

MODULO PROGETTAZIONE II ANNO  
 RELAZIONE FINALE

<b>Titolo del progetto</b>	<b>Le français autrement 2: Moodle en classe de langue</b>
<b>Scuola</b>	Istituto Comprensivo “Giorgio Vasari” – via Emilia, 10 – 52100 Arezzo Scuola Secondaria di primo grado “Giorgio Vasari” <a href="http://www.icarezzo.it">www.icarezzo.it</a> <a href="mailto:segreteria@icarezzo.it">segreteria@icarezzo.it</a> <a href="mailto:dirigente@icarezzo.it">dirigente@icarezzo.it</a>
<b>Insegnanti e ragazzi coinvolti</b>	n. 3 insegnanti coinvolti (docente di lingua francese – Rosanna GIGLI - e n. 2 docenti di sostegno) n. 2 classi coinvolte (3A - 3B) n. 43 alunni coinvolti
<b>Spazi</b>	Attività curricolare in classe, Laboratorio di informatica, aula LIM
<b>Tempi</b>	<u>per gli alunni:</u> un’ora quindicinale di lezione in ciascuna classe (trimestre ottobre – dicembre 2009), equivalenti a 12 ore complessive (6 per classe) e 20 ore di lavoro individuale a casa (svolgimento in autonomia delle attività tramite la piattaforma e-learning) <u>per l’insegnante promotore del progetto:</u> a) 40 ore per la progettazione e l’allestimento del corso e dei materiali nella piattaforma e-learning b) 12 ore di attività in classe <u>per le insegnanti di sostegno:</u> a) 12 ore complessive (6 a testa) di compresenza durante lo svolgimento delle attività in classe
<b>Strumenti</b>	Piattaforma open-source Moodle; PC, programmi opensource quali NetquizPro, Cantare e Hotpotatoes (software liberi per la creazione di esercizi interattivi), Audacity (software libero per l’editing di file audio); eXelearning (software libero per la realizzazione di Learning Object); iSpring (software libero per la realizzazione di file in formato Flash); libro di testo, schede fotocopiate elaborate dall’insegnante, LIM.
<b>Fasi e contenuti</b>	<b><u>Azione 1 - Allestimento corso piattaforma e-learning</u></b> 1. Registrazione presso il sito <a href="http://www.ninehub.com">http://www.ninehub.com</a> , che attraverso la popolare piattaforma e-learnig Moodle offre un web-based Virtual Learning Environment (VLE), ovvero un ambiente on line per l’apprendimento. Utilizzarlo è facile, dal momento che Moodle è già installato e configurato nel sito. 2. Progettazione e allestimento del corso su Moodle: + Espace Musique + Espace Civilisation + Espace Langue et Grammaire + Espace DELF  <b><u>Azione 2 - Elaborazione di attività ed esercizi multimediali per l’apprendimento della lingua francese per mezzo di sistemi autore semplici e gratuiti</u></b> (Cantare, NetquizPro, Hot Potatoes, ISpring, CMap Tools - sviluppo e prosecuzione del Progetto I anno) 1. Svolgimento in classe della normale attività in lingua straniera 2. Creazione da parte dell’insegnante di web quiz per mezzo di sistemi autore gratuiti quali NetquizPro, Hot Potatoes e Cantare

