

Relazione finale

Progetto: Wikinario di Informatiche

Prof.ssa Clara Veronese - Classe F2

Il "Wikinario di Informatiche" è un glossario collaborativo dei termini e degli acronimi dell'informatica. Il progetto didattico è stato sviluppato in risposta all'esigenza di sostenere gli allievi nell'approccio con il linguaggio tecnico informatico abituantoli ad una "riflessione linguistica" che, attraverso attività di fissazione e reimpiego dei termini, permettesse loro di "imparare ad imparare" acquisendo competenze linguistiche oltre che conoscenze informatiche. La convinzione che una metodologia collaborativa potesse favorire/facilitare l'apprendimento ha determinato la scelta iniziale dello strumento *wiki* (ipertesto collaborativo) mentre è maturata in corso d'opera la curiosità di veder emergere quell'"intelligenza connettiva del gruppo classe" che avevo ipotizzato dopo aver letto Lévy e De Kerckhove¹.

L'attività principale

L'esperienza ha accompagnato l'attività didattica di un'intera classe 3^A (20 allievi, classe iniziale di un triennio superiore ad indirizzo informatico gestionale) durante tutto l'anno scolastico 2008/2009 nell'ambito dell'insegnamento dell'informatica. L'attività si è svolta in modalità *blended* cioè in parte in presenza nel laboratorio informatico della scuola e in parte a distanza utilizzando un ambiente wiki su piattaforma e-learning *Docebo*. Si è articolata in due periodi rientranti ciascuno in un quadrimestre scolastico. La parte in presenza si è svolta in orario scolastico impiegando circa 25 delle 99 ore annue di laboratorio di informatica che conduco normalmente in questa classe in qualità di ITP (insegnante tecnico-pratico) e in compresenza con il docente di informatica, prof. Alessandro Nadalini. La parte a distanza, per me la più impegnativa, ha richiesto l'impiego di 52 ore extra-scolastiche dedicate principalmente ad attività di feedback, monitoraggio e follow-up delle proposte formulate dai ragazzi. La collaborazione del prof. Nadalini è stata determinante nell'attività in presenza e solo marginale in quella a distanza (8 ore di revisione su cartaceo). Non è stato possibile quantificare, nemmeno in modo approssimativo, il tempo impiegato dagli allievi a casa tuttavia, leggendo i loro commenti finali, ho rilevato che l'attività è stata percepita come "leggera" e divertente.

La fase conclusiva

Nell'ultimo mese di scuola un "gruppo di eccellenza" formato da quattro allievi della classe ha collaborato per la trasposizione dei contenuti del wiki in un ipertesto che poi, completato con tutta la documentazione del progetto, è stato pubblicato in un sito web della rete Internet all'URL <http://etc.vecla.it/wikidol0809>. Per tale fase, svolta principalmente in orario extra-scolastico, sono stati utilizzati i software free *PageBreeze* per la produzione delle pagine dell'ipertesto e *FileZilla* per trasferire i file da e verso il sito web oltre ad alcune

¹ cfr. elaborato F2_Veronese - 1^a settimana modulo "Formazione nell'era delle tecnologie: aspetti sociali ed organizzativi" - tema "Caratteristiche delle ICT: l'ipertestualità" - pag. 8.



risorse web gratuite come il *template* (modello) dell'ipertesto (tratto da [Open Source Web Design](#)) e il sottofondo musicale del video di presentazione della classe (tratto da [Idea Suono Immagine](#)); per il video ho utilizzato le foto scattate dai ragazzi nell'ultima giornata di lezione ed ho eseguito il montaggio con il programma *MovieMaker* che ho imparato ad utilizzare nel corso del modulo di video digitale. Le comunicazioni hanno richiesto l'uso della posta elettronica e, occasionalmente, di *Facebook*.

L'aspetto meno vantaggioso

Sicuramente l'aspetto meno vantaggioso è il considerevole numero di ore impiegate dall'insegnante (107 in totale quelle registrate). Anche se distribuite nell'arco dell'intero anno scolastico, queste costituiscono un impegno aggiuntivo non da poco. Circa un terzo di queste ore sono state dedicate, nella fase conclusiva dell'attività, alla trasposizione del wiki in ipertesto ed avrebbero potuto essere risparmiate rinunciando all'esportazione del wiki dalla classe virtuale. In alternativa al wiki su piattaforma e-learning, avrebbe potuto essere utilizzato un wiki del web 2.0 come, ad esempio, [wikispaces](#), [wetpaint](#), [@wiki](#), [planypus](#), [wiki-site](#). Forse in tal caso la pubblicazione del lavoro non sarebbe stata un problema ma avrebbe reso impossibile disporre di una versione dell'ipertesto consultabile off-line.

Riflessioni e valutazione

All'inizio del progetto, convinta che avrei dovuto cercare il valore dell'esperienza nel percorso più che nel risultato, avevo centrato l'attenzione prevalentemente sull'attività wiki trascurando completamente l'aspettativa di un prodotto finale. L'idea dell'ipertesto è maturata strada facendo come necessità di fissare un obiettivo tangibile, uno scopo comune per il raggiungimento del quale tutti avessero voglia di collaborare.

Lo sforzo complessivo è stato ampiamente ripagato: da un lato il percorso ha permesso di attivare il meccanismo della "riflessione linguistica" ed ha creato un tessuto di relazioni interpersonali positive, dall'altro il prodotto ha determinato lo slancio motivazionale prima e la consapevolezza di essere poi. Essere protagonista e non solo osservatore o ascoltatore fa sentire l'allievo contribuente fondamentale dell'attività didattica e lo predispone ad un atteggiamento di ricerca e di approfondimento. Per un nativo digitale, "essere" vuol dire anche "essere in Rete" ed è questa la ragione per cui ho deciso che era importante pubblicare il lavoro in un sito web.

Questa particolare situazione di apprendimento fondata sul confronto fra pari (la revisione dei contenuti proposti da uno studente è stata affidata ad un altro studente), sulla collaborazione (ho cercato di intervenire in veste di suggeritore stimolando lo studente all'autocorrezione) e sulla fiducia reciproca (i ruoli di redattore e revisore sono stati variamente scambiati all'interno della classe indipendentemente dalle capacità individuali) ha dato a tutti l'opportunità di essere protagonisti dell'attività. Imparare ad essere "costruttore del proprio sapere" utilizzando le tecnologie è uno skill importante per un giovane che si affaccia alla Società della Conoscenza.

Sono molto soddisfatta della ricaduta complessiva dell'esperienza. Ho dato molto ma ho ottenuto moltissimo, sia dal punto di vista professionale (un gruppo classe fortemente motivato ed aggregato è "il paradiso dell'insegnante") che personale (sono stati i "miei



ragazzi” ad insegnarmi l’uso di Facebook!). La collaborazione e il sostegno del mio collega, prof. Alessandro Nadalini, erano elementi certi fin dalla fase embrionale del progetto in quanto abbiamo alle spalle diversi anni di attività didattica programmata e condotta fianco a fianco.

L’idea di completare il glossario per farlo diventare un *learning-object* utilizzabile in altri contesti suggerisce di proseguire l’esperienza negli anni successivi. Tuttavia un gruppo classe così promettente ispira anche a condurre qualche progetto più “audace” anche se, per il momento, non ho idee precise in proposito.

Per concludere

Mi piace pensare che la forte motivazione e aggregazione che oggi contraddistinguono la 3^A AM dell’ITC Zanon di Udine siano espressione di quell’intelligenza connettiva del gruppo classe emersa anche grazie al contributo di quest’esperienza.

Ringrazio il DOL che mi ha fornito le basi teoriche e gli strumenti metodologici per affrontare al meglio questo lavoro ed i “miei ragazzi” per la loro ricchezza e vivacità.

Udine, 20 giugno 2009

Clara Veronese

