumenti:

Strumenti MM: Adobe Photoshop ed una applicazione iPhone vera scritta ad hoc da un gruppo di studenti in ObjC in quinta, che verrà portata anche come lavoro d’anno/tesina.

Protagonisti:

Io, i colleghi di Italiano prof. Pensabene e Bracco, due studenti per la parte di coding effettivo in “C e objective C” su iPhone, tutti gli studenti del triennio possessori di iPhone / iPod Touch.

Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione:

Cinque classi: biennio e triennio di informatica, tre insegnanti: una docente biennio italiano, un docente triennio italiano e un docente informatica e sistemi triennio, totale 90 studenti

Vantaggi/Svantaggi

Vantaggi:

- Facilità di accesso ai documenti: non serve portare con sé compiti e fotocopie;
- Facile e discreta fruizione, in particolare sul posto di lavoro;
- Eliminazione del famigerato “centro stampa”;
- Generazione automaticamente le risposte corrette e la valutazione.

Svantaggi:

- non autorizzato l'uso all'esame di maturità;
- costi elevati per il dispositivo (150 € per iPod touch, 500€ per iPhone)
- difficoltà di produrre XML, in questa fase;
- pesatura adeguata delle domande;
- difficoltà di taratura dei tempi di risposta dell'intero questionario;
- eccessiva semplificazione dei contenuti.

Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico-didattiche:

Difficoltà di adattamento del comune materiale cartaceo in poche frasi adatte al ridotto visore.

Abilità acquisite dagli insegnanti:

- Capacità di utilizzo delle nuove tecnologie da parte degli insegnanti non di indirizzo;
- Ripensamento dei criteri di valutazione ed adattamento delle griglie di valutazione.

Abilità acquisite dagli alunni:

- Facilitazione nell'interazione con la prova, che li vede maggiormente “competenti del mezzo”;
- Minor preoccupazione dell'insuccesso scolastico (consideriamo che sono studenti adulti che hanno un percorso scolastico fallimentare alle spalle);
- Maggior versatilità di tempi di applicazione al compito (decisamente adattati alle loro esigenze extrascolastiche).

Modalità di relazione osservate tra alunno e docente (analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento.)

Miglioramento della relazione didattica e lieve miglioramento anche della prestazione nella disciplina da parte dei più scadenti.

Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno (analogie, differenze ...)

Buon impegno da parte degli studenti di riferimento, i coders, partecipazione mediamente positiva da parte dei beta tester.

Modalità di relazione osservate tra docente e docente (analogie e differenze ...)

Buona collaborazione coi docenti, che già avevano collaborato su altri progetti.

Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- Ricchezza/correttezza e contenuti: Scarsa, poichè in fase di sviluppo per la parte contenutistica
- Interesse: **alto** data la novità tecnologica;
- Funzionalità didattica: in corso di valutazione
- Facilità d'accesso e fruizione: elevato ancora il costo, ma per gli studenti strumento di facile e piacevole accesso; per gli insegnanti presenta qualche difficoltà e va sistemato l'aspetto di produzione delle domande (per ora si tratta di un editor XML)

Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

Ripensare la valutazione e conseguentemente l'insegnamento alla luce delle nuove tecnologie

Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Positiva: gli studenti sono entusiasti!, una vera valutazione è prematura, visti i tempi troppo brevi

Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

L'esperienza proseguirà per tutto l'anno. Un eventuale sviluppo comporterà il coinvolgimento dell'intera struttura scolastica (con l'acquisto da parte della scuola di alcuni iPhone Touch, poichè ha costi minori rispetto all'iPhone)

Riferimenti ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di Diploma On Line:

- XML;
- Analisi e Progettazione MM;
- Information Architecture;
- Formati audio-video;
- Attività Collaborativa IDM.