	<p>collegati ai contenuti linguistici, lessicali e di civiltà affrontati in classe.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Creazione da parte dell'insegnante di <i>asset</i> didattici tramite Power Point e ISpring relativi ai contenuti linguistici, lessicali e di civiltà affrontati in classe.</li> <li>4. Elaborazione da parte dell'insegnante di specifici compiti linguistici da effettuare da parte degli alunni tramite l'accesso alla piattaforma e-learning.</li> <li>5. Fruizione dei web quiz da parte degli alunni nel laboratorio di informatica e da casa quale corollario delle attività linguistiche in lingua straniera.</li> <li>6. Studio da parte degli alunni degli <i>asset</i> didattici e svolgimento dei compiti tramite accesso alla piattaforma e-learning.</li> <li>7. Produzione di semplici elaborati word da parte degli alunni relativi ai compiti assegnati.</li> </ol> <p><b><u>Azione 3 - Erogazione di esercizi, compiti ed attività tramite la piattaforma e-learning, ai fini dell'implementazione di percorsi didattici in autoapprendimento</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. presentazione della piattaforma e-learning e delle sue funzionalità tramite l'ausilio della LIM.</li> <li>2. fase di familiarizzazione guidata con la piattaforma (laboratorio informatica).</li> <li>3. svolgimento di attività e compiti da casa tramite l'accesso da parte degli alunni alla piattaforma e-learning.</li> </ol>
<p><b>Vantaggi e svantaggi</b></p>	<p>Rispetto ai <b>contenuti</b> disciplinari il progetto ha rappresentato un vantaggio, in quanto ha integrato e rafforzato la normale attività didattica. Rispetto ai <b>tempi</b> di realizzazione sono stati riscontrati dei problemi: in primis il malfunzionamento del servizio hosting Ninehub ha fortemente compromesso la realizzazione del progetto. Inoltre l'esiguo numero di ore settimanali di lezione di seconda lingua straniera nelle classi di scuola secondaria di primo grado – solo 2 – limita l'accesso al laboratorio di informatica e impedisce di dare immediata continuità ad una attività non conclusasi nei tempi programmati.</p>
<p><b>Difficoltà incontrate</b></p>	<p><b><u>a. Funzionamento del servizio gratuito di hosting Ninehub.</u></b> Si tratta dell'aspetto più problematico riscontrato durante la realizzazione del progetto, che ne ha di fatto compromesso l'esito finale. Infatti, dopo la registrazione al sito, l'allestimento dei corsi nella piattaforma Moodle e l'avvio delle attività con gli alunni, il servizio ha iniziato a dare segni di cattivo funzionamento con la scomparsa di alcune impostazioni e attività e l'impossibilità di ripristinarle. Successivamente è giunta una e-mail da parte del gestore di Ninehub che comunicava problemi nel servizio a seguito dei quali si era necessario resettare la piattaforma. In tale messaggio veniva assicurato che per ogni sito personale era stato fatto il backup. Si invitavano quindi gli utenti a fornire i propri dati (URL del corso on line, nome, e-mail, ecc.) al servizio di supporto di Ninehub che avrebbe dovuto rispondere entro 24 ore. Purtroppo nessuna risposta è seguita all'invio dei dati richiesti con la conseguente <b><u>perdita di tutto il lavoro di progettazione!</u></b> che, pertanto, non può essere documentato in quello che avrebbe dovuto essere l'aspetto più interessante, ovvero l'allestimento di un corso on-line a supporto delle attività di classe.</p>

