

## Relazione finale

### 1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.

#### Contenuti:

Repository: una biblioteca d'aula virtuale.

L'Esperienza è rivolta agli studenti di una seconda classe e di una quarta classe superiore di un Liceo delle Scienze Sociali di Monza. Oltre al lavoro in classe è previsto un supporto agli studenti attraverso l'interazione scritta, modalità asincrona, e-mail.

Il progetto era stato pensato come supporto alla didattica e allo sviluppo di materiale e lavori per le mie classi del Liceo delle Scienze Sociali, anche se per ora al sperimentazione si è rivolta solo a queste due classi.

Ho utilizzato ed utilizzerò il repository in modo asincrono via web, come supporto allo studio, facilitando soprattutto gli studenti con profitto scadente: da casa avrebbero potuto postare, leggere, scrivere.

Per lo scopo si fa riferimento al modello del "cooperative learning (apprendimento cooperativo). Questo è lo strumento ideale per perseguire differenti obiettivi in classi eterogenee. L'interdipendenza positiva è un elemento essenziale del Cooperative Learning e nasce quando una persona percepisce di essere vincolata ad altre per il perseguimento di un proprio obiettivo.

Il Collaborative learning è una modalità di apprendimento che si basa sulla valorizzazione della collaborazione all'interno di un gruppo di allievi.

L'apprendimento collaborativo, secondo la definizione di Anthony Kaye si ha quando esiste una reale interdipendenza tra i membri del gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità verso il gruppo e i suoi obiettivi.

Questa modalità di apprendimento si basa su attività di comunicazione, sincrona o asincrona.

Le tecniche di comunicazione asincrona comprendono per esempio lo scambio di e-mail o l'uso di aree on-line per la discussione e il lavoro di gruppo. Con queste ultime gli studenti possono accedere a dei materiali comuni, come file, software e oggetti multimediali e possono collaborare allo svolgimento di compiti assegnati o progetti, con una certa libertà rispetto a quando e dove occuparsene.

Tipicamente, la collaborazione asincrona è facilitata da un docente. O meglio, il docente non è presente in tempo reale per dare

supporto agli studenti, ma interagisce con loro attraverso l'email e i database condivisi. Anche la correzione dei compiti, la valutazione dei progetti e il controllo degli esercizi possono essere effettuati con la stessa modalità.

Cooperative learning è una modalità di apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi.

Secondo alcuni autori, nella cooperazione ciascun componente del gruppo esegue un compito specifico, mentre nella collaborazione ognuno lavora su tutte le parti del compito complessivo. La cooperazione è una situazione in cui gli attori con ruoli e funzioni, meglio definiti rispetto alla collaborazione, lavorano per uno stesso obiettivo; per esempio, costruire un testo a più mani.

In generale, in rete le attività propriamente cooperative risultano più difficili di quelle collaborative poiché richiedono decisioni già assunte (ad esempio la scelta del tema del progetto, individuazione di un coordinatore, ecc.), definizione dei ruoli e strumenti tecnologici più strutturati: aspetti che, per essere decisi totalmente in rete, comportano un notevole numero di interazioni.” (from [http://it.wikipedia.org/wiki/Collaborative\\_learning](http://it.wikipedia.org/wiki/Collaborative_learning)).

Il repository può essere visualizzato al seguente indirizzo: <http://www.didatticaonweb.it>



**Tempi**

Da ottobre. Si prevede un'ulteriore perfezionamento negli anni a venire.

La fase di sperimentazione è iniziata da ottobre, si è conclusa con l'inizio delle vacanze natalizie (20 dicembre 2008). I tempi prevedevano costante monitoraggio dell'area materiali e del Bulletin Board.

**Luoghi**

Docente e studenti dalla classe (vi è una postazione MM in classe). Gli studenti dal Laboratorio di informatica della scuola, da postazioni esterne al laboratorio ad uso degli studenti, da casa; la docente dal Laboratorio, da casa, sul repository.

E comunque tutti su **Internet!**

**Fasi / Modalità**

**NOTA:** dopo la prima fase di "riscaldamento" e, per me, di ambientazione nella nuova scuola, ora il repository può essere maggiormente utile agli studenti ed il suo uso verrà esteso a tutte le mie classi: la fase "effettiva" di utilizzo comincerà da Gennaio.



**Strumenti:**

- Sito e dominio
- tool di programmazione
- Tool grafici
- Tool di videoscrittura
- Tool di presentazione
- Client di posta

**Protagonisti**

- La sottoscritta come coordinatore attività di post / BB per gli studenti di Scienze Sociali
- il project admin Conti Gian Enrico ed il Web admin Simone Pallotta (studente di Ingegneria Informatica 1° anno). *E gli studenti!!*

**2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.**

La 4° classe del Liceo delle Scienze Sociali, 24 studenti (3 maschi e 20 femmine ) e l'altra classe una 2° che "coabita" il repository. La 2° ha solo usufruito della documentazione presente sul repository. La classe 4 ° del Liceo è stata suddivisa in 6 gruppi di quattro studenti. Coordinatore di gruppo designato dal docente, i gruppi formati in modo libero.

Insegnanti: io .

### 3. Vantaggi e svantaggi

Vantaggi:

- 1) possibilità di lavorare in asincrono, sia il docenti che gli studenti
- 2) Possibilità di rivedere materiali da casa
- 3) Possibilità per gli studenti di poter postare piu' versioni, oggetto via via di raffinamenti e miglioramenti successivi
- 4) Interazione off-line fra docente e studenti sul modo/contenuti, ma anche su fasi operative
- 5) Ricerche materiali in base a Keyword.

Svantaggi:

- 1) Limitata interattività
- 2) Studenti "pigri" diventano "lurker"
- 3) Allievi con basso skill informatico in difficoltà anche solo a registrarsi
- 4) Post di materiali doppi/inutili/compilati senza una attenta valutazione delle Keyword.
- 5) Utenti che perdono password /ID.

#### **Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico-didattiche.**

**Tecniche:** Talora il basso skill tecnologico ha influito poichè gli studenti hanno incontrato, in solitudine o in gruppo tali difficoltà, che la scarsa motivazione a realizzare e conseguentemente a postare il compito, hanno prodotto una maggior focalizzazione nell'interazione sociale mediata dal computer che nella produzione del compito.

**Metodologiche\_didattiche:** scarsa interazione, e motivazione alla realizzazione dei compiti, anche se questa attività è parte integrante del loro curriculum scolastico in termini sia di contenuti che di profitto. Nessuna collaborazione da parte della scuola e dei colleghi sulla formulazione di strategie globali integrate.

#### 4. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.

##### **Insegnanti:**

Abilità di gestire un repository

Abilità di verificare lavori in asincrono

Assistenza tecnica e metodologia su come scrivere I lavori, postarli e prepararli per indicizzazione

##### **Alunni:**

Abilità di operare sui file

Abilità di operare con strumenti di presentazione

Abilità di operare in asincrono su piattaforma

Abilità di postare in HTTP

Abilità di creare keyword

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

Per alcuni allievi skillati ho notato una certa preferenza alla consegna su mezzo elettronico rispetto alla consueta stampa cartacea. Mi pare interessante anche il fatto che era per loro piu' "rassicurante" poter postare versioni incrementali via via migliorate senza l'assillo di "ormai hai consegnato.."

Un certo timore reverenziale nei confronti del mezzo: "omai ho postato.." "devo fare in fretta, se no si vede la data e l'ora..." ha permesso che alcuni genitori si sostituissero ai figli, ammalati!, per interagire con l'insegnante via e-mail.

L'interazione con la docente ed le valutazioni positive ai compiti MM hanno prodotto una maggiore serenità in classe: la classe appare, ora, molto simpatica, partecipe ed interessata alla mie lezioni, permane la scarsa motivazione allo studio e all'esecuzione dei compiti "tradizionali".

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

Essendo la classe stata suddivisa in gruppi secondo i criteri già indicati, gli studenti hanno migliorato notevolmente l'interazione tra i componenti, nei gruppi che hanno funzionato, negli altri sarà necessario imporre la costituzione dei gruppi.

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

Ottimo con i collaboratori che hanno realizzato la piattaforma e svolto funzione di webmaster .

Con i colleghi del CdC del Liceo ho potuto strappare solo un: "un giorno ci spiegherai..." . Tuttavia ciò non va interpretato come indolenza , ma semplicemente come scarsa dimestichezza al cambiamento e alle tecnologie.

## 8. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

- Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

Le difficoltà incontrate, per scarse loro abilità tecniche, non hanno consentito loro di apprezzare adeguatamente l'ambiente. Avere dei documenti già pronti su cui studiare ha permesso di affrontare in modalità guidata l'apprendimento escludendo quella parte di ricerca autonoma: limita la creatività, fa risparmiare tempo ed è poco frustrante.

- Funzionalità didattica

Le funzioni che il repository ha assunto all'interno della didattica sono così sintetizzabili:

- 1) fare un'esperienza strutturata di CMC: sperimentando in modo consapevole le problematiche connesse ai cambiamenti introdotti dal computer nella comunicazione interpersonale e all'interno di gruppi;
- 2) sperimentare le potenzialità dell'apprendimento collaborativo che fornisce valore aggiunto rispetto all'apprendimento sviluppato da soli; favorendo il lavoro di gruppo, poiché facilita l'interazione tra studenti, docenti o tutor per imparare e crescere in una dimensione sociale.

Facilità d'accesso e fruizione

Le scarse abilità informatiche, nonostante vi sia la presenza di alcuni "patentati" in ECDL e due anni di TIC, come disciplina curricolare hanno comportato che gli studenti si scontrassero con la loro scarsa alfabetizzazione informatica. Inoltre la modalità "acritica" di utilizzare il materiale messo a loro disposizione sul repository ha comportato differenti livelli di prestazione.

**Statistiche:**

Utenti registrati:	45
Post:	245
Keywords:	124
Documenti postati in repository:	37

**Commento:**

per quanto riguarda gli studenti del Liceo, noto in genere una gestione non tecnicamente sempre corretta del repository:

- 1) Non sempre ci sono gli allegati
- 2) le keyword sono generiche

## 9. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale

L'esperienza è stata arricchente solo da un punto di vista didattico, infatti per l'aspetto di programmazione ho dovuto ricorrere all'aiuto di due esperti nei ruoli di project admin ed web admin, dato che gli impegni scolastici e le difficoltà incontrate quest'anno nella gestione di una classe di una formazione, derivata dalla frammentazione di una classe terza con importanti problemi disciplinari, non ho avuto il tempo e l'energia di occuparmi della programmazione.

### 10. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

L'attività ha migliorato l'interazione, in presenza, tra gli allievi e l'insegnante di Scienze Sociali (la sottoscritta).

Ha permesso ad alcuni di mostrare che la didattica "tradizionale" non sempre permetteva loro di esprimere le loro potenzialità, anche se hanno ben chiaro che l'esame di stato si configura ancora come "tradizionale"

Questa attività ha permesso loro di fare esperienza di autovalutazione costruendo una griglia di autovalutazione della produzione scritta e di accettare la valutazione di fine quadrimestre, esprimendo ottimismo per le future valutazioni ed accettazione dell'insuccesso quadrimestrale.



### **11. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza**

Come detto il progetto non è finalizzato a DOL, (anche se è nato dall'esigenza contingente di "fare il compito" del 1° anno) ma all'esigenza di avere un biblioteca virtuale, e probabilmente, verrà integrato in un progetto di Istituto.

### **12. Ovunque è possibile, fare riferimento ai contenuti dei moduli studiati durante i due anni di**

#### **Diploma On Line.**

- e-learning
- formazione a distanza
- Modalità asincrona
- Collaborative learning