	<p>Da ricerche effettuate in rete pare che Ninehub abbia subito un attacco da parte di hacker e, pertanto, le possibilità di recuperare il lavoro svolto appaiono assai poco probabili. Ne consegue l'amara constatazione che Ninehub non è un sistema affidabile per un utilizzo di produzione reale e duraturo.</p> <p><b><u>b. Funzionamento del laboratorio di informatica.</u></b> Come sempre, sono state riscontrate delle anomalie nei macchinari (mouse rotti o difettosi, rotture di schede video, problemi di connessione a Internet, ecc.) che hanno rallentato lo svolgimento delle attività. Alla segnalazione dei guasti non è sempre seguito un pronto intervento del tecnico. Inoltre, in base al regolamento d'uso del laboratorio di informatica, non è consentito a docenti e alunni di scaricare o installare alcun genere di programmi. Richieste di tal genere devono essere prodotte in forma scritta alla Segreteria, che a sua volta incarica il tecnico di soddisfare le richieste ma gli interventi non sono sempre solleciti.</p> <p><b><u>c. Funzionamento della LIM.</u></b> Il modello installato nella scuola è quello della ditta Promethean. Ci sono stati problemi nel reperire da parte dei docenti il software proprietario, che è indispensabile avere sul proprio computer di lavoro per impraticarsi e preparare le lezioni. La connessione a Internet è stata effettuata con molto ritardo rispetto all'installazione della lavagna, con ovvie limitazioni nel suo uso. Infine la scelta di installare la LIM in un'aula in cui a rotazione possono accedere più classi, se da una parte favorisce la fruizione dello strumento da parte di un maggior numero di studenti e docenti, dall'altra implica la necessità di dover prenotare per tempo l'aula ed obbliga a degli spostamenti che tolgono tempo all'effettivo della lezione. Inoltre il non avere costantemente a disposizione la LIM in classe fa sì che il suo utilizzo si configuri ancora come "occasionale" e non favorisce, come invece auspicato, una reale integrazione dello strumento alla pratica didattica quotidiana.</p>
<p><b>Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni</b></p>	<p><u>Insegnanti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consolidamento nella padronanza dei sistemi autore Cantare, NetquizPro, ISpring, CMap Tools e Hot Potatoes;</li> <li>2. Migliore pianificazione delle fasi di lavoro sia in classe che nel laboratorio di informatica e chiara elaborazione delle consegne (anche in forma scritta) in ragione del rispetto di tempi e scadenze precisi;</li> <li>3. Minore ansia nel gestire imprevisti tecnici nel corso delle attività nel laboratorio</li> </ol> <p><u>Studenti</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sviluppo di una maggiore autonomia operativa;</li> <li>2. Miglioramento della capacità di navigazione e orientamento sui siti web;</li> <li>3. Consolidamento di abilità di lettura di tipo <i>skimming</i> e <i>scannig</i> riferite a documenti autentici in lingua straniera (pagine web).</li> </ol>
<p><b>Modalità di relazione osservate tra alunno e</b></p>	<p>Nel laboratorio di informatica l'insegnante svolge, più che altrove, un ruolo di "facilitatore": gli alunni gli si rivolgono per ottenere chiarimenti circa le consegne, per risolvere problemi tecnici, per ottenere una valutazione in itinere circa il loro procedere, per una consulenza</p>

<p><b>docente</b></p>	<p>linguistica. Si assiste ad uno scambio e ad una interazione spontanea maggiore. Nell'utilizzo della LIM il rischio incombente, peraltro segnalato da varie fonti<sup>1</sup>, è invece quello di un ritorno alla lezione frontale. Una maggiore familiarità ed esperienza con tale strumento, unita ad una riflessione sulle sue implicazioni metodologiche e relazionali, consentirà sicuramente di sfruttarne al meglio e appieno le indubbie potenzialità.</p>
<p><b>Modalità di relazione osservate tra alunni e alunno</b></p>	<p>Poiché, di norma, in ogni postazione PC del laboratorio lavorano due alunni, sono state generalmente osservate forti forme di collaborazione nello svolgimento delle attività. Nelle attività svolte con la LIM la collaborazione osservata è stata invece generalmente uno a tanti (l'alunno chiamato a realizzare qualcosa alla lavagna interagisce con il gruppo classe accogliendone i suggerimenti).</p>
<p><b>Modalità di relazione osservate tra docente e docente</b></p>	<p>Le attività svolte nel laboratorio di informatica insieme all'insegnante di sostegno hanno consentito di superare, come già osservato nel corso del Progetto I anno, ruoli solitamente un po' statici, in cui l'insegnante della disciplina è colui che gestisce in primis tutta la lezione. Nel laboratorio si assiste ad una più equa distribuzione dei compiti, rivolta indistintamente a tutti gli alunni, anche in ragione del fatto che le insegnanti di sostegno possiedono entrambe competenze informatiche avanzate. Ciò permette, a livello professionale, un ricco scambio di informazioni e conoscenze che integra le conoscenze disciplinari e sollecita l'autoformazione.</p>
<p><b>Valutazione delle tecnologie e del materiale usato</b> <b>ricchezza/correttezza/interesse contenuti</b> - <b>funzionalità didattica</b> <b>facilità d'accesso e fruizione</b></p>	<p>Per quanto riguarda i programmi autore utilizzati si confermano le osservazioni effettuate nel corso dello svolgimento del Progetto I anno: essi sono piuttosto facili nel loro utilizzo e utili agli scopi dell'insegnamento della lingua straniera. In effetti alcuni di essi sono stati elaborati proprio in funzione di una applicazione didattica nel campo dell'insegnamento delle lingue. Sono inoltre facilmente reperibili e scaricabili da Internet.</p> <p>Riguardo al servizio hosting Ninehub si rimanda alle osservazioni riportate nel paragrafo <i>Difficoltà incontrate</i>.</p> <p>Riguardo all'allestimento di un corso sulla piattaforma Moodle l'esperienza condotta ha permesso di verificare le enormi possibilità che essa comporta a livello didattico. I manuali reperibili in rete consentono a chiunque abbia un po' di dimestichezza con gli strumenti informatici di misurarsi con discreto successo nell'impresa pur utilizzando solo una minima parte delle funzionalità di Moodle che riesce a competere ad armi pari con costosi sistemi autore.</p> <p>Resta in ogni caso da valutare l'effettiva ricaduta di forme di <i>e-learning</i> destinate ad alunni della scuola dell'obbligo non sempre ancora del tutto autonomi a livello operativo e, in qualche caso, privi sia del mezzo informatico a casa e/o della connessione a Internet.</p>
<p><b>Valutazione dell'esperienza in termini di</b></p>	<p>La sfida nell'affrontare aspetti sempre nuovi offerti dalla continua evoluzione delle nuove tecnologie è quanto mai allettante ma anche foriera di inevitabili delusioni come nel caso descritto. Uno degli aspetti che sicuramente mi troverò a ri-valutare sarà il <b>rapporto</b></p>

<sup>1</sup> Cfr. G. BONAIUTI, Didattica attiva con la LIM, Trento, Erickson, 2009.

<p><b>arricchimento professionale</b></p>	<p><i>costi-benefici.</i> Se, in termini di tempo, l'impiego di specifici strumenti (manipolazione del software, creazione di materiale, organizzazione delle attività nelle classi e "addestramento" degli alunni, ecc.) dovesse rivelarsi particolarmente oberante, l'esperienza mi induce necessariamente a ripensare l'opportunità di promuovere specifiche esperienze, anche in considerazione del fatto che i tagli al tempo scuola impongono già di per sé delle scelte in termini di contenuti da apprendere.</p> <p>Il cosiddetto "effetto WOW" di cui tanto si parla in questo periodo rispetto all'introduzione delle LIM in classe riguarda, più in generale, l'introduzione di qualsiasi innovazione di carattere tecnologico, sovente, e non sempre a ragione, considerata come la panacea di ogni "mal di scuola". Perché l'impiego delle nuove tecnologie sia effettivamente funzionale all'apprendimento occorre inevitabilmente andare oltre il semplice impatto emotivo ("Mi piace!"- "Che bello!" "Devo assolutamente utilizzare questo programma che nessun altro collega conosce!"), ripensare la lezione nella sua interezza e integrarvi in modo naturale la multimedialità evitando, soprattutto, di limitarsi a "fare spettacolo" per accattivare l'interesse gli alunni.</p>
<p><b>Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi</b></p>	<p>Si confermano l'interesse e la partecipazione attiva degli alunni di fronte a tutte le attività che implicano l'utilizzo delle nuove tecnologie, già riscontrati nel corso del Progetto del I anno, testimoniata soprattutto dalla richiesta costante di recarsi nel laboratorio di informatica e/o di utilizzo della LIM.</p>
<p><b>Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza</b></p>	<p>Allestimento di un corso sulla piattaforma Moodle in locale per evitare gli spiacevoli inconvenienti occorsi durante la sperimentazione del progetto con Ninehub..</p>

:

: